

**PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF
BERBASIS PROJECT BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL
KELAS 2 SDI KIYAI AMIN SURABAYA**

TESIS



Oleh

Lucki Zunita
2041022009

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, M.Si.
NIP.197306062003122005

Dosen Pembimbing II

H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed, Ph.D.
NIP.197310131997031002

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lucki Zunita

Nim : 2041022009

Program : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 2 Juni 2025

an,

A09DFAMX288142397
Lucki Zunita

NIM. 2041022009

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya” yang ditulis oleh Lucki Zunita ini telah disetujui pada tanggal 2 Juni 2025

Oleh :

PEMBIMBING I



Prof. Dr. Hj. Zaharoti Alfin, M.Si.
NIP.197306062003122005

PEMBIMBING II



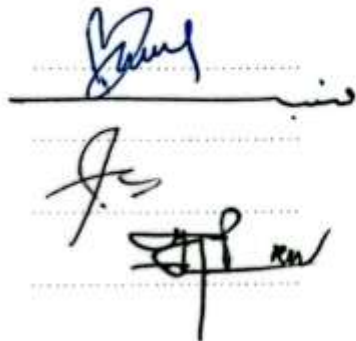
H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed, Ph.D.
NIP.197310131997031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya” yang ditulis oleh Lucki Zunita ini telah diperbaiki sesuai dengan koreksi dan masukan Tim Penguji Tesis

Tim Penguji :

1. Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, M.Si.
2. H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed, Ph.D.
3. Prof. Dr. Mohamad Salik, M. Ag
4. Dr. H. Aliwafa, M. Ag.



Surabaya, 2 Juni 2025

Dekan

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIDN 407251998031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lucki Zunita
NIM : 02041022009
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Magister PGMI
E-mail address : luckiyunita@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain

yang berjudul :

**PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL KELAS 2 SDI
KIYAI AMIN SURABAYA**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Juni 2025

Lucki Zunita

NIM. 2041022009

ABSTRAK

Zunita, Lucki. 2025. Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, M.Si., H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed, Ph.D.

Literasi digital merupakan salah satu kemampuan yang perlu dipelajari oleh manusia pada era kemajuan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi berdampak pada berbagai bidang, salah satunya bidang Pendidikan. Agar peserta didik memiliki kemampuan literasi digital, maka dibutuhkan proses pembelajaran yang memanfaatkan sebuah media teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan LKPD interaktif berbasis *project based learning*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain LKPD interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik, mendeskripsikan penerapan LKPD interaktif berbasis *project based learning*, dan mengetahui efektivitas LKPD interaktif berbasis *project based learning*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 23 peserta didik kelas 2C di SDI Kiyai Amin Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Desain uji coba menggunakan angket literasi digital untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan tes praktik untuk mengetahui kemampuan literasi digital peserta didik. Data yang telah dikumpulkan menggunakan analisis kualitatif deskriptif, analisis validitas, analisis hipotesis, dan analisis efektivitas.

Hasil penelitian ini adalah 1) Desain LKPD interaktif berbasis *project based learning* dikembangkan berdasarkan kondisi yang terjadi di sekolah yaitu kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. Materi disajikan dengan memperhatikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, dan indikator literasi digital. 2) Implementasi LKPD interaktif berbasis *project based learning* dilakukan di semester ganjil yang diterapkan selama 3 kali pertemuan pada tanggal 23 – 25 Oktober 2024. 3) Efektivitas penggunaan LKPD interaktif berbasis *project based learning* menggunakan uji paired sample t-test diketahui bahwa nilai $\text{sig. } 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya adalah adanya pengaruh media LKPD interaktif terhadap kemampuan literasi digital peserta didik. Sedangkan dari hasil uji efektivitas menggunakan uji N-gain memperoleh nilai sebesar 76,8, artinya media LKPD interaktif “efektif”.

Kata Kunci : Penelitian dan Pengembangan, LKPD Interaktif, *Project Based Learning*, Literasi Digital.

ABSTRACT

Zunita, Lucki. 2025. Development of Interactive LKPD (Student Worksheet) Based on Project-Based Learning to Improve Digital Literacy Skills for 2nd Grade Students of SDI Kiyai Amin Surabaya. Thesis, Master Program in Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Graduate School, State Islamic University of Sunan Ampel Surabaya. Advisors: Prof. Dr. Hj. Jauharoti Alfin, M.Si., H. Mokhammad Syaifudin, M.Ed, Ph.D.

