

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LKS BERBASIS
FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR EKONOMI
SISWA SMA YP UNILA**

(Skripsi)

**Oleh
Aura Syahmita Sari
2213031015**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LKS BERBASIS FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA SMA YP UNILA

Oleh

AURA SYAHMITA SARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKS berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung. Permasalahan penelitian ini meliputi rendahnya hasil belajar ekonomi siswa, pembelajaran yang masih belum optimal dalam pemanfaatan media digital meskipun sarana sudah tersedia.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, serta melibatkan siswa kelas X dan validator ahli materi, media, bahasa, dan praktisi.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media berdasarkan skala Likert,. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKS yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa yang ditunjukkan oleh perbandingan nilai posttest dan pretest yang diperkuat dengan perhitungan N-Gain.

Kata kunci: E-LKS, Hasil Belajar, Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran Ekonomi,

ABSTRACT

DEVELOPING FLIPBOOK MAKER-BASED E-LKS LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE ECONOMICS LEARNING OUTCOMES OF YP UNILA HIGH SCHOOL STUDENTS

By

AURA SYAHMITA SARI

This study aims to develop E-LKS learning media based on Kvisoft Flipbook Maker and to examine its feasibility and effectiveness in improving the economic learning outcomes of tenth grade students at SMA YP Unila Bandar Lampung. The research problems include low student achievement in economics and the suboptimal use of digital learning media despite the availability of technological facilities. This study employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, involving tenth-grade students and expert validators in content, media, language, and educational practice. Data analysis was conducted using descriptive quantitative techniques to assess the feasibility and practicality of the media based on a Likert scale. The results indicate that the developed E-LKS is feasible and practical to use, and is effective in improving students' economic learning outcomes, as shown by the comparison of pretest and posttest scores strengthened by N-Gain analysis.

Keywords: E-LKS, Learning Outcomes, Digital Learning Media, Economics Learning.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LKS BERBASIS
FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR EKONOMI
SISWA SMA YP UNILA**

Oleh:

AURA SYAHMITA SARI

Skripsi

**Skripsi Ini Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan dan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: **PEMENGANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN E-LKS BERBASIS
FLIPBOOK MAKER UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
EKONOMI SISWA SMA YP UNILA**

Nama Mahasiswa

: *Aura Syahmita Sari*

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2213031015

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Suroto, S.Pd., M.Pd.

Galuh Sandi, S.Pd., M.Pd.

NIP 19930713 201903 1 016

NIP 19960630 202406 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

Suroto, S.Pd., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

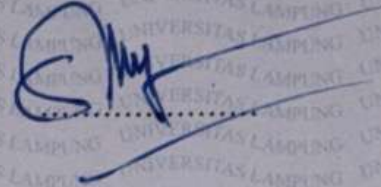
NIP 19930713 201903 1 016

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Suroto, S.Pd., M.Pd.



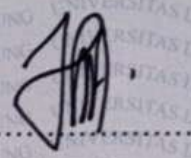
Sekretaris

Galuh Sandi, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 6 Maret 2026



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aura Syahmita Sari
NPM : 2213031015
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-LKS Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA YP Unila” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis yang diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 6 Maret 2026



Aura Syahmita Sari
2213031015

RIWAYAT HIDUP



Aura Syahmita Sariadala adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di Bandar Lampung, 4 Juni 2004. Anak terakhir dari dua bersaudara dari pasangan bapak Purbo Siswoyo dan ibu Aisyah. Penulis berasal dari Bandar Lampung, Kecamatan Kedamaian, Kota Bandar Lampung.

Berikut Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis:

1. Taman Kanak Kanak (TK) di TK Pajajaran, Bandar Lampung lulus pada tahun 2010.
2. Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Kalibalau Kencana, Bandar Lampung lulus pada tahun 2016.
3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 5 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2019.
4. Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA YP Unila, Bandar Lampung, lulus pada tahun 2022.
5. Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Ekonomi jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Selama masa perkuliahan penulis aktif mengikuti kegiatan organisasi di kampus diantaranya ASSETS (*Association of Economic Education Students*) Pendidikan Ekonomi. Pada tahun 2025, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Makarti, Kec Tumijajar, Kab. Tulang Bawang Barat serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 3 Tumijajar, Tulang Bawang Barat.

PERSEMBAHAN

Allah SWT

Segala puji dan ucapan rasa syukur panjatkan kepada Allah SWT, yang senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran, dan keberkahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kedua Orang Tua

Terima kasih kepada Bapak dan Ibu yang selalu melangitkan doa untuk kebaikan anak anaknya serta memberikan rasa sayang, cinta, dan pengorbanan tanpa henti untuk mendukung disetiap proses dan keberhasilanku hingga titik ini. Sehat selalu tolong hidup lebih lama lagi.

Keluarga Besar

Terima kasih untuk seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada saya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku

Terima kasih Bapak/Ibu atas segala bimbingan, arahan, sabar serta ilmu yang telah diberikan selama dibangku perkuliahan. Semoga selalu diberikan kesehatan dan keberkahan dalam segala hal.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

"Aku menyerahkan urusanku kepada Allah. Sungguh, Allah Maha Melihat akan hamba-hamba-Nya."

(Al Ghafir 44)

"Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar."

(Ar Rum 60)

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(Al-Insyirah 5)

"Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri."

(Baskara Putra)

"Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya Proses itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik di balik kata proses yang kamu anggap rumit."

(Edward Satria)

"Aku belajar menerima setiap proses yang terjadi dalam hidupku, berusaha dengan sungguh-sungguh di tengah keterbatasan, dan tetap bertahan meski lelah. Aku percaya bahwa setiap langkah, doa, dan usaha yang dilakukan dengan tulus akan mengantarkanku pada tujuan yang terbaik pada waktunya."

(Penulis)

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah AWT, atas segala berkat, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-LKS Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA YP Unila”. Yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari motivasi, doa, bimbingan, dan bantuan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN., Eng. Selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd.,M.Pd., selaku wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd.,M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung dan selaku dosen pembimbing 1 saya.

Terima kasih telah menerima saya menjadi anak bimbingan bapak serta meluangkan waktu, memberikan kritik, dan masukan kepada penulis yang membantu penulis dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan kesehatan dan dimudahkan dalam setiap hal.

8. Bapak Galuh Sandi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 dan pembimbing Akademik, yang telah membimbing penulis sejak awal. Terima kasih selalu meluangkan waktu, memberikan kritik, arahan, saran, nasihat dan ilmu yang bermanfaat dan dukungan kepada penulis untuk memulai penelitian ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan kesehatan dan dimudahkan dalam setiap hal.
9. Ibu Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas saya. Terima kasih telah menerima saya menjadi anak bimbingan ibu serta meluangkan waktu, memberikan kritik, dan masukan kepada penulis yang membantu penulis dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan kesehatan dan dimudahkan dalam setiap hal.
10. Wanita yang telah berjuang tanpa lelah, sosok perempuan yang memiliki impian yang sangat besar, yaitu diri saya Aura Syahmita Sari. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dengan penuh kesabaran, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan skripsi ini. Proses penyusunan skripsi tidak selalu berjalan dengan mudah, banyak tantangan, serta hambatan yang harus dihadapi. Namun, melalui proses tersebut, penulis belajar untuk tetap bertahan, dan terus melangkah meskipun dihadapkan pada berbagai kesulitan. Bersyukur dan bahagialah dengan pencapaianmu Aura. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang kau ambil. Rayakan apapun dalam dirimu dan jadikan dimanapun dirimu sebagai sosok yang bermanfaat untuk dirimu sendiri maupun orang lain. Jangan pernah sia siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Semoga langkah kebaikan dan kebahagiaan selalu menyertaimu, dan semoga Allah memberikan keberkahan dan keridhoan pada setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya.
11. Pintu surgaku, panutanku dan separuh nyawaku yaitu ibu tercinta Aisyah. Terima kasih sudah melangitkan doa doa terbaik untukku. Terima kasih sudah menjadi tempat sandaran paling kuat di saat sandaran yang lain bisa goyah.

Terima kasih atas setiap pengorbanan, semangat yang tak pernah Lelah, ridho yang tulus, dan doa doa yang selalu terlantun dalam setiap sujud ibu. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan. Terimakasih Ibu senantiasa menjadi sumber kekuatan, motivasi, dan semangat bagi penulis, terutama di saat menghadapi berbagai kesulitan dan keterbatasan selama proses penyusunan skripsi. Dengan kesabaran, ketulusan, dan dukungan yang diberikan, ibu selalu mendorong penulis untuk tetap berusaha, bertahan, dan tidak mudah menyerah. Semoga segala doa, kasih sayang, dan pengorbanan ibu mendapatkan balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa serta menjadi keberkahan dalam setiap langkah kehidupan penulis di masa mendatang.

12. Cinta pertamaku sekaligus panutan hidupku yaitu bapak Purbo Siswoyo. Terimakasih atas doa, usaha, dan perjuangan ayah sehingga penulis bisa duduk di bangku perkuliah sampai mendapat gelar sarjana. Terimakasih atas doa, kerja keras, ketulusan, dan pengorbanan yang tak pernah terucap selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Dengan keteguhan dan tanggung jawabnya, ayah senantiasa menjadi sosok yang memberikan teladan tentang arti perjuangan, kesabaran, dan keikhlasan dalam menjalani setiap proses kehidupan. Dukungan ayah, baik yang disampaikan melalui nasihat maupun yang diwujudkan dalam tindakan, menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis untuk terus berusaha dan tidak menyerah di tengah berbagai tantangan. Semoga segala jerih payah, doa, dan pengorbanan ayah mendapatkan balasan terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa serta menjadi keberkahan dalam setiap langkah kehidupan penulis di masa yang akan datang.
13. Terima kasih kepada mbakku Putri Indah Purnama Sari, S.Kep. dan kakak iparku Imron. Terimakasih sudah menjadi penyemangatku dengan penuh ketulusan senantiasa hadir memberikan perhatian, dukungan, dan semangat selama penulis menempuh pendidikan hingga proses penyusunan skripsi ini. Setiap nasihat, doa, serta perhatian yang diberikan, baik melalui kata-kata sederhana maupun tindakan nyata, menjadi sumber kekuatan yang membantu penulis untuk tetap bertahan dan percaya pada proses yang sedang dijalani.

Dukungan yang diberikan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membuat penulis merasa tidak berjalan sendiri dalam melewati proses panjang ini.

14. Terima kasih kepada kedua ponakan tercinta, Kakak Aqeela Khanza Azzahra dan Adik Arfan Shaquille Alfarizqy, yang dengan ketulusan, keceriaan, dan kasih sayang sederhana telah menjadi sumber semangat dan kebahagiaan penulis selama proses penyusunan ini. Senyuman, tawa, dan perhatian kecil dari kakak Aqeela dan adik Arfan mampu menguatkan kembali semangat di tengah lelah dan jenuh. Semoga keduanya tumbuh menjadi pribadi yang sehat, cerdas, berakhlak baik, dan penuh kasih sayang. Aunty sayang kakak Aqeela dan adik Arfan.
15. Seluruh keluarga besar bapak Purbo Siswoyo dan ibu Aisyah, terimakasih atas perhatian, dan kasih sayang yang senantiasa mengiringi perjalanan penulis selama menempuh pendidikan. Kehadiran keluarga besar, baik melalui dukungan moril, doa, maupun semangat yang diberikan, menjadi sumber kekuatan tersendiri bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan. Setiap perhatian, nasihat, serta kebersamaan yang terjalin memberikan motivasi dan penguatan bagi penulis untuk tetap berusaha dan menyelesaikan semua dengan sebaik-baiknya.
16. Kepada geng cendol Aradia Rosalino, Diska Dian Valena, Hanifa Zakiyah, Rhesty Puspita Sari dan Veny Mirani. Terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan penulis. Terima kasih pertemanan yang sangat luar biasa sudah menjadi teman yang terbaik bahkan seperti saudara. Terima kasih sudah saling mendengarkan keluh kesah, merayakan kebersamaan, saling memberikan dukungan, semangat dalam menyelesaikan tugas akhir. Di tengah rasa lelah, tekanan, dan kebingungan yang muncul, dukungan, candaan, serta kebersamaan yang terjalin mampu menguatkan dan membuat proses ini terasa lebih ringan. Semoga segala bantuan, kebaikan, dan kebersamaan yang telah diberikan menjadi kenangan baik serta dibalas dengan kebaikan dan keberkahan di masa mendatang.
17. Kepada Deswita Larasati, Kalistania, Purwati. Terima kasih sudah membantu, menemani, dan memberikan dukungan selama proses ini. Kehadiran teman-teman, baik sebagai tempat berbagi cerita, berdiskusi, saling menyemangati,

maupun membantu dalam berbagai hal teknis dan nonteknis, sangat berarti bagi penulis dalam melewati setiap tahapan. Semoga segala bantuan, kebaikan, dan kebersamaan yang telah diberikan menjadi kenangan baik serta dibalas dengan kebaikan dan keberkahan di masa mendatang.

18. Teman temanku mahasiswa angkatan 2022 terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh Pendidikan sampai menyelesaikan tugas akhir.
19. Terima kasih kepada teman-teman Pendidikan Ekonomi kelas A yang telah menjadi rekan belajar, berbagi pengalaman, serta memberikan dukungan dan kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
20. Teman temanku “KKN Desa Makarti” Amar, Bintang, Hafiz, Ayu, Ifta Imania, Riskika, Salwa, Shinta terima kasih kebersamaan selama 40 hari, untuk segala kebahagiaan dan kekesalan dalam menjalankan kegiatan selama KKN dan PLP. Terima kasih telah menjadi keluarga sementara dan tempat berbagi cerita selama masa pengabdian. Kebersamaan dalam satu posko, kerja sama dalam menjalankan setiap program, serta saling menguatkan di tengah kelelahan, dan berbagai tantangan yang dihadapi menjadi pengalaman yang sangat berarti bagi penulis. Canda tawa di sela kegiatan, kebersamaan dalam menyelesaikan tugas, hingga dukungan sederhana yang diberikan satu sama lain tidak hanya mempererat ikatan keluarga, tetapi juga menjadi sumber semangat bagi penulis. Semoga kenangan, kebersamaan, dan kenangan yang telah terbangun selama KKN tetap terjaga.
21. Teruntuk bapak Daryanto, ibu Yuni, bapak Supri, ibu Harty, bapak Arman, serta warga desa Makarti. Terima kasih telah menerima Aura dengan penuh kehangatan, keramahan, dan rasa kekeluargaan sejak awal hingga akhir kegiatan. Selama menjalani KKN, penulis merasakan perhatian, bantuan, serta dukungan dari warga desa dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kebersamaan yang terjalin, sapaan hangat, serta keterlibatan warga dalam setiap program kerja memberikan pengalaman berharga dan pembelajaran bermakna tentang arti kebersamaan, dan kepedulian sosial. Semoga segala kebaikan, ketulusan, dan dukungan yang telah diberikan oleh seluruh warga desa Makarti semoga meninggalkan kenangan baik yang akan selalu dikenang oleh penulis.

