

**PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD)  
BERBANTUAN KOMIK DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Adinda Sonita<sup>1</sup>, Desyandri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FIP Universitas Negeri Padang

[1adindaadinda869@gmail.com](mailto:adindaadinda869@gmail.com), [2desyandri@fip.unp.ac.id](mailto:desyandri@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the suboptimal use of interesting and interactive E-LKPD in Pancasila Education learning for fifth grade elementary school students, resulting in students easily getting bored, lacking motivation, and being less active. This study aims to develop comic-assisted E-LKPD with a valid, practical, and effective Problem Based Learning (PBL) model. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product was validated by material, media, and language experts, while practicality was measured through teacher and student response questionnaires, and effectiveness through pretest and posttest. The results showed that E-LKPD obtained a validity of 96.23% with a very valid category. Practicality in the trial stage reached 97.5% (teachers) and 94% (students) with an N-Gain score of 81 (high). In the implementation stage, practicality and effectiveness scores also showed a very practical and high category in both schools. Thus, the PBL-based comic-based E-LKPD is suitable for use in Pancasila Education learning for fifth-grade elementary school students. This product is recommended for teachers as an innovative teaching material to improve student motivation, activeness, and learning outcomes.*

**Keywords:** *E-LKPD, comics, ADDIE, Pancasila Education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan E-LKPD yang menarik dan interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD, sehingga peserta didik mudah bosan, kurang termotivasi, dan kurang aktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKPD berbantuan komik dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, sedangkan praktikalitas diukur melalui angket respons guru dan peserta didik, serta efektivitas melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh validitas sebesar 96,23% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas pada tahap uji coba mencapai 97,5% (guru) dan 94% (peserta didik) dengan skor N-Gain 81 (tinggi). Pada tahap implementasi, skor praktikalitas dan efektivitas juga menunjukkan kategori sangat praktis dan tinggi di kedua sekolah. Dengan demikian, E-LKPD berbantuan komik model PBL layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Produk ini direkomendasikan bagi guru sebagai

bahan ajar inovatif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** E-LKPD, komik, ADDIE, Pendidikan Pancasila

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Salah satu bentuk inovasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 adalah Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri melalui aktivitas yang sistematis, menarik, dan mudah diakses melalui perangkat digital (Supriatna, Siregar, dan Nurrahma 2022). Penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mengembangkan kemampuan ber-pikir kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran (Khoerunnisa et al 2021).

Hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa E-LKPD efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena menyajikan tampilan visual yang menarik, fleksibel

dalam penggunaan, serta memungkinkan pemberian umpan balik langsung terhadap hasil belajar peserta didik (Dewi dan Erita 2025; Ismawati et al. 2023). Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan LKPD di sekolah masih didominasi oleh bentuk konvensional yang berfokus pada latihan soal. LKPD seperti ini cenderung hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, belum mampu memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman melalui aktivitas eksploratif dan kontekstual (Gusyanti, 2021). Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan kurang aktif selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Nurafriani dan Mulyawati 2023).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada beberapa sekolah dasar di Kecamatan Sungai Tarab, Kabupaten Tanah Datar menunjukkan bahwa, LKPD yang digunakan guru masih konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh

penggunaan buku teks tanpa variasi media yang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik. Data analisis kebutuhan juga menunjukkan tingginya kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif, dengan persentase kebutuhan mencapai 71,43% di UPT SDN 17 Sungai Tarab, 65,22% di UPT SDN 18 Sungai Tarab, 93,75% di UPT SDN 20 Kumango, dan 77,78% di UPT SDN 03 Pasie Laweh. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Sebagai mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter, Pendidikan Pancasila menuntut pembelajaran yang mampu menanamkan nilai-nilai kebangsaan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual (Saputri dan Reinita 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menghadirkan konteks masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah E-LKPD berbantuan komik. Media komik memiliki keunggulan

berupa tampilan visual, alur cerita, dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman konsep (Dewi dan Erita 2025).