Digital literacy is one of the essential skills that individuals need to learn in the current era of technological advancement. Technological progress has impacted various fields, including education. To ensure students possess digital literacy skills, a learning process that utilizes technological media is necessary. Therefore, the researcher developed an interactive Student Worksheet (LKPD) based on Project-Based Learning. The aim of this study is to design an interactive LKPD to improve students' digital literacy skills, describe the implementation of the interactive LKPD based on Project-Based Learning, and evaluate the effectiveness of this approach.

This research is a development study using the ADDIE model. The subjects of this study were 23 second-grade students from class 2C at SDI Kiyai Amin Surabaya. The data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires, and documentation. The trial design employed a digital literacy questionnaire to assess students' initial abilities and a practical test to evaluate their digital literacy skills. The collected data were analyzed using descriptive qualitative analysis, validity analysis, hypothesis testing, and effectiveness analysis.

The results of this study are as follows: 1) The design of the interactive LKPD based on Project-Based Learning was developed based on the conditions in the school, namely the need to improve digital literacy skills. The materials were presented with attention to learning outcomes, learning objectives, and digital literacy indicators. 2) The implementation of the interactive LKPD based on Project-Based Learning was carried out during the odd semester over three sessions from October 23 to 25, 2024. 3) The effectiveness of the interactive LKPD based on Project-Based Learning was tested using the paired sample t-test, revealing a significant value of $0.000 < 0.05$, meaning that the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. This indicates the impact of the interactive LKPD media on students' digital literacy skills. Additionally, the effectiveness test using the N-gain test resulted in a value of 76.8, which means the interactive LKPD media is "effective."

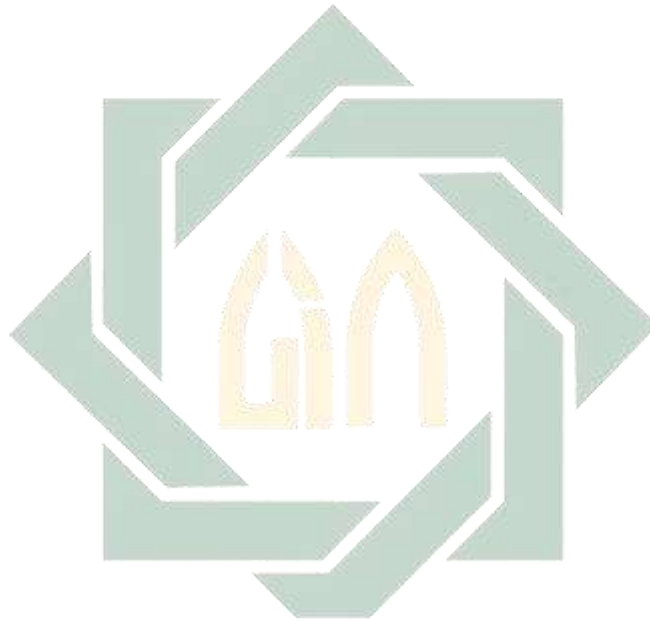
Keywords: *Research and Development, Interactive LKPD, Project-Based Learning, Digital Literacy*

DAFTAR ISI

COVER.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
PERNYATAAN PUBLIKASI	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Dan Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Kegunaan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk	6
G. Penelitian Terdahulu	6
H. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KERANGKA TEORETIK	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Definisi.....	9
2. Tujuan.....	10
3. Fungsi.....	11
4. Jenis Media Pembelajaran di Era Digital	12
B. Lembar Kerja Peserta Didik	13
1. Definisi.....	13
2. Tujuan	14
3. Jenis-Jenis LKPD	14
4. Komponen.....	15
5. Langkah-Langkah Penyusunan LKPD.....	16
C. LKPD Interaktif.....	17
1. Definisi.....	17
2. Ciri-ciri LKPD interaktif.....	18
3. Fungsi LKPD interaktif	19
D. <i>Project Based Learning</i>	20
1. Definisi.....	20
2. Tujuan	21
3. Dimensi <i>Project Based Learning</i>	20