22. Terima kasih untuk teman-teman SMA tercintaku, Fidela, Lavia, Tasya. canda tawa, serta kenangan indah yang telah kita lalui bersama sejak masa putih abu-abu. Meskipun waktu dan jarak memisahkan, dukungan, semangat, dan perhatian yang kalian berikan tetap menjadi penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini. Semoga pertemanan yang telah terjalin sejak bangku SMA tetap terjaga dengan baik.
23. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita dan perjalanan hidup penulis. Kakak tingkat 2021, 2020 dan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas bantuan, arahan, motivasi dan bantuannya, semoga hal baik selalu menyertai kalian dan di permudah segala urusannya.
24. Semua pihak yang telah membantu dan mendoakan dalam penyelesaian skripsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Tuhan yang Maha Esa memberikan kelembutan hati, mempermudah segala urusan dan hal baik selalu menyertai.
25. Terima kasih kepada Almamater tercinta Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman, dan kesempatan untuk berkembang selama masa perkuliahan. Semoga ilmu yang saya peroleh dapat saya amalkan dan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat, dunia kerja, serta memberikan kontribusi positif bagi pembangunan bangsa dan negara.

Disadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan oleh penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya

Bandar Lampung, 6 Maret 2026
Penulis

Aura Syahmita Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Pengembangan.....	11
F. Manfaat Penelitian Pengembangan.....	11
G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan	12
H. Spesifikasi Produk	13
I. Asumsi Pengembangan Penelitian.....	14
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	15
A. Tinjauan Pustaka.....	15
1. Hasil Belajar.....	15
2. Mata Pelajaran Ekonomi.....	17
3. Media Pembelajaran LKS	21
4. Media Pembelajaran E-LKS	23
B. <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	31
C. E-LKS Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook Maker</i>	33
D. Penelitian Yang Relevan	35
E. Kerangka Pikir	39
III. METODE PENELITIAN	43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
B. Model Pengembangan	44
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	45
2. <i>Design</i> (Perancangan)	46
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	46
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	47
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	47
C. Subjek Uji Coba.....	48
D. Instrumen Penelitian	48
E. Uji Coba Produk	52
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52
G. Variabel Penelitian dan Variabel Operasional.....	54
H. Jenis dan Teknik Analisis Data	55
IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	60

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	60
1. Analisis;(Analysis)	60
2. Desain;(Design)	63
3. Pengembangan (Development)	67
4. Implementasi (Implementation)	70
5. Evaluasi (Evaluation).....	81
6. Analisis Statistik Inferensial	82
B. Pembahasan	88
1. Validitas E-LKS yang Dikembangkan dengan <i>Flipbook Maker</i> dalam Pembelajaran Materi Lembaga Keuangan di Indonesia.	89
2. Keefektivan E-LKS Berbasis <i>Flipbook Maker</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Lembaga Keuangan di Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung.	92
C. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	96
D. Kelebihan dan Kekurangan Produk Pengembangan.....	96
V. KESIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi	98
C. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100
DAFTAR LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

1. Daftar Nilai Rata-rata UTS Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA YP Unila	5
2. Perbedaan LKS dan E-LKS	29
3. Hasil Penelitian Yang Relevan	35
4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	49
5. Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	50
6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	50
7. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Praktisi.....	51
8. Definisi Oprasional Variabel	54
9. Kriteria Kelayakan	56
10. Skor Penilaian Berdasarkan Skala Likert.....	56
11. Kriteria Skor Penilaian	56
12. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	71
13. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	71
14. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	72
15. Hasil Revisi Ahli Bahasa.....	73
16. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi	73
17. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Praktisi.....	74
18. Uji Kemenarikan dan Kemudahan	75
19. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes (Uji Kelas).....	77
20. Daftar Interpretasi Koefisien r	78
21. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	78
22. Rangkuman Rerata Nilai Evaluasi Siswa pada Tahap Treatment	80
23. Komentar dan Saran dalam Penelitian Pengembangan E-LKS Berbasis Flipbook Maker pada Materi Lembaga Keuangan di Indonesia	82
24. Hasil Uji Normalitas Nilai Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	84
25. Hasil Uji Homogenitas Nilai Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	85
26. Uji t Nilai Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	85
27. Nilai Pre Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	86
28. Uji t Nilai Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	87
29. Uji t untuk kesetaraan Berarti (t-test for Equality of Means) Nilai Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	87
30. Uji N Gain.....	88

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Pikir	42
2. Model ADDIE	45
3. Tampilan Peta Konsep.....	68
4. Tampilan Uraian Materi	68
5. Tampilan Video Pembelajaran.....	69
6. Tampilan Evaluasi Siswa.	69
7. Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian	111
2. Surat Balasan Izin Penelitian	112
3. Dokumentasi Wawancara Dan Pengisian Angket Kebutuhan Pendidik Oleh Guru Mata Pelajaran Ekonomi.....	113
4. Dokumentasi Observasi di Kelas	113
5. Transkrip Wawancara Pra-Penelitian.....	114
6 Surat Izin Penelitian.....	115
7. Surat Balasan Sekolah Izin Penelitian.....	116
8. Lampiran Analisis Kebutuhan untuk Pendidik	117
9 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	122
10. Surat Permohonan Kesiadaan Menjadi Ahli Media	126
11. Surat Permohonan Kesiadaan Menjadi Ahli Materi.....	127
12. Surat Permohonan Kesiadaan Menjadi Ahli Bahasa.....	128
13. Surat Permohonan Kesiadaan Menjadi Ahli Praktisi	129
14. Hasil Uji Validasi Media	130
15. Hasil Uji Validasi Materi.....	135
16. Hasil Uji Validasi Bahasa.....	139
17. Hasil Uji Validasi Praktisi	143
18. Uji Kemenarikan dan Kemudahan	147
19. Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker	151
20. Tampilan Produk Pengembangan.....	152
21. Soal Pre Test dan Post Test.....	154
22. Daftar Sampel.....	157
23. Hasil Uji Validitas	159
24. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	163
25. Nilai Evaluasi tahap treatment Kelas Kontrol.....	164
26. Nilai Evaluasi tahap treatment Kelas Eksperimen	165
27. Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol	166
28. Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen	167
29. Uji Normalitas	168
30. Hasil Uji Homogenitas	172
31. Hasil Uji t Nilai Pre Test	173
32. Hasil Uji t nilai Post Test.....	173
33. Nilai N- Gain Pre Test dan Post Test Eksperimen.....	174
34. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian di Kelas Kontrol.....	175
35. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen	176

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Sebab, hasil belajar menjadi indikator utama untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran. Melalui hasil belajar, guru dapat menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa biasanya menjalani evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian belajarnya. Hasil dari evaluasi tersebut dapat terlihat dari adanya perubahan perilaku siswa, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Umumnya, hasil belajar diwujudkan dalam bentuk angka atau nilai yang merefleksikan pencapaian siswa. Tinggi atau rendahnya nilai tersebut juga mencerminkan sejauh mana efektivitas guru dalam menyampaikan materi. Beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa antara lain kemampuan individu siswa, kompetensi guru dalam mengajar, serta lingkungan tempat siswa belajar (Bahar & Jelinda, 2025).

Hasil belajar sebaiknya tidak hanya diukur berdasarkan pemahaman semata. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat ketika semua siswa mampu mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Menurut Yulianto *et al.* (2022), hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari perubahan perilaku siswa, di mana aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran. Pada intinya belajar merupakan proses transformasi dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mampu menjadi mampu (Karuniawati dkk., 2024).

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran dapat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu bijak dalam memilih media yang sesuai untuk setiap topik dan materi pelajaran, serta menghindari penggunaan media yang monoton yang dapat menyebabkan kebosanan pada siswa. Selain itu, kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan juga mempengaruhi hasil belajar mereka. Idealnya, siswa SMA diharapkan dapat mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Siswa dianggap berhasil dalam belajar jika nilai yang diperoleh memenuhi KKTP tersebut (Ramadhani & Saputra, 2022).

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran sangat penting keberadaannya sebagai alat yang memudahkan pendidik dalam menunjang proses pembelajaran (Pujianti *et al.*, 2019). Perkembangan pesat teknologi digital saat ini memaksa dunia pendidikan untuk terus bertransformasi agar tetap relevan dengan tuntutan zaman (Siregar & Kharisma, 2024). Para pendidik dituntut untuk tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga untuk memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Hal ini meliputi pemanfaatan berbagai platform digital, aplikasi pembelajaran, serta sumber daya online yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan adanya teknologi, proses belajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional, tetapi dapat lebih interaktif, fleksibel, dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Untuk itu, para guru harus terus berinovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif, sekaligus mengembangkan keterampilan digital mereka agar dapat mengoptimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Kegiatan pembelajaran saat ini tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media digital, mengingat manfaat signifikan yang dapat diberikan dalam proses pembelajaran. Dandung dkk. (2023) Media digital, seperti platform e-learning dan perangkat multimedia, memainkan peran penting dalam meningkatkan

efektivitas pembelajaran dengan menyediakan kemudahan bagi guru dan siswa untuk berkolaborasi, berbagi materi, serta mengakses informasi secara fleksibel, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Menurut Pujiati *et al.* (2021), pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hestingtyas *et al.*, (2020) menegaskan bahwa dimana penerapan pembelajaran e-learning dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Penggunaan media digital memungkinkan proses belajar yang lebih interaktif, personal, dan berkelanjutan, serta lebih efisien dan menyenangkan. Tidak terkecuali dalam pembelajaran ekonomi, guru diharapkan untuk tidak sekadar menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan mampu merangsang minat siswa untuk memahami konsep-konsep ekonomi dengan lebih mendalam dengan memanfaatkan teknologi digital (Sari & Widodo, 2023).

Pada kenyataannya proses pembelajaran ekonomi di banyak sekolah, termasuk di tingkat SMA, masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu masalah yang sering muncul adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton dan kurang interaktif, seperti ceramah satu arah dan penggunaan media seadanya yang tidak mampu menjangkau gaya belajar siswa yang beragam. Kondisi ini membuat siswa cepat bosan, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak dan memerlukan ilustrasi kontekstual agar lebih mudah dipahami (Hutabarat dan Manurung, 2021). Selain itu, keterbatasan penggunaan media digital juga menjadi hambatan tersendiri. Padahal, media digital memiliki potensi besar dalam membantu siswa belajar secara mandiri dan interaktif, terutama di era digital saat ini yang sangat menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran (Setiawan & Fitria, 2020).

Selain itu terdapat permasalahan lain yang cukup menonjol yaitu belum optimalnya pemanfaatan sarana teknologi informasi dan komunikasi yang sebenarnya sudah tersedia di sekolah. Banyak guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital, baik karena keterbatasan kompetensi maupun karena belum adanya media yang mudah digunakan dan sesuai dengan kurikulum. Akibatnya, pembelajaran ekonomi menjadi kurang menarik dan tidak kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa, yang sebagian besar sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitasnya (Sari & Prasetyo, 2021).

Pendidikan abad ke-21 menekankan kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang semakin mendesak seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang cepat dan perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* ke *student-centered* (Rosmawati, 2023). Mata pelajaran Ekonomi, yang dikenal mengandung banyak konsep abstrak dan teori kompleks, sering kali menimbulkan kebosanan dan kesulitan pemahaman bagi siswa jika hanya disampaikan dengan metode ceramah atau media konvensional (Lestari dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

Peneliti melakukan penelitian di salah satu SMA di Bandar Lampung, yaitu SMA YP Unila Bandar Lampung. SMA YP Unila Bandar Lampung adalah sebuah SMA yang beralamat di Jalan Jenderal Suprpto No. 88, I Enggal, Bandar Lampung. Dalam penelitian ini peneliti memilih SMA YP Bandar Lampung untuk dijadikan tempat penelitian karena adanya tantangan yang dihadapi oleh guru IPS, yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian guna mengidentifikasi faktor-faktor penyebab dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. SMA YP Bandar Lampung juga memiliki karakteristik dan isu yang menarik untuk diteliti, serta relevan dengan topik penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi efektif atas permasalahan yang diidentifikasi sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi memberi kontribusi positif bagi peningkatan mutu pendidikan di SMA YP Unila Bandar Lampung.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA YP Unila Bandar Lampung, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran ekonomi masih banyak menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku paket dan slide PowerPoint. Media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti E-LKS, belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal. Salah satu faktor utamanya adalah kurangnya keterampilan dan pengetahuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Banyak guru yang masih terbiasa dengan metode konvensional seperti ceramah atau penggunaan buku teks, sehingga mereka merasa kurang percaya diri atau tidak terbiasa menggunakan alat digital yang lebih interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi, diketahui bahwa persentase siswa yang tuntas masih berada di bawah standar ketuntasan belajar minimum (KKTP), yaitu 70.

Berikut ini adalah data rekap nilai rata-rata UTS pada mata pelajaran Ekonomi:

Tabel 1. Daftar Nilai Rata-rata UTS Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA YP Unila

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	KKTP
1	X 3	36	23	13
2	X 12	36	20	16
3	X 11	36	25	11
4	X 5	35	25	10
Jumlah		143	93	50
Persentase		100%	66%	34%

Sumber: SMA YP UNILA (2025).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dengan menggunakan kelas X3, X5, X11 dan X12 pada SMA YP Unila. Hasil menunjukkan hanya 34% atau 50 siswa yang mencapai nilai tuntas, sedangkan 66% atau 93 siswa lainnya belum memenuhi. Sedangkan dari 36 siswa yang mengikuti pembelajaran hanya 8 siswa (22%) yang mengikuti proses diskusi tanya jawab saat proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah dan membutuhkan intervensi media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Titin dkk., 2023).

Salah satu media yang dinilai efektif untuk menjawab tantangan pendidikan abad 21 adalah media pembelajaran berbasis E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa). E-LKS merupakan lembar kerja digital yang dirancang interaktif dan fleksibel, sehingga mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam serta mendukung prinsip pembelajaran mandiri (Savitri dkk., 2024). Dengan memanfaatkan teknologi, E-LKS tidak hanya memberikan kemudahan dalam pengelolaan materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memungkinkan mereka untuk belajar di luar jam kelas dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Selain itu, E-LKS mendukung pembelajaran yang lebih personal, memungkinkan siswa untuk mengulang materi, menjawab kuis, atau menyelesaikan tugas dengan waktu yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Dengan demikian, penggunaan E-LKS memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan keterampilan kritis dan kreatif siswa, sekaligus mendorong pembelajaran yang lebih mandiri dan terintegrasi dengan perkembangan teknologi.

Media pembelajaran berbasis E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa) menjadi salah satu solusi strategis. E-LKS merupakan transformasi dari LKS konvensional ke format digital yang memungkinkan siswa mengakses materi, tugas, dan latihan secara fleksibel melalui perangkat elektronik (Lisniwati, 2021). Hal ini sangat penting di era pembelajaran digital yang menuntut kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis, serta literasi teknologi yang baik pada peserta didik (Hastuti dkk., 2020). Dengan E-LKS, pembelajaran tidak hanya berlangsung di kelas, tetapi dapat dilakukan secara asinkron maupun sinkron sesuai kebutuhan siswa. Kebutuhan terhadap penggunaan E-LKS dalam pembelajaran ekonomi menjadi semakin mendesak karena materi ekonomi sering kali bersifat abstrak dan membutuhkan ilustrasi, grafik, dan simulasi untuk mempermudah pemahaman. Di sinilah peran E-LKS sebagai media interaktif yang mampu menyajikan konten multimedia, seperti video animasi, grafik interaktif, hingga evaluasi otomatis, yang tidak hanya mempermudah pemahaman tetapi juga meningkatkan minat belajar siswa.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung melalui media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Keunikan dari penelitian ini adalah pengembangan E-LKS yang disesuaikan dengan konteks lokal sekolah, serta integrasi teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di tingkat SMA (Ginting dkk., 2024). Kebutuhan untuk mengintegrasikan E-LKS dalam pembelajaran juga tidak terlepas dari tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, serta penggunaan teknologi digital sebagai sarana eksplorasi pengetahuan (Rachmawatia dkk., 2024).