Agar penggunaan media lebih optimal, E-LKPD berbantuan komik dipadukan dengan model PBL. Model ini relevan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis permasalahan nyata, dan menemukan solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila (Mulyadi dan Ratnaningsih 2022). Integrasi komik dan PBL diharapkan mampu menciptakan pembelajaran - yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Amris & Desyandri (2021) menjelaskan bahwa, model PBL memiliki kelebihan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL memiliki tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran (Susilawati, Darniyanti, dan Cahyani 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan **E- LKPD berbantuan komik dengan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar** yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sugiyono, 2013). Pemilihan model ini didasarkan pada langkah-langkahnya yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran digital.

Tahap *analysis* dilakukan melalui studi pendahuluan di empat sekolah dasar, yaitu UPT SDN 17 Sungai Tarab, UPT SDN 18 Sungai Tarab, UPT SDN 03 Pasie Laweh, dan UPT SDN 20 Kumango. Kegiatan pada tahap ini meliputi analisis

dokumen, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, observasi proses pembelajaran, analisis sarana dan prasarana, serta analisis karakteristik peserta didik. Hasil tahap ini menjadi dasar dalam merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.

Tahap design dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, merancang skenario pembelajaran berbasis PBL, menyusun struktur E-LKPD, mendesain visual komik menggunakan *canva*, serta mengintegrasikan produk ke platform *Liveworksheet* agar dapat digunakan secara interaktif. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli kebahasaan, kemudian direvisi berdasarkan saran validator hingga produk dinyatakan layak untuk diuji coba.

Tahap *implementation* dilakukan dalam dua skala. Uji coba terbatas dilaksanakan di UPT SDN 18 Sungai Tarab, sedangkan implementasi skala luas dilakukan di UPT SDN 03 Pasie Laweh dan UPT SDN 20 Kumango. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru kelas V, dan peserta didik kelas V sekolah dasar. Data

dikumpulkan menggunakan lembar validasi, pedoman wawancara, lembar observasi, angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menentukan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Efektivitas diukur melalui ketuntasan hasil belajar dan peningkatan skor N-Gain dari *pretest* ke *posttest*. Produk dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain berada pada kategori tinggi (>70) (Muliati, 2023). Tahap *evaluation* dilakukan pada setiap tahap ADDIE sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk akhir sebelum digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian pengembangan E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar dapat dilihat sebagai berikut.

#### **1. Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis, peneliti melakukan lima jenis analisis, yaitu analisis dokumen, analisis kebutuhan, analisis

proses pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis sarana dan prasarana. Berdasarkan hasil kelima analisis tersebut, diperoleh bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD masih belum optimal, terutama pada penggunaan LKPD yang masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang interaktif. LKPD yang digunakan guru belum mencantumkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) secara eksplisit, alur aktivitas belajar belum tersusun sistematis sesuai tahapan PBL, serta penilaian masih berfokus pada aspek kognitif.

Hasil analisis proses pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih berpusat pada guru, sehingga keterlibatan peserta didik dalam diskusi, pemecahan masalah, dan berpikir kritis masih terbatas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas pada LKPD cetak dan buku siswa, sehingga pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan, guru dan peserta didik sama-sama memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan kontekstual. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada media yang memuat gambar, cerita, warna, dan ilustrasi tokoh, sedangkan guru membutuhkan media digital yang dapat memadukan materi, aktivitas, dan evaluasi secara terpadu. Hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa memiliki kesiapan belajar yang baik, terutama pada kecenderungan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Sementara itu, analisis sarana dan prasarana menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti komputer, LCD proyektor, dan jaringan internet untuk mendukung penggunaan media digital.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, peneliti melihat peluang untuk mengembangkan E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL sebagai solusi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar.

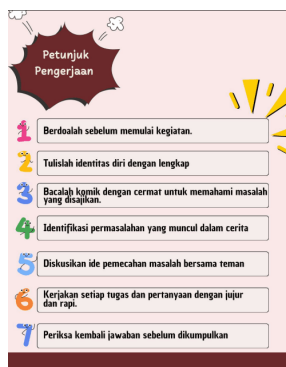
## 2. Hasil Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL pada materi Pendidikan Pancasila kelas V SD dalam format digital yang memuat komik sebagai pemantik masalah kontekstual, aktivitas pemecahan masalah, serta langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan sintaks PBL. Rancangan produk disusun secara sistematis mulai dari sampul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, penyajian masalah melalui alur komik, hingga aktivitas inti berupa identifikasi masalah, diskusi, penyelidikan solusi, refleksi, dan evaluasi. Desain ini dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai media visual, cerita, dan aktivitas interaktif, sehingga dapat menjadi dasar pengembangan produk yang menarik serta mampu mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik.