4. Langkah-Langkah Pembelajaran.....	23
5. Kelebihan dan kekurangan model <i>project based learning</i> ..	25
E. Literasi Digital.....	26
1. Definisi.....	26
2. Tujuan literasi digital bagi peserta didik	27
3. Manfaat literasi digital bagi peserta didik	28
4. Pilar literasi digital	28
5. Komponen literasi digital.....	29
F. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	31
1. Definisi.....	31
2. Hakikat Pembelajaran Bahasa.....	32
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar.....	33
G. Menjaga Kebersihan Dan Kesehatan Diri	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Metode Penelitian	31
1. Jenis, Desain, Dan Pendekatan.....	31
2. Prosedur Pengembangan	33
3. Tempat, Waktu, Dan Subjek Penelitian.....	34
4. Teknik Pengumpulan Data	35
5. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil.....	44
1. Hasil desain pengembangan LKPD interaktif berbasis <i>project based learning</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi digital kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya.....	44
2. Hasil implementasi LKPD Interaktif berbasis <i>project based learning</i> yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya.....	56
3. Hasil Efektivitas penggunaan LKPD Interaktif berbasis <i>project based learning</i> yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya.....	61
B. Pembahasan	63
1. Hasil desain pengembangan LKPD interaktif berbasis <i>project based learning</i> untuk meningkatkan kemampuan literasi digital kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya.....	63
2. Hasil implementasi LKPD Interaktif berbasis <i>project based learning</i> yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya.....	67
3. Hasil Efektivitas penggunaan LKPD Interaktif berbasis <i>project based learning</i> yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas 2 SDI Kiyai Amin Surabaya.....	68

BAB V PENUTUP	71
A. Simpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	82



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Angket Literasi Digital	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kemampuan Literasi Digital	36
Tabel 3.5 Pedoman Pemberian Skor Validasi Media	37
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Validitas Media	37
Tabel 3.7 Pedoman Pemberian Skor Validasi Materi.....	38
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Validitas Materi.....	39
Tabel 3.9 Pedoman Pemberian Skor Indikator Literasi Digital	39
Tabel 3.10 Kategori Penilaian Instrumen Indikator Literasi Digital	39
Tabel 3.11 Skor Penilaian Praktik Literasi Digital	40
Tabel 3.12 Skor Penilaian Angket Literasi Digital.....	40
Tabel 3.13 Kriteria Gain Ternormalisasi.....	42
Tabel 3.14 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	42
Tabel 4.1 Hasil kemampuan awal	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	50
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	52
Tabel 4.5 Hasil Validasi Instrumen Indikator Literasi Digital	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 4.7 Hasil Uji Paired Sample Statistics	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	62
Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan Addie	32
Gambar 4.1 Tampilan LKPD Interaktif	46
Gambar 4.2 Materi diakses Melalui <i>Google</i>	46
Gambar 4.3 Media Pembelajaran Melalui Video di Youtube	47
Gambar 4.4 Penugasan Secara Individu Melalui <i>Quizizz</i>	48
Gambar 4.5 Konteks LKPD Sebelum direvisi dan Sesudah direvisi	55
Gambar 4.6 Penggunaan Gambar Sebelum direvisi dan Sesudah direvisi ..	55
Gambar 4.7 Pertemuan Pertama	59
Gambar 4.8 Pertemuan Kedua	60
Gambar 4.9 Pertemuan Ketiga	60

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agusalim, and Suryanti. *Konsep Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Rendah*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021.
- Asari, Andi, and dkk. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023.
- Daryanto, and Aris Dwicahyono. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Harahap, Nursapia. *Penelitian Kualitatif*. Wal Ashri, 2020.
- Hasnunidah, Neni. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Ibrahim, Andi, and Dkk. *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu, 2018.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Kusuma, Jaka Wijaya, and dkk. *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Mokhammad Syaifudin, *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Kelas* (Sidoarjo: Kanzun Books, 2021).
- Muttaqin, M. Zaenul, Ilham, and Usman Idris. *Literasi Digital Masa Pandemi*. Aceh: Syiah Kuala University Press, 2021.
- Paggara, Hamzah, and dkk. *Media Pembelajaran*. Malang: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Puspita, Widya Ayu. "Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini." 14–29. Tangerang Selatan: Indocamp, 2021.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press, 2014.
- Saleh, M Sahib, and dkk. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023
- Sudjimat, Dwi Agus. *Implementasi Project Based Learning Dan Pengembangan Karakter Pekerja Abad XXI*. Malang: Media Nusa Kreatif, 2020.
- Sukarelawan, Irma, Toni Kus Indratno, and Ayu Suci Musvita. *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta:

- Suryacahya, 2024.
- Syafriani, Dewi, and dkk. *Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2023.
- Syaifudin, Mokhamad. *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Kelas*. Sidoarjo: Kanzun Books, 2021.
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Suwahono. *Cercular Model of RD & D*. Jogjakarta: KBM Indonesia, 2021.
- Yanuarti, Astari, Maria Sumakul, and Wijaya Kusumah. *Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Proyek Di Masa Pandemi Covid-19*, 2021.
- Yusoff. *Project Based Learning :Educating the Millenial Learner*. Kuala Lumpur: Educational Technology Division Ministry of Eduction, 2006.