Dalam hal ini, E-LKS memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih dinamis, fleksibel, dan mandiri (Purnama, 2021). Selain itu, penggunaan E-LKS juga memiliki kelebihan dalam menyajikan konten multimedia yang interaktif, seperti video, simulasi, dan evaluasi otomatis yang memungkinkan siswa mendapat umpan balik secara langsung. Keunggulan ini tentu tidak dimiliki oleh LKS cetak konvensional. Sejalan dengan pendapat Ginting dkk. (2024) mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberadaan E-LKS juga sangat relevan untuk menjembatani kesenjangan digital antara guru dan siswa. Banyak guru ekonomi di tingkat SMA yang mengalami kesulitan dalam menyusun media digital yang sistematis dan sesuai dengan karakteristik siswa (Suhada dkk., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini sekaligus menjadi solusi aplikatif dengan menghasilkan produk E-LKS yang tidak hanya layak secara isi, tetapi juga mudah digunakan dan disesuaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan studi oleh Yulistya et al. (2022), yang mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis *Articulate Storyline 3*, yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi manajemen.

Penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran dalam pengembangan E-LKS. Siswa SMA saat ini merupakan generasi digital native yang terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Purnama, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mereka. Penelitian oleh Ayuni (2022) tentang pengembangan media pembelajaran e-flipbook berbasis *Unity of Sciences* pada materi perubahan lingkungan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS ini tidak hanya fokus pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa saja, tetapi juga bertujuan untuk memperbaiki cara guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini diharapkan bisa membantu penyesuaian pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku dan memanfaatkan teknologi yang sudah semakin berkembang (Setiawan & Fitria, 2020). Penelitian ini dianggap penting karena selain menghadirkan media pembelajaran yang baru dan menarik, juga bisa menjadi salah satu solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital seperti sekarang ini.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis E-LKS sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung. Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, sesuai perkembangan zaman, dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan adanya E-LKS ini, peneliti berharap siswa bisa lebih aktif, mandiri, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi di kelas. Oleh sebab itu, dalam skripsi ini penulis berfokus pada judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-LKS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung, khususnya dalam konteks penerapan media pembelajaran digital di era pendidikan modern saat ini, sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran ekonomi masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media cetak, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi, yang tercermin dari data Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025, di mana hanya 34% siswa yang mencapai nilai tuntas, sementara 66% lainnya belum memenuhi standar ketuntasan minimal.
3. Kurang maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis E-LKS, padahal media ini dinilai dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital.
4. Sebagian besar siswa kurang aktif saat proses pembelajaran di kelas. Pada saat proses diskusi tanya jawab hanya 8 siswa dari 36 siswa yang terlibat di dalamnya.
5. Bahan ajar yang ada hanya berupa buku tema dan power point serta belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia dalam proses pembelajaran sehingga belum bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan membutuhkan bahan ajar mandiri yang lebih fleksibel yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, mendalam, dan tidak menyimpang dari fokus utama, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada bentuk E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa) yang dirancang secara digital dan dapat diakses melalui perangkat komputer atau smartphone oleh siswa kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung.
2. Materi pelajaran yang digunakan dalam pengembangan E-LKS dibatasi pada kompetensi dasar mata pelajaran Ekonomi kelas X sesuai dengan kurikulum yang berlaku, terutama materi pada semester ganjil.
3. Penelitian ini difokuskan pada aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas media E-LKS yang dikembangkan melalui model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung, serta melibatkan validator ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran ekonomi sebagai pemberi masukan terhadap media yang dikembangkan
5. Hasil belajar yang dikaji terbatas pada aspek kognitif yang diukur melalui tes sebelum dan sesudah penggunaan media E-LKS (*pretest-post test*), tanpa menelaah aspek afektif dan psikomotorik secara mendalam..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung yang layak dan valid digunakan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis E-LKS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA YP Unila Bandar Lampung?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan dalam penelitian ini, adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis E-LKS dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran dan pendidikan ekonomi. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa), serta memperdalam pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di tingkat SMA. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk pengembangan teori maupun model pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan literasi digital.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru Ekonomi

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau panduan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif,

dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat mengadaptasi atau mereplikasi E-LKS yang dikembangkan untuk mata pelajaran ekonomi maupun mata pelajaran lain agar proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis E-LKS yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman materi ekonomi secara menyeluruh. Siswa dapat belajar secara mandiri dan terstruktur melalui aktivitas-aktivitas yang terdapat dalam E-LKS, sehingga hasil belajar meningkat secara signifikan.

c. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan sekolah. Sekolah dapat menjadikan E-LKS sebagai bagian dari strategi pembelajaran *blended learning* atau pembelajaran digital yang adaptif terhadap perkembangan zaman, terutama dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi di tingkat SMA.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau pijakan awal dalam pengembangan penelitian serupa, baik dalam konteks media pembelajaran digital lainnya maupun dalam mata pelajaran yang berbeda. Peneliti lain dapat mengembangkan lebih lanjut konsep E-LKS yang lebih kompleks atau mengintegrasikan teknologi mutakhir seperti AI dan Augmented Reality untuk keperluan pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian

Objek dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran E-LKS (X) dan hasil belajar ekonomi (Y).

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS pada mata Pelajaran ekonomi ini akan dilakukan di SMA YP Unila Bandar Lampung dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025.

4. Ilmu Penelitian

Ilmu Pendidikan ekonomi mencakup berbagai aspek yang fokus pada pengajaran dan pembelajaran dalam bidang ekonomi. Ruang lingkupnya meliputi pengembangan media LKS ekonomi, strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan media dan teknologi digital, serta evaluasi pembelajaran dalam konteks ekonomi. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS ini termasuk ke dalam ruang lingkup ilmu Pendidikan Ekonomi.

H. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa) untuk mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA. Media ini dirancang dalam bentuk digital interaktif dan mengacu pada kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan teknologi dengan proses belajar mengajar. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dijelaskan sebagai berikut:

1. Produk E-LKS Ekonomi kelas X merupakan modul digital dalam format PDF interaktif dan HTML berbasis web yang dapat diakses fleksibel melalui berbagai perangkat, baik daring maupun luring.
2. Kontennya disusun berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dengan pendekatan kontekstual untuk mengaitkan teori ekonomi dengan situasi nyata, dilengkapi aktivitas mandiri, diskusi, refleksi, latihan soal dengan self-assessment, serta evaluasi formatif guna mendorong pembelajaran aktif dan adaptif sesuai Kurikulum Merdeka.

3. Media ini diperkaya dengan fitur interaktif seperti video pembelajaran, navigasi user-friendly, grafik visual, serta kolom isian langsung, dan dirancang dengan prinsip edukatif serta estetika visual yang sesuai karakteristik siswa SMA.
4. Modul ini disimpan dalam format PDF dan HTML, serta didistribusikan melalui berbagai *platform* seperti Google Drive, LMS, dan flashdisk.
5. Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat kognitif siswa kelas X, sementara kualitas produk dijamin melalui uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas oleh ahli serta respon siswa dan hasil belajar.

I. Asumsi Pengembangan Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS, peneliti menetapkan sejumlah asumsi dasar sebagai pijakan konseptual dan praktis untuk merancang serta mengimplementasikan media secara optimal. Asumsi ini meliputi kesiapan peserta didik dalam mengakses perangkat digital, kemampuan dasar mereka dalam menggunakan teknologi, serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, guru bersedia memanfaatkan E-LKS dan memberi masukan, serta lingkungan pembelajaran mendukung penggunaan media digital, baik dari sisi infrastruktur maupun kebijakan sekolah. E-LKS dirancang melalui model ADDIE agar pengembangannya sistematis dan efektif, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang aktif, mandiri, dan relevan. Penetapan asumsi ini menjadi langkah strategis dalam menjamin keberhasilan dan kelayakan produk media yang dikembangkan .

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar

Menurut Sanjaya, (2021) Hasil belajar yang diakhiri dengan evaluasi mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Di akhir proses pembelajaran, hasil yang diperoleh digunakan sebagai alat untuk mengukur dan menilai efektivitas pembelajaran, sekaligus sebagai acuan untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap materi yang telah disampaikan. Menurut Rahmawati (2024), hasil belajar merupakan bukti pencapaian yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat pemahaman siswa, tetapi juga mencerminkan proses kognitif dan keterampilan yang telah berkembang melalui interaksi mereka dengan materi dan metode yang diterapkan dalam pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2016), hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara aktivitas mengajar dan belajar. Bagi guru, proses mengajar berakhir dengan penilaian terhadap hasil yang dicapai oleh siswa. Sedangkan dari perspektif siswa, hasil belajar adalah tujuan akhir dan puncak dari seluruh rangkaian proses pembelajaran yang mereka jalani. Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2016), belajar merupakan suatu aktivitas yang kompleks, di mana hasil belajar mencakup berbagai kapabilitas yang diperoleh seseorang, seperti keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga minat dan keterampilan yang menunjukkan sejauh mana peserta didik menginternalisasi materi dalam tindakan dan pemikiran.

Secara lebih luas, hasil belajar dapat diwujudkan dalam bentuk informasi lisan yang mampu diungkapkan secara sistematis, kemampuan intelektual dalam menganalisis dan memecahkan masalah, keterampilan berpikir dalam menyusun dan mengevaluasi argumen, serta keterampilan yang terlihat melalui ketepatan dan kelincahan dalam melaksanakan tugas praktis. Selain itu, perubahan sikap yang positif seperti meningkatnya rasa tanggung jawab, kejujuran, dan semangat belajar juga merupakan indikator penting dari hasil belajar yang berhasil (Sudjana, 2017). Oleh karena itu, hasil belajar bukan sekadar produk akhir dari proses pendidikan, tetapi merupakan representasi dari transformasi menyeluruh pada diri individu sebagai hasil interaksi yang bermakna dengan lingkungan belajar, baik secara fisik, sosial, maupun emosional.

Hasil belajar sendiri dapat dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, karena setiap mata pelajaran melibatkan ketiganya, meskipun dengan penekanan yang berbeda. Mata pelajaran yang berbasis praktik lebih menekankan ranah psikomotorik, sedangkan mata pelajaran yang fokus pada pemahaman konsep lebih menekankan ranah kognitif. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk menghafal, memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi sedangkan ranah afektif mencakup aspek perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral (Haryati *et al.*, 2016).

Hubungan antara hasil belajar dengan media pembelajaran yang akan datang sangat signifikan, karena media pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi berkontribusi langsung terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran. Media digital seperti E-LKS interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis web, dan teknologi berbasis augmented reality atau virtual reality mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Rizaldi

& Fatmawati, 2021). Selain itu, media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konten pembelajaran dapat membantu proses berpikir kritis dan reflektif, yang berperan penting dalam pencapaian kompetensi abad 21. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa depan menjadi aspek penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar mencerminkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui interaksi guru dan siswa. Ketiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik berperan saling melengkapi dalam membentuk capaian belajar yang utuh. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti E-LKS, aplikasi interaktif, serta *augmented* dan *virtual reality* terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik, sehingga menjadi faktor penting dalam mendukung pencapaian hasil belajar sesuai tuntutan abad 21.

2. Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi merupakan bidang studi yang membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai bagaimana manusia dan masyarakat mengambil keputusan untuk mengalokasikan sumber daya yang terbatas guna memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas (Widiastuti, 2016). Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari cara masyarakat mengelola sumber daya yang langka untuk memproduksi barang dan jasa serta mendistribusikannya kepada individu atau kelompok dalam masyarakat (Ginting *et al.*, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa inti dari ilmu ekonomi adalah pilihan, kelangkaan, dan efisiensi. Pembelajaran ekonomi di sekolah tidak hanya mengutamakan penguasaan teori, tetapi juga menekankan kemampuan peserta didik dalam menganalisis masalah ekonomi secara sistematis dan mengambil keputusan yang rasional berdasarkan prinsip-prinsip ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran ekonomi di jenjang pendidikan menengah tidak hanya mengajarkan konsep teoritis, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan pola pikir rasional dan kritis siswa dalam menghadapi permasalahan ekonomi yang terjadi di sekitarnya (Farhan & Armiati, 2024).

Tujuan dari mata pelajaran ini mencakup pembentukan sikap dan keterampilan ekonomi yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu, anggota keluarga, maupun bagian dari masyarakat (Wahyuni, 2019). Menurut peneliti, mata pelajaran ekonomi membekali siswa dengan pemahaman tentang pengelolaan sumber daya terbatas untuk memenuhi kebutuhan tak terbatas serta mendorong pola pikir rasional dan kritis. Untuk mendukung pembelajaran yang efektif, diperlukan media pembelajaran yang interaktif seperti E-LKS. Media ini memudahkan siswa memahami konsep ekonomi secara kontekstual dan mendukung keterlibatan aktif dalam proses belajar, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan integrasi teknologi dan pembelajaran bermakna.

Pengajaran ekonomi di tingkat SMA juga diarahkan untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan sumber daya secara bijak dan bertanggung jawab (Nesi Yuliasari, 2020). Peserta didik diharapkan mampu memahami peristiwa ekonomi aktual, baik lokal, nasional, maupun global, serta memiliki kemampuan untuk menganalisis penyebab dan dampak dari setiap kebijakan atau dinamika ekonomi yang berkembang (Yulianto, 2019). Dengan demikian, pembelajaran ekonomi tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif, yang bertujuan membentuk literasi ekonomi siswa agar mampu mengambil keputusan rasional sebagai individu dan warga negara. Melalui pendekatan kontekstual dan berbasis masalah, siswa juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah ekonomi dalam kehidupan nyata, dan berpartisipasi aktif dalam pembangunan ekonomi yang berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas merupakan pembelajaran yang bersifat integratif antara teori dan praktik, yang bertujuan membentuk peserta didik agar mampu berpikir ekonomis, kritis, dan solutif dalam menghadapi persoalan kehidupan nyata. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam membangun literasi ekonomi generasi muda agar lebih siap menghadapi tantangan ekonomi di era globalisasi dan digitalisasi saat ini.

Materi mata pelajaran ekonomi berdasarkan kurikulum merdeka pada kelas X SMA meliputi konsep ilmu ekonomi, permasalahan ekonomi dalam sistem ekonomi, peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi, terbentuknya harga pasar, lembaga jasa keuangan di Indonesia, serta sistem pembayaran dan alat pembayaran. Pada penelitian ini peneliti mengambil materi lembaga jasa keuangan sebagai fokus pembelajaran. Pemilihan materi ini didasarkan pada pentingnya pemahaman siswa terhadap peran lembaga keuangan dalam perekonomian modern, khususnya dalam pengelolaan keuangan pribadi dan dukungan terhadap kegiatan ekonomi masyarakat. Selain itu, materi ini dinilai relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa serta memiliki keterkaitan langsung dengan peningkatan literasi keuangan, yang menjadi salah satu kompetensi penting di era digital. Dengan memahami fungsi dan jenis lembaga jasa keuangan, diharapkan siswa dapat lebih cermat dalam mengambil keputusan finansial di masa depan.