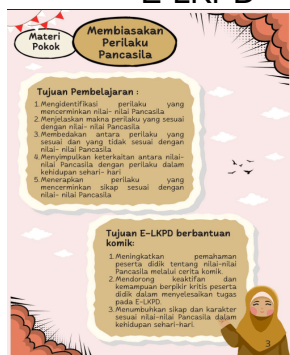
Gambar 1 Cover



Gambar 2 Petunjuk Pengerjaan



Gambar 3 TP dan Tujuan E-LKPD



Gambar 4 Pengenalan Tokoh



Gambar 5 Sajian Masalah



Gambar 6 Aktivitas Inti



### 3. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap penyempurnaan produk E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan dua langkah, yaitu validasi produk dan uji coba terbatas. Validasi dilakukan oleh tiga dosen ahli sesuai bidang keahliannya, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli kebahasaan. Berdasarkan masukan dan saran dari para validator, peneliti

melakukan beberapa perbaikan sehingga dihasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 93,7% pada aspek materi, 100% pada aspek media, dan 95% pada aspek kebahasaan, dengan rata-rata keseluruhan 96,23% yang berada pada kategori sangat valid, sehingga E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

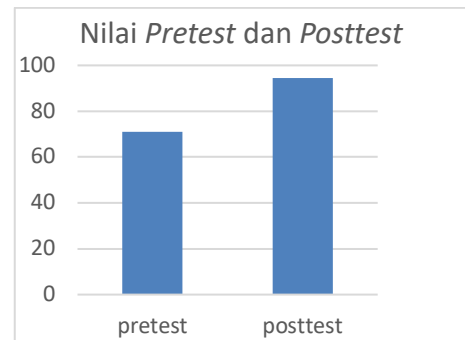
**Tabel 1 Validasi**

<i>Validasi</i>	
<i>Ahli Materi</i>	93, 7%
<i>Ahli Media</i>	100%
<i>Ahli Kebahasaan</i>	95%

Pada tahap uji coba hasil didapatkan pada uji praktikalitas memperoleh 97,5% pada guru dan 94% pada peserta didik dengan kategori sangat praktis

**Tabel 2 Praktikalitas dan Efektifitas Uji Coba**

<b>Praktikalitas dan Efektifitas Uji Coba</b>			
<i>Praktikalitas</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>
<i>Guru</i>	<i>Peseta</i>		
	<i>didik</i>		
	<b>70,9</b>	<b>94,5</b>	<b>81</b>



**Grafik 1 Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada Uji Coba**

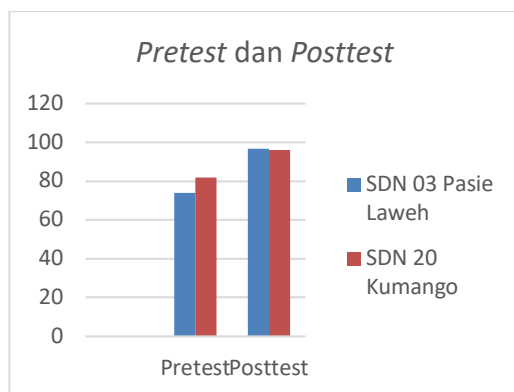
Berdasarkan hasil praktikalitas dan efektifitas yang dilakukan peneliti pada uji coba skala kecil mendapatkan kesimpulan bahwa E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL sudah valid, praktis, efektif, dan layak untuk diimplementasikan pada skala luas.

#### 4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap yang dilakukan setelah melakukan uji coba pada skala kecil. Implementasi ini dilakukan peneliti pada dua sekolah yaitu UPT SDN 03 Pasie Laweh dan UPT SDN 20 Kumango. Hasil pada tahap implementasi pada tabel berikut ini:

**Tabel 3 Praktikalitas dan Efektifitas Implementasi**

Praktikalitas dan Efektifitas					
Praktikalitas	Guru		Pre test	Post test	N-Gain
	u	Mid			
SDN 03 Pasie Laweh	95	87	73,89	96,67	80
SDN 20 Kumango	92,5	88	82	96	77,78



Grafik 2 Peningkatan Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest* pada Implementasi

Berdasarkan hasil penelitian, proses implementasi pengembangan E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan tahapan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media ajar terbukti relevan karena

memberikan kerangka kerja yang terstruktur dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Sarki dan Reinita 2024)

Pada tahap implementasi, E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD. Hasil penerapan menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sagita et al., (2024) yang menyatakan bahwa, E-LKPD interaktif memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri karena mereka aktif membangun pengetahuannya sendiri, bukan hanya menerima penjelasan dari guru. Efektivitas media juga terlihat dari peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest*.