Jurnal/Artikel

- Adi Nestiadi and Dkk, “Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Penggunaan LKPD Untuk Menunjang Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SMPN 1 Ciruas,” *Gudang Jurnal MULTidisiplin Ilmu* 2, no. November (2024): 337–340.
- Aisyah, and dkk. “Efektivitas Media Teknologi Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD.” *Jurnal Maras: Jurnal Penelitian Multidisplin* (2024): 2260–2269.
- Amalia, Ikhlusal, Veronika Roesminingsih, and Muhammad Turhan Yani. “Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8154–8162.
- Amelia Angelina Simamora and Dkk, “Pengembangan E-Lkpd Interaktif Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X SMA Pada Materi Virus,” *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 13, no. 2 (2024): 339–355.
- Anisa, Meylani, Reyna Nadya Putri, Yonika Regina, and Dadan Nugraha. “Pengembangan Media Tiktok Pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6998–7006.
- Astuti, Yonarlianto Tembang, St. Budi Waluya, and M. Asikin. “Instrumen Gaya Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Kependidikan*

4, no. 1 (2023).

Astutik, Uli. "Peningkatan Ketrampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas Iv Sdn Pandanrejo 01 Kota Batu." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora* 2, no. 2 (2023): 775–800.

Azmi, Nurul, Puji Prastowo, Program Studi, Pendidikan Biologi, and Universitas Negeri Medan. "Analisis Kesesuaian Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Biologi Kelas X Yang Digunakan Man Rantauprapat Kabupaten Labuhan Batu." *Jurnal Pelita Pendidikan* 6, no. 2 (2018): 65–70.

Baharudin. "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Dan Literasi Digital Melalui Penugasan E-Mind Mapping Berbantuan Google Slide." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 497–518.

Burgawanti, and Dkk. "Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Liveworksheet Pada Pembelajaran Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang." *Jurnal Pendidikan* 05, no. 04 (2023): 11558–11565.

Dewi, Mia Roosmalisa. "Kelebihan Dan Kekurangan Project Based Learning Untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka." *Jurnal Inovasi Kurikulum* 19, no. 2 (2023): 213–226.

Fahrianur, and Ria Monica. "Implementasi Literasi Di Sekolah Dasar." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 102–113.

Faridah, Nadia Risya, Eka Nur Afifah, and Siti Lailiyah. "Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 709–716.

Fauzi, Asri, Aisa Nikmah Rahmatih, Dyah Indraswati, and Muhammad Sobri. "Penggunaan Situs Liveworksheets Untuk Mengembangkan LKPD Interaktif Di Sekolah Dasar." *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2021): 232–240.

Faizah, Titah Isra, and Arum Fatayan. "Pengaruh Media Youtube Pada Pelajaran Pendidikan Lingkungan & Budaya Jakarta (PLBJ) Materi Alat Musik Gambang Kromong Kepada Minat Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5475–5482.

Ferrari, Anusca. *DIGCOMP: A Framework for Developing and*

- Understanding Digital Competence in Europe*. Spain: European Union, 2013.
- Gusti, Dian Arima, Program Studi, Magister Pendidikan, Fisika Universitas, and Negeri Padang. "Efektivitas LKPD IPA Terpadu Tema Energi Dalam Kehidupan Dengan PBL Terintegrasi Pembelajaran Abad 21 Untuk Meningkatkan Sikap Peserta Didik 1)" 7, no. 1 (2021): 77–84.
- Halilah, Haura Fauziyyah, Febrina Aspyan Tari, and Dadi Rusdiana. "LKPD Interaktif Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Bentuk Hybrid Learning." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 2 (2022).
- Hapsyah, Dina Rahmawati, Herdi, and Wirda Hanim. "Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Stress Akademik." *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda , Bermakna , Mulia* 9, no. 1 (2023): 309.
- Haq, Muhammad Dliya. "Manfaat Penguatan Literasi Digital Melalui Platform Digital Bagi Peserta Didik Dan Guru." *Guru Inovatif*, 2023.
- Harahap, Zulfan Idris Shaleh, Izwita Dewi, and Nerli Khairani. "Pengembangan Lkpd Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik MTSN 2 Labuhanbatu." *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 1 (2022): 61–68.
- Harefa, Eden Putri, Desni Popintaria Waruwu, Apandi H Hulu, and Arozatulo Bawamenewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website Dengan Menggunakan Model ADDIE." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 4405–4410.
- Hastuti, Rindyani Dwi, and dkk. "Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Media Live Worksheet Terhadap Hasil Belajar IPS." *Jurnal Sosearch : Social Science Educational Research* 3, no. 2 (2023): 2774–2776.
- Heriyanti, Indah Pratiwi, and Caraka Putra Bhakti. "Strategi Layanan Bimbingan Klasikal Blended Learning Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Self Regulated Learning Siswa." *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda , Bermakna , Mulia* 8 (2022): 40–45.
- Hidayati, Laily. "Penggunaan Qr-Code Dalam Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan." *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 19, no. 2 (2022): 73–77.
- Humairoh, Siti, and dkk. "No TitlePengaruh Aplikasi Quiziz