Secara umum lembaga keuangan dapat diartikan sebagai suatu badan yang bergerak dalam dunia keuangan untuk menyediakan jasa bagi nasabah atau masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan dalam kehidupannya. Sedangkan menurut Puspa (2024), peran lembaga keuangan sangat penting dalam menjaga kelancaran arus dana dalam perekonomian suatu negara, serta meningkatkan efisiensi ekonomi dengan memfasilitasi transaksi, investasi, dan pembiayaan. Fungsi lembaga keuangan ini menyediakan jasa sebagai perantara antara pemilik modal dan pasar uang yang bertanggung jawab dalam penyaluran dana dari investor kepada perusahaan yang membutuhkan dana tersebut.

Lembaga keuangan pada umumnya terbagi menjadi dua, yaitu: lembaga keuangan bank atau suatu lembaga yang memberikan jasa keuangan dan menghimpun dana dari masyarakat secara langsung dan lembaga keuangan non bank merupakan lembaga keuangan yang menghimpun dana dari masyarakat dengan mengeluarkan surat berharga untuk pembiayaan perusahaan serta disalurkan kembali kepada masyarakat dalam bentuk pinjaman (Sulaeman dkk., 2020). Kedua jenis lembaga keuangan ini

memiliki peran penting dalam perekonomian, terutama dalam menyediakan akses pendanaan, memfasilitasi peredaran uang, serta mendukung pertumbuhan kegiatan usaha di berbagai sektor.

Di Indonesia sendiri, memiliki lembaga independen yang memiliki peran penting dalam pengaturan dan pengawasan sektor jasa keuangan di Indonesia, yaitu Otoritas Jasa Keuangan (OJK) (Puspa, 2024). Pembentukan OJK menjawab kebutuhan mengatur lembaga keuangan dengan lebih baik dan menyeluruh, seiring dengan perkembangan pesat sektor keuangan di Indonesia. Dengan adanya lembaga keuangan di Indonesia memberikan dampak terhadap perekonomian Indonesia, antara lain:

- a. Menyediakan Pembiayaan untuk Investasi Lembaga keuangan, terutama bank, berfungsi sebagai perantara keuangan yang mengumpulkan dana dari masyarakat untuk disalurkan kepada individu dan perusahaan yang memerlukan pembiayaan. Dengan menyediakan kredit untuk investasi, lembaga keuangan membantu mendorong pertumbuhan sektor-sektor produktif seperti industri, infrastruktur, dan perumahan.
- b. Meningkatkan Likuiditas dan Aksesibilitas Lembaga keuangan meningkatkan likuiditas di pasar dengan menyediakan berbagai produk keuangan, seperti tabungan, deposito, dan pinjaman. Kemudahan akses terhadap layanan keuangan ini membantu masyarakat dan pelaku usaha, terutama Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), untuk memperoleh dana yang diperlukan untuk meningkatkan perekonomian.

Dengan seringnya perkembangan zaman, lembaga jasa keuangan dapat diharapkan untuk mendekati dengan teknologi yang canggih, seperti pembayaran elektronik. Sesuai dengan hasil penelitian Johan (2022), menyatakan ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan industri fintech di masa depan:

- 1) *Fintech* akan terus diuntungkan dari transformasi industri perbankan, adopsi teknologi digital yang pesat, dan pertumbuhan e-commerce global, khususnya di negara-negara berkembang.

- 2) *Fintech* masih memiliki potensi pertumbuhan di ekosistem layanan keuangan yang terus berkembang, meskipun ada tekanan jangka pendek.
- 3) Tidak semua *fintech* terpengaruh secara serupa selama koreksi pasar, tergantung pada sektor dan tahap pertumbuhan masing-masing.

Dengan memahami faktor serta dampak lembaga jasa keuangan tersebut, diharapkan masyarakat akan meningkatkan pemahaman keuangan secara pribadi. Terlebih bagi siswa sebagai bagian dari literasi ekonomi untuk menganalisis realitas ekonomi di masyarakat. Pemahaman ini juga menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan finansial di masa depan, seperti pengelolaan tabungan, investasi, serta pemanfaatan produk keuangan secara bijak (Otoritas Jasa Keuangan, 2023). Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran mengenai lembaga jasa keuangan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dalam membentuk sikap dan keterampilan ekonomi yang bertanggung jawab sejak usia sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, mata pelajaran ekonomi di tingkat menengah membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk berpikir kritis, rasional, serta mengambil keputusan bijak dalam menghadapi masalah ekonomi. Pemahaman tentang lembaga jasa keuangan memberi wawasan mengenai perannya dalam pembiayaan, likuiditas, dan pertumbuhan ekonomi, sekaligus meningkatkan literasi keuangan siswa. Integrasi teknologi seperti *fintech* menjadikan pembelajaran ini semakin relevan sebagai bekal menghadapi tantangan ekonomi di era digital.

3. Media Pembelajaran

LKS Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara aktif. LKS biasanya berisi ringkasan materi, petunjuk kerja, latihan soal, dan aktivitas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa. Dengan menggunakan LKS, guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih terstruktur dan terarah. LKS juga membantu siswa belajar secara mandiri karena menyediakan langkah-langkah yang jelas. Selain itu, media ini

mendukung metode pembelajaran aktif dan berbasis masalah. Penggunaan LKS terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. LKS dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan tingkat kemampuan siswa. Oleh karena itu, LKS menjadi salah satu alat bantu yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengembangan LKS harus memperhatikan aspek kurikulum, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan siswa agar relevan dan efektif (Sasongko & Yanti, 2021). Isi dari LKS sebaiknya disajikan secara sistematis dan menarik agar siswa termotivasi untuk mengerjakannya. Visualisasi seperti gambar, tabel, dan diagram dapat digunakan untuk memperjelas konsep. Selain itu, LKS juga bisa berbentuk digital untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dalam LKS digital, memudahkan siswa berinteraksi lewat perangkat seperti laptop atau tablet, seperti yang ditemukan oleh dengan LKS digital alat optik berbasis *flipbook 3D* (Al Hayati, 2019). Hal ini menjadikan LKS sebagai media yang fleksibel dan adaptif terhadap zaman. Guru dapat menggunakannya sebagai alat evaluasi formatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Dengan begitu, pengembangan LKS menjadi lebih bervariasi dan adaptif terhadap era digital.

LKS digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam pembelajaran jarak jauh atau berbasis teknologi. Format digital memungkinkan siswa mengakses materi kapan pun dan di mana pun, asalkan tersedia perangkat dan koneksi internet. LKS interaktif juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa sehingga proses evaluasi lebih cepat. Menurut Fitria & Saputra (2021), LKS digital memanfaatkan aplikasi seperti *Microsoft Word*, *Canva*, *Flipbook Maker*, hingga *Learning Management System (LMS)*. *Interaktivitas* yang ditawarkan LKS digital dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain memudahkan distribusi, pengawasan, dan penilaian tugas melalui platform digital, penggunaan LKS digital tetap harus berlandaskan prinsip pedagogis yang baik agar tidak sekadar menarik secara visual tetapi dapat mengoptimalkan pembelajaran.

Meski LKS digital menawarkan banyak keunggulan, namun LKS cetak masih relevan digunakan di berbagai sekolah, terutama yang belum memiliki infrastruktur digital memadai. LKS cetak lebih mudah diakses oleh semua siswa tanpa memerlukan perangkat elektronik. Dalam pelaksanaannya, guru dapat membimbing siswa secara langsung dan memberi penjelasan saat mereka mengerjakan tugas dalam LKS. Siswa juga dapat menyimpan dan mencatat langsung pada lembar kerja. Kualitas LKS tetap harus ditentukan oleh isi, kejelasan instruksi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (Miftahudin, 2021).

Kolaborasi antara guru dan siswa dalam penggunaan LKS dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Evaluasi terhadap hasil kerja siswa pada LKS bisa dilakukan melalui diskusi kelas, presentasi, atau penilaian individu. Oleh karena itu, pemilihan format LKS perlu disesuaikan dengan kondisi, sarana, dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, Lembar Kerja Siswa (LKS) membantu pembelajaran aktif dan mandiri melalui materi, petunjuk, dan latihan yang terstruktur. Bentuk digital menawarkan interaktivitas dan akses mudah, sementara LKS cetak tetap relevan di sekolah dengan keterbatasan teknologi. Dengan desain sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa, LKS mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran.

4. Media Pembelajaran E-LKS

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi, ide, dan gagasan dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar (Rosmawati, 2023). Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu visual seperti gambar atau diagram, tetapi juga mencakup teknologi digital seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran, dan *platform e-learning* (Haptanti dkk., 2024). Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas

pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam proses pendidikan sangat krusial. Media berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Titin dkk., 2023). Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Herawati dkk., 2023). Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang konkret (Atmojo & Lestari, 2024). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa (Haptanti dkk., 2024).

Peran media pembelajaran dalam proses pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas belajar siswa (Azizah dkk., 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media yang interaktif dan menarik, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Penelitian oleh Dewi dan Nugraheni (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik secara signifikan (Triyara & Nugraheni, 2024). Media pembelajaran berbasis E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa) merupakan bentuk inovasi dari Lembar Kerja Siswa konvensional yang dikembangkan dalam format digital dan interaktif. E-LKS tidak hanya memuat materi dan latihan soal, tetapi juga mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti video, animasi, link interaktif, serta fitur evaluasi otomatis yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Zainuri dkk., 2024).

E-LKS dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang mandiri, fleksibel, dan menarik, dalam mengeksplorasi materi pelajaran (Puspa & Baturaja, 2022). Dalam konteks perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran telah mengalami transformasi signifikan. Tidak hanya terbatas pada media cetak seperti buku dan modul, tetapi juga mencakup media digital seperti video, simulasi, dan aplikasi interaktif (Azizah, 2024). Perkembangan ini memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih dinamis dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Zainuri dkk., 2024).

Secara umum E-LKS berfungsi sebagai panduan belajar yang berorientasi pada aktivitas siswa. Dalam pendekatan pembelajaran modern, siswa dituntut untuk menjadi subjek aktif dalam proses belajar, dan bukan hanya sebagai penerima informasi (Puspa & Baturaja, 2022). Melalui E-LKS, siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, selama mereka memiliki akses terhadap perangkat digital. Hal ini sangat relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital yang mengedepankan fleksibilitas, personalisasi, dan integrasi teknologi informasi dalam proses belajar mengajar (Rosmawati, 2023).

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa), media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa (Indriani dkk., 2021). Dengan memanfaatkan teknologi digital, E-LKS dapat menyajikan materi ekonomi secara interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Penggunaan E-LKS juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMA YP Unila Bandar Lampung. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS, terdapat faktor penting yang perlu diperhatikan agar media yang dihasilkan

benar-benar efektif, layak digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Siregar, 2024). Faktor-faktor ini akan menentukan kualitas dan keberhasilan media dalam mendukung proses belajar mengajar.

Berikut adalah faktor-faktor utama dalam pengembangan E-LKS:

a. Kelayakan Isi

Pengembangan media E-LKS dalam pembelajaran ekonomi harus mempertimbangkan beberapa aspek penting seperti kesesuaian isi dengan kurikulum, desain visual yang menarik, interaktivitas, kemudahan akses, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Konten harus akurat dan relevan, sedangkan tampilannya perlu menarik agar siswa lebih fokus. Kelebihan utama E-LKS adalah interaktivitasnya, yang mendorong keterlibatan aktif siswa (Mujiansyah & Rafsanjani, 2020). Media ini juga harus mudah diakses lewat perangkat digital tanpa aplikasi tambahan dan sesuai dengan pendekatan Kurikulum Merdeka (Cahyadi, 2019). Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, E-LKS berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi secara menyeluruh.

b. Karakteristik Media Pembelajaran E-LKS

Untuk memastikan bahwa media pembelajaran berbasis E-LKS yang dikembangkan sesuai dengan kriteria kualitas pendidikan dan mampu meningkatkan hasil belajar, diperlukan indikator-indikator yang menjadi acuan dalam penyusunan, validasi, serta evaluasi media tersebut (Zainuri dkk., 2024). Media pembelajaran E-LKS dapat dinilai secara komprehensif dari sisi kualitas dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna sesuai dengan tujuan kurikulum. Penilaian ini mencakup berbagai aspek penting seperti kesesuaian konten dengan kompetensi dasar, kejelasan instruksi, interaktivitas, daya tarik visual, hingga kemudahan penggunaan oleh peserta didik. Indikator-indikator tersebut tidak hanya berfungsi sebagai tolok ukur dalam menilai keunggulan media, tetapi juga menjadi dasar utama dalam menyusun instrumen validasi yang akan digunakan oleh para ahli, baik ahli materi maupun ahli media. Selain itu, indikator ini

juga digunakan dalam penyusunan angket uji coba yang diberikan kepada peserta didik guna memperoleh umpan balik langsung terkait pengalaman mereka dalam menggunakan E-LKS. Dengan demikian, indikator-indikator ini berperan krusial dalam memastikan bahwa proses pengembangan media berjalan secara sistematis, objektif, dan berbasis data, sehingga produk yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan praktis dalam konteks pembelajaran di kelas.

c. Indikator Media Pembelajaran E-LKS

Pemahaman terhadap indikator media pembelajaran E-LKS sangat penting dalam proses perancangan, pengembangan, dan penilaian kualitas media. Indikator merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menilai sejauh mana media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, seperti isi, tampilan, interaktivitas, dan kegunaan (Agung dkk., 2020). Dengan indikator yang jelas, proses validasi oleh ahli maupun evaluasi oleh pengguna menjadi lebih terarah dan objektif, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga bermakna secara edukatif. Berikut ini adalah indikator-indikator utama dalam pengembangan media pembelajaran E-LKS. Menurut Herianto & Lestari (2021), keberhasilan pengembangan media pembelajaran, termasuk E-LKS, sangat dipengaruhi oleh beberapa indikator utama. Di antaranya adalah kesesuaian isi materi dengan kurikulum, kejelasan tujuan pembelajaran, serta kemampuan media dalam menarik perhatian siswa. Selain itu, desain visual yang komunikatif, interaktivitas, dan kemudahan akses menjadi aspek penting yang tidak dapat diabaikan.

Media yang memenuhi indikator tersebut mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Dengan memperhatikan indikator-indikator ini, pengembangan media tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mendukung keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik dalam

proses belajar. Dengan memahami dan menerapkan indikator-indikator tersebut, pengembang media dapat menghasilkan E-LKS yang berkualitas tinggi dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA. Indikator ini juga menjadi dasar dalam menyusun instrumen validasi dan angket kepraktisan yang digunakan dalam tahap pengujian produk.

Dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara sistematis dan menarik bagi peserta didik. Salah satu bentuk media yang umum digunakan adalah Lembar Kerja Siswa (LKS), yaitu bahan ajar berbasis aktivitas yang dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, LKS mengalami transformasi menjadi bentuk digital yang dikenal dengan E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa). Perubahan ini bertujuan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan era digital dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam penyampaian materi (Purnama, 2021). LKS konvensional merupakan lembaran kerja dalam bentuk cetak yang berisi materi ringkas, petunjuk kegiatan, soal latihan, serta ruang untuk jawaban siswa (Mujiansyah & Rafsanjani, 2020). LKS digunakan secara langsung di dalam kelas dan sangat bergantung pada pendampingan guru dalam pelaksanaannya. Sementara itu, E-LKS adalah versi digital dari LKS yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi. E-LKS dapat berupa file interaktif (seperti PDF dinamis, HTML, atau aplikasi), dilengkapi dengan multimedia (audio, video, animasi), navigasi, dan fitur evaluasi otomatis yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone (Kristanto dkk., 2022).