Selain itu, penggunaan komik yang memuat permasalahan kontekstual terbukti mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Indriani & Sakti (2022) bahwa, tampilan

visual dan alur cerita komik yang menarik dapat merangsang peserta didik untuk menganalisis masalah dan menemukan solusi secara mandiri. Dengan demikian, implementasi E-LKPD ini mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

5. Hasil tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti menyimpulkan terkait pengembangan E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian di lapangan. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik pada sekolah uji coba maupun sekolah implementasi menunjukkan kategori sangat praktis. Dari aspek keefektifan, E-LKPD berbantuan komik juga memperoleh kategori sangat efektif pada kedua tahap tersebut. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 96,23% dengan kategori sangat valid.

Pada tahap uji coba, tingkat praktikalitas mencapai 97,5% pada guru dan 94% pada peserta didik dengan kategori sangat praktis, serta nilai N-Gain 81 yang termasuk kategori tinggi. Sementara itu, pada tahap implementasi di UPT SDN 03 Pasie Laweh, praktikalitas memperoleh 95% pada guru dan 87% pada peserta didik dengan kategori sangat praktis, disertai N-Gain 80 berkategori tinggi. Selanjutnya, pada UPT SDN 20 Kumango, hasil praktikalitas menunjukkan 92,5% pada guru dan 88% pada peserta didik

dengan kategori sangat praktis, serta N-Gain 77,8 yang juga berada pada kategori tinggi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan komik dengan model PBL layak diterapkan sebagai media ajar inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amris, F. K., & Desyandri. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171 - 2180. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Dewi, Sri Putri Gumala, dan Yeni Erita. 2025. "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Komik Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 10. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25105>.
- Gusyanti, Citra. 2021. "Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* 2(4):123–30.
- Indriani, Felly Fitri, dan Norida Canda Sakti. 2022. "Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *Jurnal PTK dan Pendidikan* 8(1):65 - 77. doi: 10.18592/ptk.v8i1.6414.
- Ismawati, Eka Yulianda, Nur Khoiri, Joko Saefan, Sigit Ristanto, Hafizh Aji Prakosa, dan Sinta Ristianti. 2023. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Peserta Didik." *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah* 4(2):712–20. doi: 10.51874/jips.v4i2.174.
- Khoerunnisa et al. 2021. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku." 7:167–86.
- Maulita, Sukma Anisa, dan Yeni Erita. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD." *Journal of Basic Education Studies* 4(1):3650–65.

- Mulyadi, Krise, dan Nani Ratnaningsih. 2022. "Analisis Pencapaian Dan Kendala Penerapan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)." 3(1):37–46.
- Nurafriani, Raden, dan Rani Yuli Mulyawati. 2023. "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Sagita, Rafinasagita04, Dina Fitriyah Fitriyah, dan Inelda Yulita Yulita. 2024. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Komik Pada Materi Hidrokarbon." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 18(2):157–62. doi: 10.15294/s8v8v681.
- Saputri, Wahyuni, dan Reinita. 2025. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar." 10(1):333–41.
- Sarki, Melfira, dan Reinita. 2024. "Problem-Based Learning ( Pbl ) Model In Pancasila Education For Fourth Grade Students AT." 4(12):11400–413.
- Sugiyono, Prof. Dr. 2013. *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan.* 19 ed. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Supriatna, A. R., Rosinar Siregar, dan Hana Diva Nurrahma. 2022. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Matematika pada Website Liveworksheets di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(3):4025–35. doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2844.
- Susilawati, Wiwik Okta, Yulia Darniyanti, dan Putri Syntiya Dwi Cahyani. 2025. "Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik (e-lkpd) berbasis model pembelajaran." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.