Dengan berbagai keunggulannya, E-LKS menjadi alternatif strategis dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih modern dan adaptif terhadap tuntutan abad ke-21 (Setiawan & Fitria, 2020). Terutama dalam mata pelajaran ekonomi yang membutuhkan visualisasi dan pemahaman

konsep abstrak, E-LKS dinilai lebih mampu menjembatani kebutuhan siswa dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Mubarok dkk., 2024). Menurut (Purnama, 2021) terdapat beberapa perbedaan antara LKS dan E-LKS seperti data table berikut:

Tabel 2. Perbedaan LKS dan E-LKS

No	Aspek Perbandingan	LKS (Lembar Kerja Siswa)	E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa)
1	Format	Cetak (fisik/kertas)	Digital (PDF interaktif, HTML, aplikasi)
2	Media Pendukung	Buku, pensil, alat tulis	Laptop, smartphone, tablet
3	Distribusi	Manual, terbatas pada ruang kelas	Dapat diakses secara daring dan luring
4	Interaktivitas	Rendah, tidak ada multimedia	Tinggi, dilengkapi video, animasi, evaluasi otomatis
5	Keterlibatan Siswa	Terbatas, bergantung pada arahan guru	Lebih mandiri, mendorong eksplorasi dan berpikir kritis
6	Fleksibilitas Waktu/Tempat	Harus digunakan saat jam pelajaran	Dapat diakses kapan saja dan di mana saja
7	Evaluasi	Diperiksa secara manual oleh guru	Umpan balik bisa otomatis, siswa dapat mengetahui hasil secara langsung
8	Biaya Produksi	Perlu dicetak berulang, boros kertas	Sekali produksi, hemat biaya dan ramah lingkungan
9	Integrasi Kurikulum	Mengikuti kurikulum, tapi tidak mudah diperbarui	Mudah diperbarui sesuai perubahan kurikulum atau kebutuhan siswa

Sumber: (Purnama, 2021).

Menurut Kemendikbud (2017), prosedur penyusunan E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa) harus dilakukan secara sistematis dan terstruktur agar hasil akhirnya dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun dalam konteks pembelajaran mandiri. Proses penyusunan E-LKS ini tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus mengikuti tahapan-tahapan penting yang mencerminkan prinsip pengembangan media pendidikan. Tahapan

tersebut meliputi identifikasi dan analisis kebutuhan peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan konten yang sesuai dengan kurikulum, pemilihan strategi penyajian yang tepat, perancangan tampilan visual, serta pengintegrasian elemen interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Selanjutnya, E-LKS juga harus melalui proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan isi dan teknis, serta uji coba terbatas kepada kelompok sasaran agar diperoleh umpan balik yang digunakan dalam penyempurnaan produk. Prosedur ini disusun dengan tujuan agar E-LKS yang dihasilkan tidak hanya sekadar menjadi media informasi, tetapi juga mampu berfungsi sebagai sarana belajar yang interaktif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di era digital saat ini. Dengan mengikuti prosedur ini secara konsisten, E-LKS diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara menyeluruh.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, pengembangan media pembelajaran berbasis E-LKS diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung. Pemilihan bentuk media ini didasarkan pada kebutuhan siswa saat ini yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, siswa SMA merupakan kelompok usia yang relatif telah akrab dengan penggunaan perangkat digital, sehingga E-LKS menjadi pilihan media yang relevan dan adaptif terhadap gaya belajar generasi digital. Berdasarkan uraian di atas, dengan mengembangkan E-LKS yang memuat materi ekonomi secara sistematis, interaktif, dan berbasis aktivitas, diharapkan siswa mampu memahami konsep-konsep ekonomi dengan lebih baik serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini, dengan demikian, tidak hanya berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga pada peningkatan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah menengah.

B. *Kvisoft Flipbook Maker*

Menciptakan media yang menarik maka diperlukan kesadaran akan pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa mendatang. Guru perlu mengasah keterampilan untuk menghasilkan media yang menarik, murah, dan efisien. Salah satu media yang dapat dirancang dengan menarik sekaligus memudahkan proses pembelajaran adalah *Flipbook Maker*. *Flipbook Maker* atau yang dikenal sebagai digital ebook merupakan penyajian media pembelajaran berbentuk buku dalam format virtual. Salah satu perangkat lunak yang digunakan adalah *kvisoft Flipbook Maker* yang dirancang untuk mengubah tampilan buku atau bahan ajar menjadi buku elektronik digital dalam bentuk *flipbook*. Perangkat ini dapat diunduh secara gratis melalui internet (Safitri & Wahyuni, 2021).

Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat berbagai jenis buku elektronik, seperti E-LKS, *e-paper*, dan *e-magazine* dalam bentuk teks. Selain itu, perangkat ini memungkinkan penyisipan elemen seperti gambar, grafik, suara, tautan, dan video pada halaman kerja (Nufus *et al.*, 2020). Menurut Wahyuni (2018), *kvisoft Flipbook Maker* mampu mengubah PDF menjadi lebih menarik dengan tampilan yang menyerupai buku fisik. Aplikasi *flipbook* ini sangat mendukung pembelajaran interaktif karena tidak hanya berisi teks tetapi juga dilengkapi dengan tindakan, video, dan audio sehingga menciptakan media pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak monoton (Erna, 2021). Dengan menggunakan *kvisoft Flipbook Maker*, media pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif memungkinkan integrasi elemen video, gambar, serta audio.

Perangkat ini dirancang untuk mengubah tampilan buku atau bahan ajar menjadi buku elektronik dalam bentuk *flipbook* yang interaktif, dan dapat diunduh serta digunakan secara gratis melalui internet. *Software* ini memiliki fitur pengeditan yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan gambar, video, audio, *hyperlink*, serta berbagai objek multimedia lainnya. *Kvisoft Flipbook Maker* menawarkan solusi yang efektif untuk

mengintegrasikan elemen multimedia pembelajaran ke dalam sebuah *flipbook*. Aplikasi ini dapat dioperasikan baik secara *offline* maupun *online* (Putra & Fauziah, 2022).

Flipbook Maker merupakan salah satu media pembelajaran digital interaktif yang memiliki sejumlah keunggulan signifikan dalam menunjang proses belajar mengajar. Media ini mampu menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan dinamis melalui kombinasi teks, gambar, animasi, serta warna-warna menarik yang dirancang untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Selain tampilan visual yang menarik, *Flipbook Maker* juga mudah dibuat oleh guru maupun siswa karena tersedianya berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi (Hasanah & Lestari, 2021).

Biaya yang relatif murah serta kemudahan akses melalui perangkat digital kapan saja dan di mana saja menjadikan media ini fleksibel dalam berbagai kondisi pembelajaran. Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung di dalam kelas, seperti proses ekonomi makro, fenomena alam, atau sejarah global. Dengan demikian, *Flipbook Maker* tidak hanya memperkaya konten pembelajaran, tetapi juga mendorong terjadinya pembelajaran aktif dan kontekstual (Suryani & Nurmala, 2021). Selain itu, penggunaan *Flipbook Maker* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Menurut Kurniawan & Ratnasari, (2021) Media ini juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya. Salah satu keterbatasan utama adalah efektivitas *Flipbook Maker* yang cenderung optimal hanya ketika digunakan oleh individu atau kelompok kecil, dengan jumlah ideal antara 4 hingga 5 orang. Hal ini disebabkan oleh sifat media yang lebih cocok untuk interaksi intensif dan eksplorasi mendalam dalam ruang belajar yang terbatas, sehingga penerapannya dalam kelas dengan jumlah siswa besar memerlukan strategi tambahan, seperti pembagian kelompok belajar, penggunaan

media pendukung lainnya, atau pengaturan waktu akses secara bergiliran. Meskipun memiliki keterbatasan tersebut, penggunaan *Flipbook Maker* tetap memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Dengan penyusunan materi yang terstruktur, visualisasi yang menarik, dan penyampaian informasi yang interaktif, *Flipbook Maker* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Prasetyo *et al.*, 2023).

Media ini juga berpotensi menjadikan proses pembelajaran lebih komunikatif, dengan mendorong diskusi dan refleksi antar siswa, serta lebih interaktif karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menjelajahi konten. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah atau berpusat pada guru, tetapi lebih partisipatif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara menyeluruh (Rahayu & Sari, 2022). Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Berdasarkan uraian di atas, *Flipbook Maker* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang menyajikan materi secara menarik melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video. Media ini mendukung pembelajaran aktif, kreatif, dan kolaboratif, meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, meski penggunaannya di kelas besar memerlukan strategi tambahan.

C. E-LKS Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker*

Penggunaan E-LKS berbasis *Flipbook Maker* juga dinilai mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan semangat belajar siswa. Media ini menggabungkan berbagai konten pembelajaran dan ikon online yang mendukung materi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik Nufus dan Sakti (2021). Menurut Yusnita & Pratiwi, (2022) menyebutkan bahwa E-LKPD berbasis *Flipbook Maker* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan. *Flipbook* sebagai buku online yang mengintegrasikan audio dan visual menjadi media pembelajaran yang efektif untuk berbagai jenjang

pendidikan. Media ini tidak hanya menyediakan bahan ajar yang lengkap dan interaktif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Dengan validasi yang baik dari para ahli dan respon positif dari siswa, *Flipbook Maker* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien di era digital saat ini. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan E-LKS berbasis *Flipbook Maker* perlu terus didorong dan diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Menurut peneliti Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKS) elektronik berbasis *Flipbook Maker* merupakan inovasi media pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan konsep buku cetak interaktif. *Flipbook Maker* memungkinkan pembuatan bahan ajar yang dapat dibolak-balik layaknya buku fisik, namun dengan tambahan multimedia seperti audio, video, dan animasi yang meningkatkan daya tarik dan interaktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan E-LKS berbasis *Flipbook Maker* perlu terus didorong dan diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran untuk mendukung pembelajaran yang *inovatif, partisipatif, dan menyenangkan*. Menurut Widodo (2021) Produk yang dibuat dalam pengembangan ini adalah E-LKS menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. LKS berbentuk elektronik yang disusun berdasarkan aturan kurikulum 2013 yang memuat materi Lembaga Jasa Keuangan
2. E-LKS memposisikan peserta didik untuk berperan mandiri dalam pembelajaran.
3. Petunjuk penggunaan, untuk menginformasikan penggunaan E-LKS.
4. Bagian-bagian pada E-LKS antara lain:
 - a. Halaman judul
 - b. Kompetensi inti
 - c. Kompetensi dasar
 - d. Indikator
 - e. Tujuan pembelajaran
 - f. Daftar isi

- g. Materi
 - h. Latihan soal, dan
 - i. Video pembelajaran.
5. Secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai kompetensi inti pada kurikulum 2013.
 6. Berbentuk *soft file* atau virtual..
 7. E-LKS pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* menjadi bahan ajar yang dapat diakses secara offline fitur interaktif untuk siswa dan mendukung berbagai output dan format file (*swf dan exe*) atau HTML.

D. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai bahan perbandingan dan kajian terkait pengembangan media pembelajaran, khususnya media berbasis elektronik seperti E-LKS dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

Tabel 3. Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1	M Roni Yunipiyanto, Trisnaningsih, dan Pujiati (2020)	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Proses Pembelajaran Ekonomi	<p>Hasil: LKPD berbasis masalah efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.</p> <p>Persamaan: Sama-sama menggunakan mata pelajaran ekonomi SMA.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini menggunakan LKPD berbasis masalah.</p> <p>Kebaruan: Penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik lokal sekolah.</p>

Tabel 3. (Lanjutan)

2	Fitriana Eka Chandra & Ahmad Afandi (2022)	Pengembangan E-LKS Berbasis Case Based Learning Terintegrasi Budaya Lokal Perdagangan Pasar Barito Kota Ternate	Hasil: E-LKS yang di kembangkan memenuhi kriteria. Persamaan: Sama-sama mengembangkan E-LKS. Perbedaan: Fokus pada siswa MTS kelas VII. Kebaruan: penelitian ini mengembangkan E-LKS untuk kelas X dengan konteks lokal.
3	Zima Ratna Sari, Nahor Murani Hutapea & Elfis Suanto (2023)	Pengembangan E-LKS Liveworksheet Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Masalah Kontekstual Materi Bangun Ruang Sisi Datar	Hasil: pengembangan E- LKS sudah valid dan praktis serta diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami konsep materi pembelajaran. Persamaan: sama-sama menggunakan E-LKS Perbedaan: Penelitian ini menggunakan Liveworksheet. Kebaruan: Penelitian ini menggunakan E-LKS spesifik dan interaktif.
4	Nina Fitriya Yulaika, Harti & Norida Canda Sakti (2020)	Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Hasil: Penggunaan bahan ajar elektronik berbasis flipbook dalam pembelajaran ekonomi berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik, baik secara visual, lisan, maupun emosional. Persamaan: Sama-sama menggunakan flip book untuk hasil belajar siswa. Perbedaan: fokus pada peserta didik kelas XI Program Studi Peminatan Ilmu Sosial di MA Al Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang. Kebaruan: penelitian ini menyusun E-LKS dengan karakteristik siswa dan kebutuhan lokal.

Tabel 3. (Lanjutan)

5	Muh. Fahrurrozi, Mispandi, dan Muhamad Juaini (2022)	Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19	<p>Hasil: minat belajar dalam menggunakan bahan ajar ekonomi berbasis mobile dapat ditingkatkan dengan inovasi bahan ajar yang menarik dan mudah di oprasikan secara mandiri</p> <p>Persamaan: Sama-sama meneliti pengembangan media digital untuk ekonomi.</p> <p>Perbedaan: penelitian tidak berada disekolah secara langsung.</p> <p>Kebaruan: Penelitian ini mengembangkan E-LKS interaktif berbasis dokumen.</p>
6	Zakiyyah Ul Haque & Riza Yonisa Kurniawan (2021)	Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Problem Based Learning Dalam Bentuk Buku Saku Digital	<p>Hasil: (1) Buku saku digital berbasis PBL dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian para ahli; (2) Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan buku saku digital berbasis PBL mengalami peningkatan dengan kriteria tingkat keefektifan sedang; (3) Buku saku digital berbasis PBL sangat praktis dan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.</p>
7	Ermelinda Alfiani Ikun & Putri Vina Sefaverdiana (2022)	Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Kegiatan Ekonomi	<p>Hasil: hasil belajar siswa melalui pengembangan lembar kerja siswa berbasis ular tangga mengalami peningkatan dan sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran,</p> <p>Persamaan: Sama-sama menggunakan mata pelajaran ekonomi.</p> <p>Perbedaan: fokus pada kelas VII SMP Bhakti Malang.</p>

Tabel 3. (Lanjutan)

			Kebaruan: Penelitian ini mengembangkan E-LKS interaktif berbasis dokumen.
8	Ardhita Eko Ginangar, Anita Dwi Anggraeni, Jun Surjanti, Retno Mustika Dewi, dan Muhammad Abdul Ghofur (2024)	Pengembangan bahan ajar majalah interaktif berbantuan augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi siswa	Hasil: Pembelajaran menggunakan majalah interaktif berbantuan AR juga efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi antar siswa kelas XI-10 SMA Negeri 1 Cerme. Persamaan: Sama-sama menggunakan mata pelajaran ekonomi. Perbedaan: tidak menggunakan media digital. Kebaruan: Penelitian ini mengembangkan E-LKS interaktif berbasis dokumen pada mata pelajaran ekonomi.
9	Eko Prasetyo Utomo (2018)	Pengembangan Lkpd Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik	Hasil: LKPD IPS berbasis komik ini efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan: Sama-sama menggunakan mata pelajaran ekonomi. Perbedaan: fokus pada SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro. Kebaruan: Penelitian ini mengembangkan E-LKS interaktif berbasis dokumen pada mata pelajaran ekonomi.
10	Raga Alip Mujiansyah & Mohamad Arief Rafsanjani (2020)	Pengaruh Belajar Dari Rumah (BDR) Dan Penggunaan Media Lks berbasis Onlineterhadap Hasil Belajar Ekonomidi Kelas X Sma Negeri 1 Soko Tuban	Hasil: 1) ada pengaruh yang signifikan belajar dari rumah terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Soko Tuban; 2) ada pengaruh yang signifikan.

Tabel 3. (Lanjutan)

LKS berbasis onlineterhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Soko Tuban.

Persamaan: Sama-sama menggunakan mata pelajaran ekonomi pada kelas X.

Perbedaan: 1) Menggunakan media digital untuk hasil belajar, 2) menggunakan jenis penelitian kuantitatif

Kebaruan: menggunakan jenis penelitian R&D

Sumber: Google Scholar, 2025.

E. Kerangka Pikir

Permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini sangat kompleks, terutama dalam hal proses pembelajaran yang belum sepenuhnya memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, khususnya pada mata pelajaran ekonomi yang cenderung bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh. Di sisi lain, guru masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah atau presentasi sederhana dengan *PowerPoint*, tanpa dukungan media yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA YP Unila Bandar Lampung melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran serta beberapa siswa kelas X, ditemukan bahwa proses pembelajaran ekonomi di kelas masih sangat bergantung pada buku paket dan materi presentasi

sederhana. Guru belum memiliki media pembelajaran inovatif seperti E-LKS yang interaktif dan terstruktur sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Selain itu, tidak tersedia Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam bentuk cetak maupun elektronik yang dapat digunakan siswa secara mandiri atau kelompok dalam memahami materi ekonomi secara lebih konkret dan menarik. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, dan pada akhirnya berpengaruh terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar.

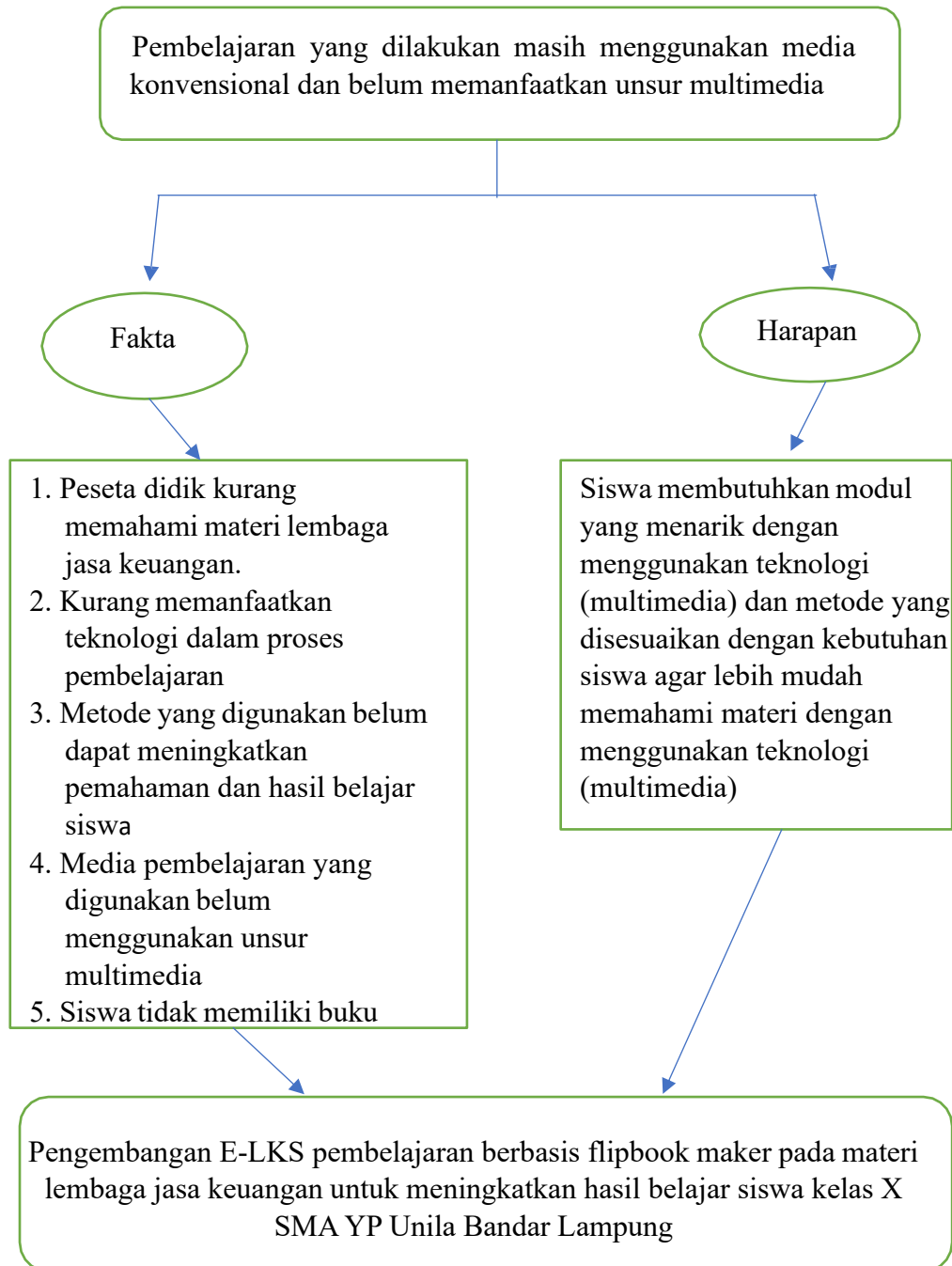
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dianggap tepat untuk mendukung pembelajaran ekonomi adalah E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa). E-LKS merupakan pengembangan dari LKS konvensional yang disusun dalam format digital dan interaktif, yang memungkinkan integrasi antara teks, gambar, video, animasi, serta evaluasi mandiri. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih fleksibel dan mandiri, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital.

Pengembangan E-LKS dilakukan melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahapan awal dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan siswa serta guru dalam pembelajaran ekonomi. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data awal sebagai dasar penyusunan desain E-LKS. Pada tahap pengembangan, media disusun dalam format digital yang interaktif menggunakan perangkat lunak pendukung, kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran.

Setelah tahap validasi, dilakukan uji coba terbatas terhadap siswa kelas X untuk melihat efektivitas, kepraktisan, dan kemenarikan media tersebut dalam proses belajar. Data dari uji coba ini kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana E-LKS mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Proses revisi dilakukan

berdasarkan hasil evaluasi, hingga produk dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi. ;

Melalui pengembangan media E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa) ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi ekonomi secara konseptual, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi mandiri, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah yang kontekstual. Penggunaan E-LKS memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif dengan bantuan teknologi digital, sehingga mampu menstimulasi minat belajar dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, media ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pendekatan diferensiasi, pembelajaran berbasis proyek, dan integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran. Dengan dukungan konten digital yang fleksibel dan adaptif, E-LKS memberikan keleluasaan bagi guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, kerangka pikir dalam penelitian ini di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa) yang valid, layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung. Menurut Sugiyono (2015), metode R&D digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu sekaligus mengevaluasi tingkat kelayakan produk tersebut. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk pendidikan melalui tahapan sistematis. Salah satu model pengembangan yang umum digunakan dalam penelitian R&D adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Dick dan Carry, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Model ADDIE ini memungkinkan peneliti untuk secara terstruktur mengidentifikasi kebutuhan, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Model ADDIE dapat diterapkan dalam pengembangan model, strategi, metode, media, dan bahan ajar. Penelitian ini mengadopsi pendekatan ADDIE sebagai dasar proses pengembangannya. Penelitian Gala Pramudya Tirtayasa (2024) menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa SMA. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif (Atmojo & Lestari, 2024).

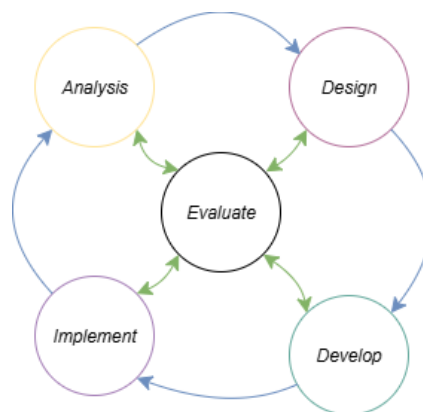
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis data numerik yang diperoleh dari validasi ahli, angket respons siswa, serta tes hasil belajar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk secara objektif menilai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sebagai contoh, penelitian oleh Sunarmo dalam Atmojo & Lestari, (2024) menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dalam mengembangkan media pembelajaran ekonomi berbasis *Artificial Intelligence* di SMA Negeri 18 Palembang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Atmojo & Lestari., 2024). Tidak hanya pada siswa SMA, pemanfaat *Artificial Intelligence* juga dapat bermanfaat mempercepat pemahaman konsep pembelajaran ekonomi, (Sandi, dkk., 2025).

Melalui penerapan metode penelitian R&D dan pendekatan kuantitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis E-LKS yang tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran secara sistematis, sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada analisis interaksi dan koordinasi antar komponen yang berlangsung sesuai dengan setiap tahap atau fase dalam proses pengembangan (Maydiantoro, 2019). Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan media pembelajaran, termasuk E-LKS (Elektronik Lembar

Kerja Siswa), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung. Setiap tahapan dalam model ADDIE memiliki peran penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Model ADDIE

Dengan menggunakan model ADDIE dalam pengembangan E-LKS, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung secara optimal dan efisien. Model ini menyediakan kerangka kerja yang terstruktur namun tetap fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta adaptif terhadap perubahan kurikulum maupun perkembangan teknologi pembelajaran.

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama merupakan proses analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal sebelum memulai pengembangan. Penelitian ini menekankan pentingnya tahap analisis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE untuk memastikan kesesuaian media dengan kebutuhan siswa (Rustandi, 2021). Penjelasan peneliti mengenai tahap analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan menyeleksi materi yang akan dimasukkan ke dalam LKS, serta mengkaji Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa setelah mempelajari materi tersebut. Tujuannya agar isi media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai LKS dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti menentukan bagian-bagian yang akan dimasukkan ke dalam E-LKS yang akan dikembangkan. Proses ini mencakup penyusunan kerangka komponen media yang meliputi desain tampilan, isi materi, penentuan alur pembelajaran, serta perencanaan komposisi penyajian materi secara sistematis. Pada tahapan ini berfokus pada perancangan struktur dan tampilan E-LKS, termasuk penentuan format, layout, dan navigasi yang user-friendly. Desain yang baik akan memudahkan siswa dalam menggunakan E-LKS dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, dilakukan serangkaian proses penting yang mencakup penulisan dan penyusunan materi secara sistematis sesuai dengan kompetensi dasar, penambahan elemen animasi untuk meningkatkan daya tarik visual dan pemahaman konsep, serta penyisipan gambar ilustratif yang relevan guna memperkuat penyampaian pesan pembelajaran. Setelah produk E-LKS dikembangkan, tahap selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yakni ahli materi yang menilai ketepatan isi dan kesesuaian dengan kurikulum, ahli bahasa yang mengevaluasi kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa dalam naskah, serta ahli media yang menelaah aspek teknis dan estetika dalam penyajian

media. Selain validasi dari para ahli akademik, dilakukan pula validasi tambahan dari seorang praktisi pembelajaran, yaitu guru mata pelajaran ekonomi, untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan dan konteks kelas sebenarnya. Hal ini sejalan dengan tahapan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*, yang menekankan bahwa tahap pengembangan harus melibatkan proses uji coba terbatas dan revisi sistematis berdasarkan masukan dari para ahli guna menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Hudaya Salsabila dkk., 2023). Proses ini menjadi krusial untuk menjamin kualitas, fungsionalitas, dan keberterimaan media sebelum diimplementasikan secara luas di lingkungan pembelajaran.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah dikembangkan disusun dan disesuaikan berdasarkan fungsi dan perannya agar siap untuk diimplementasikan. Setelah produk dinyatakan layak melalui validasi oleh para ahli, dilakukan uji coba awal melalui tes perorangan dan uji coba kelas, yang kemudian dievaluasi dan direvisi. Selanjutnya, dilakukan uji coba pada kelompok yang lebih besar, diikuti dengan evaluasi dan revisi lanjutan, hingga akhirnya diperoleh produk akhir yang siap untuk disebarluaskan. Implementasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan model *ADDIE* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. (Rustandi, 2021).

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Langkah terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses guna menilai apakah sistem pembelajaran yang dikembangkan telah berhasil memenuhi tujuan yang diharapkan. Evaluasi ini dapat dilakukan pada setiap tahap sebelumnya dan dikenal sebagai evaluasi formatif, karena bertujuan untuk memberikan masukan bagi perbaikan atau revisi. Pentingnya evaluasi berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. (Anafi dkk., 2021).

C. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di SMA YP Unila Bandar Lampung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi. Selain itu juga melibatkan 2 kelas untuk uji coba lapangan, yaitu kelas kontrol kelas X 5 sebanyak 36 siswa dan kelas eksperimen kelas X 3 sebanyak 38 siswa untuk kemudian dilaksanakan uji efektivitas produk penelitian pengembang. Kurun waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pendekatan *Research and Development (R&D)* yang menekankan pentingnya keterlibatan berbagai pihak dalam proses pengembangan produk pendidikan. Menurut Eliana Pertiwi (2024), keterlibatan siswa, guru, dan ahli dalam proses validasi dan uji coba produk sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna..

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, terdiri dari tiga jenis, yaitu angket analisis kebutuhan, uji validitas produk, dan Uji coba.

1. Analisis Kebutuhan

Instrumen angket ini ditujukan kepada siswa dan guru, serta dilengkapi dengan kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi. Tujuan dari penggunaan instrumen ini adalah untuk menggali informasi mengenai bahan ajar yang sedang digunakan saat ini serta bahan ajar yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

2. Validasi Produk

Pada tahap ini dilakukan validasi awal produk. Produk awal ini dinilai dan divalidasi oleh para validator yang ahli pada bidangnya. Kegiatan validasi ini dilakukan dengan memberikan instrumen berupa lembar validasi yang telah disiapkan peneliti beserta produk pengembangan kepada validator untuk diberi penilaian, saran, masukan, dan komentar terhadap produk pengembangan.

Validasi penelitian pengembangan ini dilakukan oleh beberapa ahli dan praktisi. Validator terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi. Para validator ahli dan praktisi diberikan E-LKS pembelajaran untuk dipelajari, kemudian diminta untuk mengisi angket dan pendapat mengenai E-LKS pembelajaran tersebut. Masukan validator digunakan peneliti untuk dasar revisi E-LKS pembelajaran sehingga layak untuk masuk tahap uji coba terbatas. Berikut adalah validator dalam uji coba ini:

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui kelayakan isi serta kebahasaan buku saku digital matematika yang telah dikembangkan. Berikut adalah beberapa indikator instrumen validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang direview	Indikator
1.	Fungsi dan Manfaat Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperjelas penyajian b. Mempermudah pembelajaran c. Meningkatkan motivasi belajar siswa d. Meningkatkan pemahaman siswa
2.	Karakteristik tampilan dan materi E-LKS pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menarik minat belajar siswa b. Bentuk dan ukuran huruf c. Kesesuaian judul dengan isi E-LKS pembelajaran d. Daya Tarik
3.	Karakteristik E-LKS pembelajaran sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Belajar secara mandiri (<i>self instructional</i>) b. Memiliki daya adaptip terhadap IPTEK (<i>adaptitive</i>) c. Bersahabat dengan penggunanya (<i>user friendly</i>) d. Meningkatkan minat belajar siswa e. Urutas pembelajaran secara sistematis

Sumber: Hamong *et al* (2017)

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui kelayakan serta mengetahui kesesuaian desain yang telah dirancang oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Komponen	Indikator
1	Kelayakan Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media disajikan secara sistematis dan sesuai dengan urutan pembelajaran yang logis 2. Setiap bagian media memiliki struktur yang konsisten (judul, subjudul, isi) 3. Media menampilkan petunjuk penggunaan atau instruksi yang jelas 4. Media mendukung interaktivitas atau mendorong keterlibatan peserta didik 5. Media memfasilitasi kemandirian belajar dan aktivitas siswa
2	Kelayakan Kefrafikan	<ol style="list-style-type: none"> a. Pemilihan warna, font, dan ukuran huruf sesuai untuk keterbacaan dan kenyamanan pengguna b. Tata letak isi, gambar, dan elemen visual lainnya tertata rapi dan estetis c. Gambar atau ilustrasi yang digunakan mendukung isi materi dan tidak berlebihan d. Media menggunakan desain yang konsisten dari awal hingga akhir e. Tidak ada elemen visual yang membingungkan atau mengganggu fokus belajar peserta didik

Sumber: Balitbang (2015)

c. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ditujukan untuk penilaian dan informasi mengenai keterbacaan materi yang dikembangkan. Kisi-kisi lembar penilaian ahli bahasa diukur berdasarkan indikator, sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Komponen	Indikator
1.	Aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik
2.	Aspek keterbacaan	<ol style="list-style-type: none"> a. Keterbacaan peserta didik terhadap pesan
3.	Kelugasan	<ol style="list-style-type: none"> a. Ketepatan struktur kalimat b. Kebakuan istilah
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> a. Ketepatan tatabahasa b. Ketepatan ejaan
5.	Penggunaan istilah dan simbol/lambang	<ol style="list-style-type: none"> a. Konsistensi penggunaan istilah

Tabel 6. (Lanjutan)

b. Konsistensi penggunaan simbol/lambang
c. Ketetapan penulisan nama ilmiah/asing

Sumber: Hamong *et al* (2017)

d. Instrumen Validasi Praktisi

Validasi ahli praktisi bertujuan untuk menggali informasi mengenai penilaian pada keefektifan E-LKS, keterlaksanaan dan kelayakannya. Instrumen ini berbentuk uji kepraktisan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan E-LKS. Tabel 7. adalah indikator instrumen uji validasi praktisi sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Praktisi

No	Komponen	Indikator
1	Kesesuaian Isi	a. Isi E-LKS sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari b. E-LKS membantu memahami materi pelajaran secara lebih mudah c. E-LKS sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa
2	Kegunaan Media	a. E-LKS mudah digunakan secara mandiri tanpa bimbingan langsung dari guru b. Petunjuk penggunaan E-LKS jelas dan mudah dipahami
3	Tampilan	a. Desain tampilan E-LKS menarik dan menyenangkan untuk dipelajari b. Ilustrasi atau gambar dalam E-LKS membantu memahami isi materi
4	Keterbacaan	a. Huruf, ukuran teks, dan warna mudah dibaca dan tidak membuat lelah mata
5	Daya Tarik	a. E-LKS membuat siswa lebih tertarik untuk belajar materi ekonomi b. Siswa ingin menggunakan E-LKS untuk belajar materi lainnya

Sumber: Balitbang 2015

E. Uji Coba Produk

Produk yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui sejauh mana E-LKS memberikan pengaruh positif. Pelaksanaan uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba secara luas.

1. Uji coba terbatas

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh respon dari peserta didik serta mengumpulkan data evaluasi secara kualitatif dan kuantitatif terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan menyebarkan angket kepada sejumlah peserta didik dalam jumlah terbatas guna mengetahui tanggapan mereka terhadap E-LKS pembelajaran yang telah dibuat.

2. Uji coba secara luas

Uji coba secara luas merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif yang dilakukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh masukan, saran, dan perbaikan yang konstruktif terhadap E-LKS yang telah dikembangkan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik diberikan E-LKS yang telah dikembangkan untuk dipelajari. Setelah mempelajari melalui E-LKS tersebut, peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai berbagai kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran seperti E-LKS (Elektronik Lembar Kerja Siswa), teknik pengumpulan data memegang peranan penting dalam menjamin validitas dan reliabilitas hasil penelitian. (Sugiyono, 2013).

1. Wawancara

Wawancara digunakan pada tahap studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan penelitian. Data awal menjadi dasar pengembangan E-LKS.

2. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Melalui angket, peneliti

dapat mengumpulkan data dari berbagai responden, seperti ahli materi, ahli media, dan peserta didik, untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Angket disusun berdasarkan indikator-indikator tertentu yang relevan dengan aspek yang dinilai, seperti kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data secara efisien dan sistematis. Sebagai contoh, dalam penelitian pengembangan E-LKS, angket digunakan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. (Sugiyono, 2013; Wardhana, 2024).

3. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses penggunaan media E-LKS oleh peserta didik. Melalui observasi, peneliti dapat menilai bagaimana siswa berinteraksi dengan media, sejauh mana mereka memahami materi, serta bagaimana media tersebut memfasilitasi proses pembelajaran. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif maupun non-partisipatif sesuai kebutuhan penelitian, dan menghasilkan data kualitatif mendalam tentang efektivitas media dalam pembelajaran nyata (Wardhana, 2024).

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai dokumen yang relevan dengan penelitian, seperti silabus, RPP, catatan hasil belajar siswa, dan foto-foto kegiatan pembelajaran. Teknik ini membantu peneliti dalam memahami konteks pembelajaran dan menilai kesesuaian media dengan kurikulum yang berlaku. Dokumentasi juga dapat digunakan untuk mendukung temuan dari teknik pengumpulan data lainnya. (Sugiyono, 2013).

5. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur efektivitas media E-LKS dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Tes dapat berupa *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan setelah penggunaan media. Dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti dapat menilai sejauh mana media yang dikembangkan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data tersebut, peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif dan mendalam mengenai keefektifan media E-LKS yang dikembangkan. Setiap teknik memiliki keunggulan masing-masing dan saling melengkapi dalam memberikan gambaran utuh tentang media pembelajaran dalam konteks nyata. (Wardhana, 2024).

G. Variabel Penelitian dan Variabel Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar ekonomi siswa di SMA YP Unila Bandar Lampung melalui penerapan E-LKS.

2. Variabel Operasional

Hasil belajar merupakan pencapaian yang ditunjukkan melalui skor keterampilan dan proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai acuan bagi pendidik untuk menilai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes yang diberikan setelah penggunaan E-LKS yang telah dikembangkan.

Tabel 8. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Konsep Variabel (Definisi Konseptual)	Indikator	Referensi
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-LKS (X)	Media pembelajaran berbasis elektronik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui interaktivitas dan aksesibilitas digital.	1. Kesesuaian isi dengan kurikulum 2. Interaktivitas media 3. Kemudahan akses 4. Kualitas tampilan visual	(Ginting dkk., 2024b)
Hasil Belajar Ekonomi (Y)	Perubahan perilaku siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran ekonomi.	1. Peningkatan skor tes kognitif 2. Partisipasi aktif dalam diskus 3. Kemudahan integrasi layanan 4. Kemampuan menerapkan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari	(Ginting dkk., 2024b)

Sumber: Google Scholar, 2025.

H. Jenis dan Teknik Analisis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah berupa data kualitatif dan kuantitatif:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif untuk penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari studi pendahuluan (wawancara dan observasi), validasi produk oleh (saran dan masukan dari validator ahli dan praktisi), dan uji satu-satu (saran dan masukan dari peserta didik).

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif untuk penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari validasi produk (lembar ceklis/ penilaian produk), uji satu-satu (penilaian peserta didik), dan hasil tes awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) peserta didik pada uji kelas.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data terhadap produk E-LKS pembelajaran pada tahap uji lapangan dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif serta analisis statistik inferensial.

a. Analisis Data Deskriptif

Langkah-langkah dalam analisis data ini meliputi:

- 1) Memeriksa kelengkapan jawaban pada angket yang telah diisi oleh responden, lalu mengelompokkannya sesuai dengan kode jawaban;
- 2) Mengubah jawaban tiap pertanyaan menjadi bentuk kuantitatif dengan memberikan skor berdasarkan bobot yang telah ditetapkan;
- 3) Menyusun data dalam bentuk tabulasi;
- 4) Menghitung skor untuk setiap komponen dalam angket dengan menggunakan rumus tertentu.

$$P = \frac{x_i}{x} \times 100\%$$

Keterangan:

P Persentase

$\sum x_i$ Jumlah jawaban subjek

$\sum x$ Jumlah jawaban tertinggi

Berikut adalah kriteria kelayakan skor validasi ahli dalam penelitian pengembangan ini:

Tabel 9. Kriteria Kelayakan

Skor rata-rata	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono (2016)

- 5) Skor penilaian dipindahkan dalam tabel agar memudahkan dalam membaca hasil penelitian. Penentuan kriteria kualitatif dilakukan sebagai berikut:
- Menghitung skor ideal/ maksimum
 - Menghitung skor terendah
 - Menentukan range kriteria kualitatif
 - Menentukan lebar interval

Berikut Penentuan Kriteria kualitatif yang dilaksanakan pada penelitian:

- Kriteria kualitatif studi lapangan, uji ahli, dan uji satu-satu.

Tabel 10. Skor Penilaian Berdasarkan Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2015)

- Kriteria kualitatif uji kelas (*pre-test* dan *post-test*)

Tabel 11. Kriteria Skor Penilaian

Pencapaian tujuan pembelajaran	Kualifikasi
>80	Sangat Baik
>60 – 80	Baik

Tabel 6. (Lanjutan)

>40 – 60	Cukup
>20 – 40	Kurang
≤20	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono, (2015).

b. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian pengembangan ini uji normalitas data hasil belajar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa ranah kognitif dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan $\alpha = 0,05$ dan dibantu menggunakan software IBM SPSS 25. Caranya ialah menentukan terlebih dahulu hipotesis pengujiannya yaitu:

H0 : data terdistribusi secara normal

H1 : data tidak terdistribusi secara normal

Kriteria Pengujian: Data dikatakan normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Sign. > 0,05).

2) Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2015) uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji ini diketahui menggunakan uji levene-test dengan $\alpha = 0,05$ dan dibantu menggunakan software IBM SPSS 25. Diasumsikan bahwa sampel uji yang berbeda meskipun berasal dari populasi yang sama mempunyai rata-rata yang berbeda, akan tetapi mempunyai varian yang sama. Hipotesis pada uji homogenitas, sebagai berikut:

H0 : tiap kelas mempunyai variansi yang sama

H1 : tiap kelas tidak mempunyai variansi yang sama

Kriteria Pengujian: Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (Sign. > 0,05).

c. Uji Efektivitas (Uji-t)

Uji Efektivitas (Uji-t) merupakan salah satu uji statistik inferensial yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dalam penelitian ini. Pengujian ini menjadi sangat relevan karena tujuan utama dari penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-LKS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung*" adalah untuk menguji apakah penggunaan media pembelajaran berbasis E-LKS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa.

Dengan membandingkan skor post-test antara kelompok yang menggunakan E-LKS (kelompok eksperimen) dan yang tidak menggunakannya (kelompok kontrol), Uji-t dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji-t dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media E-LKS dan yang tidak menggunakannya.

Penelitian pengembangan ini merupakan studi yang merekonstruksi dan mengembangkan kembali penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari sumber langsung atau tidak langsung dan mengembangkan kembali agar mencapai hasil yang lebih baik. Data hasil penilaian formatif dibuat, dideskripsikan, dan dianalisis dalam format tabel dan persentase. Hasil tes satu-satu telah direvisi. Hasil revisi akan digunakan dalam tes kelas dan penilaian formatif kedua akan dilakukan.

Data penilaian formatif kedua digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan akhir produk sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk

digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini tidak hanya berfokus pada proses pembuatan produk, tetapi juga pada evaluasi dan perbaikan secara sistematis guna menjamin kualitas dan kebermanfaatannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran E-LKS berbasis *flipbook maker* pada materi lembaga keuangan di Indonesia dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan tersebut didasarkan pada hasil validasi oleh para ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta praktisi pembelajaran yang menunjukkan kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat menarik dan sangat mudah digunakan. Dengan demikian, produk E-LKS yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan, sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran ekonomi kelas X di SMA YP Unila Bandar Lampung .
2. Media pembelajaran E-LKS berbasis *flipbook maker* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lembaga keuangan di Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pada kelas eksperimen, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Meskipun hasil uji perbedaan rata-rata tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik pada taraf signifikansi yang ditetapkan, hasil analisis peningkatan belajar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori efektif. Oleh karena itu, E-LKS berbasis *flipbook maker* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA YP Unila Bandar Lampung.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan pengembangan media pembelajaran E-LKS berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA YP Unila Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media digital berbasis flipbook dalam pembelajaran ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-LKS berbasis flipbook efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya tarik belajar siswa.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi ekonomi. E-LKS berbasis flipbook dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran digital guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

3. Implikasi Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian berikutnya disarankan menguji E-LKS berbasis flipbook pada materi atau jenjang berbeda serta menambahkan variabel seperti motivasi, minat, atau berpikir kritis agar hasil lebih luas.

C. **Saran**

Saran dari penelitian pengembangan media pembelajaran E-LKS berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa SMA YP Unila Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan kelayakan media, E-LKS berbasis flipbook maker disarankan untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar alternatif dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru dapat menggunakan media ini untuk membimbing siswa dalam memahami dan menyimpulkan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi agar media ini dapat digunakan secara optimal pada berbagai mata pelajaran.
2. Berdasarkan efektivitas media, E-LKS berbasis flipbook maker disarankan untuk terus diterapkan dan dikembangkan karena terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru perlu meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan media digital agar keterlibatan siswa semakin tinggi, sementara siswa diharapkan lebih aktif dalam menggunakan media tersebut sebagai sumber belajar mandiri. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media dengan fitur yang lebih inovatif serta menguji pada materi dan aspek hasil belajar yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. 2023. Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4) 2081–2090.
- Agung, G., Lawe, R., & Hidayat, D. 2020. Implementasi Prinsip Multimedia Learning Pada E-Book Interaktif “Popout! The Tale of Peter Rabbit.” *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa dan Media*, 1(3), 210–217.
- Al-hayati, U. F. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Alat-Alat Optik. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4) 433-438.
- Aprilianto, P., Hadi Wijoyo, S., & Amalia, F. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 9(6), 1137–1144.
- Atmojo, S. T., Januardi, & Lestari, N. D. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Artificial Intelligence di SMA Negeri 18 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 8(2), 113-120.
- Artini, N. W. B., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. 2023. Efektivitas Pengembangan E-LKPD dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1).
- Arsyad, N., Rahman, A., & AHMAR, A. S. 2017. *Developing a self-learning model based on open-ended questions to increase the students' creativity in calculus*. *Global Journal of Engineering Education*, 9(2), 143-147.
- Azizah, N. R. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andromo pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

- Azizah, N., Farzana, L., Miranti, G., Purwidiani, N., Andika, D., & Widagdo, K. 2024. Pengembangan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* pada Kompetensi Menganalisis Ruang Lingkup, Giliran dan Karakteristik Menu Kontinental. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 6(1), 28–36.
- Balitbang Kemdikbud RI. 2015. *Hasil Ujian Nasional Tahun 2015*. Jakarta: Balitbang Kemdikbud RI.
- Bahar, I., & Jelinda, E. G. 2025. Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa dalam proses Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Inquiry Training pada kelas VIII (SMP Nasional Makassar). *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 278–285.
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. 2021. Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda*, 3(2). 112-119.
- Burhanudin, A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3). 266-274.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Chandra, F. E., & Afandi, A. 2022. Pengembangan E-LKS Berbasis Case Based Learning Terintegrasi Budaya Lokal Perdagangan Pasar Barito Kota Ternate. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3806.
- Dandung, S., Handayani, R., & Mahendra, R. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Sitem Digital*, 7(2), 33–45.
- Dewi, T. A., & Nugraheni, N. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Sampangan 02. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(1), 8-12.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erna, M., & Dewi, C. A. 2021. The Development of E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook Maker Software Based on Lesson Study to Improve Teacher's Critical Thinking Ability. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(1).
- Fahrurrozi, M., & Juaini, M. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 6(2).
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Prezi dengan Model ADDIE Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1). 84-97.

- Fitria, S., & Saputra, F. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Digital Berbasis Flipbook Maker pada Materi IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 183–189.
- Gendis, A. P. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5p Berbantuan Lms Moodle Pada Materi Content Management System Bagi Siswa Smp Di Bandar Lampung.
- Ghaisani, N. R. T., & Setyasto, N. 2023. The development of Liveworksheets-based electronic student worksheets (E-LKPD) to improve science learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6147-6156.
- Ginanjari, A. E., Anggraeni, A. D., Surjanti, J., Dewi, R. M., & Ghofur, M. A. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Majalah Interaktif Berbantuan *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Kolaborasi siswa. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 12(2), 106-121.
- Ginting, E. J., Nugrahadhi, W., & Siregar, Z. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Berbasis *Google Sites* di Moderasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta ST Ignasius Medan T.P 2023/2024. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3). 79-91.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. 2024. Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JOLLA: Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980.
- Hapsari, A. M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flipbook* Berbasis *Unity of Sciences* pada Materi Perubahan Lingkungan. *UIN Walisongo Semarang*.
- Haryanti, F., & Saputro, B. A. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Segitiga. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147-161.
- Hasanah, U., & Lestari, R. 2021. Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 78–87.
- Hastuti, P., Thohiri, R., & Panggabean, Y. 2020. Pengembangan *E-LKSe* Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(2), 290-299.
- Hasyrin, N., Mursyid, A., & Sari, W. 2023. Pengembangan E-LKPD Berbasis STEAM-PB: Matching Only Pre-Test–Post-Test Control Group Design. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 481–490.

- Haque, Z. U., & Kurniawan, R. Y. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Problem Based Learning dalam Bentuk Buku Saku Digital. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 56-68.
- Herianto, H., & Lestari, D. P. 2021. Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPA melalui Pemanfaatan Bahan Ajar Elektronik. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 9(1). 49-57
- Hestingtyas, W., Nurdin, N., Pujiati, P., & Rufaidah, E. 2020. Penggunaan E-Learning pada Guru Ekonomi di Bandar Lampung. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 1(2), 110-114.
- Hutabarat, S., & Manurung, D. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ICT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*.
- Iba, Z., Wardhana, A., 2024. *Metode Penelitian*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Ikun, E. A., & Sefaverdiana, P. V. 2022. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Kegiatan Ekonomi. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 6(2), 570-583.
- Indah, B. P., Safaruddin., 2022. Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JIRAN: Jurnal Ilmu Terapan*. 2(1). 1-10.
- Indriani, N., Prisma Salsabila, Z., Ummah, U. K., & Putri, N. R. 2021. Pengaruh Evaluasi Formatif Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IV MINU Plus Islamiyah Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(2), 181–194.
- Karuniawati, E., Nur, E. R., & Tarsidi, D. Z. 2024. Transformasi Pembelajaran PKN: dari Menghafal Menuju Pembelajaran Bermakna di Sekolah Dasar. *Cendikia Pendidikan: Sindoro*, 2024.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-LKS*. Kemendikbud.
- Kemendikbudristek. 2022. *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Krisnawati, E., Artanti, K. D., & Umar, N. H. 2024. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Dukungan Suami terhadap Hambatan Penggunaan Metode Kontrasepsi Jangka Panjang pada Multipara Akseptor Aktif di Surabaya. *Media Gizi Kesmas*, 13(2), 659–664.
- Kristanto, Y. W., Agustina, R., & Farida, N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran E-LKS Berbantu Edmodo Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 175–189.

- Kurniawan, D., & Ratnasari, D. 2021. Analisis Efektivitas Penggunaan Flipbook Digital dalam Pembelajaran Kelompok Kecil di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–120.
- Kusuma, A. P., & Arifin, M. 2021. The Testing of E-LKSe Flip-PDF to Support Learning: A Quasi-Experimental Study. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(3), 112–121.
- Lestari, D., & Nuryani, H. S. 2024. Pengaruh Persepsi Harga, Promosi dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian di Marketplace Shopee: Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Telnologi Sumbawa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Angkatan 2020-2021. In *Proceeding of Student Conference* 2(5), 73-82.
- Lestari, N. D., & Pratiwi, N. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Capcut Di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 231-242.
- Lisnawati. 2021. Pengembangan Lks Berbasis Lingkungan Materi Perubahan Fisika Dan Kimia IPA Terpadu di Kelas VII SMPN 2 Pulau Malan Tahun Ajaran 2020/2021. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 46–54.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. 2022. Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 65-75.
- Maydiantoro, A. 2019. Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). *Jurnal Metode Penelitian*, 10: 1–8.
- Mayer, R. E. 2024. The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Miftahudin. 2021. Pengembangan LKS Digital Berbasis Problem Solving Terintegrasi Karakter Islami dalam Pembelajaran Tematik Kelas 3 Tema 1. *Jurnal Sosains & Inovasi Pendidikan*, 1(10), 1234–1240.
- Mubarok, A., Khoerotunnisa, N., Sopyan, A., Riyadhul, S., & Subang, J. 2024. Peran Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MI Aisyiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 28286–28290.
- Mujiansyah, R. A., & Rafsanjani, M. A. 2020. Pengaruh Belajar dari Rumah (BDR) dan Penggunaan Media LKS Berbasis *Online* terhadap Hasil Belajar Ekonomi di Kelas X SMA Negeri 1 Soko Tuban. *Jupe*, 1, 20–33.
- Nabela, N. W., & Bayu, G. W. 2024. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Flip Book Berbasis Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48605>
- Nasution, E. M. 2020. Pelaku Ekonomi Mikro dalam Menciptakan Kekuatan Ekonomi Nasional. *EKSYA: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(1), 100-113.

- NISA, C. (2025). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Pai Bp Terintegrasi Moderasi Beragama Kelas V Sdn Kradinan 02 Madiun* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Nufus, V. F., & Sakti, N. C. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 7(1), 27-35.
- Otoritas Jasa Keuangan. 2023. *Penguatan Sektor Jasa Keuangan Dalam Menjaga Pertumbuhan Ekonomi*. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan.
- Prasetyo, A., Nurhalimah, S., & Yulianti, M. 2023. Strategi Implementasi Media Digital Interaktif di Kelas Besar: Studi Kasus Penggunaan Flipbook Maker. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Pembelajaran*, 11(1), 40–49.
- Priangga, Y. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE. *Artikel Pengembangan Media Pembelajaran*, 1. 1-3
- Pujiati, P., Rahmawati, F., & Rahmawati, R. 2019. *Pentingnya e-module pembelajaran peserta didik di era revolusi industri 4.0*.
- Pujiati, P., Rahmawati, F., & Rahmawati, R. 2021. *Modul kurikulum dan pembelajaran dengan pendekatan hypercontent*.
- Purnama, D. 2021. Pengembangan E-LKS Berbasis Metakognisi Menggunakan 3D PageFlip Pada Materi Reaksi Redoks. *Indonesian Journal of Education Research (IJOER)*, 2(1), 12–18.
- Putra, A. R., & Fauziah, L. 2022. Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker dalam Pengembangan E-LKS Interaktif untuk Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 55–63.
- Puspa, R. 2024. *Mengenal Lembaga Keuangan di Indonesia: Peran dan Dampaknya pada Ekonomi*. Purbalingga: Media Aksara.
- Rachmansyah, A., Karsono, K., & Kurniawan, S. B. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Matematika Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 20-25.
- Rachmawati, F., Lutrinda, F. A., Safitri, I. N., & Inayati, N. L. 2024. Implementasi Evaluasi Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN 1 Karanganyar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 443-448.
- Rahmawati, F., Amanah, R. N., Rizal, Y., Hestiningtyas, W., Winatha, I. K., Suroto, S., & Rahmawati, R. 2024. Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Menggunakan Media Poster dan Media Audio Visual Dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Gedong Tataan. *Journal of Social Science Education*, 5(2), 111-117.

- Rahayu, S. N., & Sari, D. P. 2022. Penerapan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Keterampilan 4C dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 102–110.
- Ramadhani, N., & Saputra, A. 2022. Analisis Rendahnya Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA dan Solusi Inovatifnya. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.
- Riwayati, S., Syofiana, M., Ariani, N. M., & Relawati. “Development of Interactive Multimedia-Based Student Worksheets (LKS) to Foster Students' Mathematical Creative Thinking Skills.” *Jurnal Math-UMB.edu*, vol. 12, no. 3, 2024/2025. DOI:10.36085/mathumbedu.v12i3.8403.
- Rizaldi, M., & Fatmawati, D. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123–131.
- Rohana, A. 2021. Pengaruh Perhatian dan Motivasi Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Kelas IV SD Negeri Plumpung 1 Plaosan Magetan. IAIN Ponorogo.
- Rosmawati, W. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Ekonomi. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 10–18.
- Rustandi, A. 2021. Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60
- Safitri, D., & Wahyuni, E. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flipbook Maker pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 67–74.
- Salsabila, A. H., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. 2023. Penerapan model 4D dalam pengembangan video pembelajaran pada keterampilan mengelola kelas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 495-505.
- Sandi, G., Pritandhari, M., Suroto, S., Nurdin, N., & Rizal, Y. 2025. Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Ekonomi di Perguruan Tinggi. *Journal of Social Science Education*, 6(1), 11-15.
- Sanjaya, H. W. 2016. *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media
- Sari, Z. R., Hutapea, N. M., & Suanto, E. 2023. Pengembangan E-LKS Liveworksheet melalui pendekatan Saintifik Berbasis masalah Kontekstual Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 837-848.
- Sari, A. Q., Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. 2017. Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168-177.

- Sari, R. P., & Widodo, S. T. 2023. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 18(2), 134–143.
- Sasongko, A. D., & Yanti, A. W. 2021. Pengembangan LKS Berlandaskan Konstruktivisme pada Materi Persamaan Garis. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 1(10), 788-796.
- Savitri, O., Sudarman, S., & Sutrisno, S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1072–1085.
- Siregar, H. T. 2024. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 215–226.
- Siregar, Y. F. H., & Kharisma, N. L. 2024. Peran Teknologi Digital Dalam Transformasi Pembelajaran di Era Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 1(1), 85–91.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhada, I., Rahmadani, D., Rambe, M., Fattah, M. A., Hasibuan, P. F., Siagian, S., & Wulandari, S. 2022. Efektivitas Para Pelaku Ekonomi dalam Menunjang Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10), 3201–3208.
- Sulaeman, A., Hudiya, F. I., Suhendar, F. R., Khotimah, H., & Mulyani, I. S. 2020. Analisis Lembaga Keuangan Non-Bank dan Perannya dalam Perekonomian. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 2(2), 142-154.
- Suprijono, A. 2015. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Suryanto, H., & Ghofur, A. 2023. Meningkatkan Kompetensi dalam Mengembangkan Tujuan Pembelajaran dan Lembar Kerja Elektronik. *Jurnal Indonesia Raya (Pengabdian pada Masyarakat Bidang Sosial, Humaniora, Kesehatan, Ekonomi dan Umum)*, 4(1), 21-28
- Suryani, E., & Nurmalia, I. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Maker untuk Materi Ekonomi SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 5(2), 101–110
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. 2024. Model ADDIE dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5) 258–268.
- Tiara, R. T. S., Suherman, & Cucu Atikah. 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Aplikasi *Liveworksheets* untuk Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 32–44.

- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. 2023. Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
- Usman, R., Sintawati, E., & Kulsum, U. 2025. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Flipbook pada Pembuatan Blus Kelas X SMK Busana. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7616–7622
- Utomo, E. P. 2018. Pengembangan LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 1-10.
- Wahyuni, S. 2019. Pendekatan Konstruktivisme untuk Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ekonomi di SMA PGRI 3 Padang. *Economica*, 7(2), 133–140
- Wahyuni, H. I. 2018. *Kebijakan Media Baru Di Indonesia: (Harapan Dinamika Dan Capaian Kebijakan Media Baru Di Indonesia)*. Ugm Press
- Wamuzzafar, M. F., & Armiaati. 2024. Analisis Motivasi Belajar Ekonomi Siswa SMA Pertiwi 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11168–11178.
- Widiastuti, R., & Matsum, J. H. 2017. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Komik pada Pelajaran IPS Ekonomi Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(3). 1-16.
- Widodo, W., & Rahmawati, N. 2021. Penggunaan Flipbook Digital dalam Mengembangkan Bahan Ajar Interaktif Sesuai Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Media Digital*, 6(2), 97–105.
- Wicaksono, I., Jatmiko, B., & Prastowo, T. 2015. Pengembangan perangkat pembelajaran fisika model *learning cycle* 5E untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi fluida statis. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 518-524.
- Wiwoho, J. 2014. Peran Lembaga Keuangan Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank dalam Memberikan Distribusi Keadilan Bagi Masyarakat. *Masalah-Masalah Hukum*, 43(1), 87-97.
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76.
- Yuliasari, N. 2020. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi kasus: kelas X Pengayaan di SMA Negeri 1 Sedayu). *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 9(2), 161-169.
- Yulistya, A., & Riadi, R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Manajemen SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 12578–12587.

- Yuliyanto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Maydiantoro, A. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan E-LKS Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74-84.
- Yunipiyanto, M. R., Trisnaningsih, T., & Pujiati, P. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Proses Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 8(1).
- Yusnita, L., & Pratiwi, Y. 2022. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 88–97.
- Zainuri, H., Krisnaresanti, A., Mahmudi, M. A., Murniasih, T. R., Rela, I. Z., Marlan., Wongkar, V. Y., Amin, M., Hendrawati, T., Rosalina, M. & Zulfa. 2024. *Media Pembelajaran*. Padang: CV Hei Publishing Indonesia