- Sebagai Alat Penilaian Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024).
- Idhartono, Amelia Rizky. “Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Anak Tunagrahita.” *Devosi: Jurnal Teknologi Pembelajaran* 12, no. 2 (2022): 91–96.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5 . 0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 3011–3024.
- Indriani, Novi, and Lazulfa. “Desain Dan Uji Coba LKPD Interaktif Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Hidrolisis Garam.” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (2020): 87–105.
- Indriani, Sevina, Nafida Hetty Marhaeni, and Riska Kurniati. “Efektivitas Penggunaan E-LKPD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Segiempat Dan Segitiga.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 3959–3966.
- Jamaluddin, Faridah, and Nurmiati. “Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV” 2, no. November (2023): 946–962.
- Juhaeni, and Dkk. “Workshop Desain Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2022): 69–75.
- Kadarsih, Sri. “Kreativitas Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Di Masa Pandemi.” *Jurnal Pendidikan Guru* 1, no. 2 (2020): 22–30.
- Khairunisa, Ulfa, and Zainal Azis. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Problem Based Learning Berbasis Higher Order Thinking Skills.” *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 6, no. 1 (2020): 56–61.
- Kumalasari, Ika Dyah, and dkk. “Pengaruh E-Lkpd Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. September (2024).
- Kusnandar, Jauzaa Hayaah, Refti Handini Listyani, Prodi Sosiologi, and Universitas Negeri Surabaya. “Kajian Metode Project Based Learning Sebagai Strategi Optimalisasi Kinerja Mahasiswa Magang KPU Provinsi Jawa Timur.” In

- Prosiding Seminar Nasional*, 999–1012, 2023.
- Lathifah, Miqro Fajari, and Baiq Nunung Hidayati. “Efektifitas LKPD Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Guru Di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan.” *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* (2021): 0–5.
- Lauren, Novia, Kartono, and Asmayani Salimi. “Pengembangan Lkpd Project Based Learning Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 40 Pontianak Utara.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 4 (2023): 1143–1158.
- Lestari, Dwi Aulia, and Tri Wintolo Apoko. “Efektivitas Video Animasi Melalui YouTube Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5953–5960.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. “Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia” 1, no. 2 (2022): 1–10.
- Mufidah, Alfi, and Rifa Mufidah. “Aplikasi Tik-Tok Dan Instagram Sebagai Salah Satu Alternatif Dalam Media Pembelajaran IPA.” In *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1:60–69, 2021.
- Muhammad, Alief, Djoko Wahyudi, Ahmad Izzuddin, and Nur Ahmad Luthi. “Meningkatkan Literasi Digital Dengan Pendampingan Belajar Pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar Terdampak Pandemi Covid-19 Di Kota Probolinggo.” *Integritas: Jurnal Pengabdian* 6, no. 1 (2022): 54–65.
- Munawir, and dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI Di Surabaya.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2186–2196.
- . “Penggunaan Media Youtube Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Kebudayaan* 10, no. 2 (2024): 244–254.
- Nestiadi, Adi, and Dkk. “Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Penggunaan LKPD Untuk Menunjang Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SMPN 1 Ciruas.” *Gudang Jurnal MULTidisiplin Ilmu* 2, no. November (2024): 337–340.
- Nirmayani, L Heny. “Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru- Guru SD Di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2022): 9–16.

- Nirwana, Sarif, and Mira Azizah. "Analisis Penerapan Problem Based Learning Berbantu Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. April (2024): 155–164.
- Novianti, Diah Isma, and dkk. "Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Gaya Muatan Ipa Pada Siswa Kelas IV Sd." *Jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD* 09 (2023).
- Noviati, Malika Dian Ayu. "Application of The Project Based Learning Model." In *Workshop Penguatan Kompetensi Guru*, 644–647, 2021.
- Nurhidayat, Eka, Rama Dwika Herdiawan, and Agus Rofi. "Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi Di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon" 1, no. 1 (2022): 27–31.
- Prasetya, Arif, F. Shoufika Hilyana, and Moh. Syafruddin Kuryanto. "Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023).
- Pratiwi, Maulidatul Kurnia, and Sifak Indana. "Pengembangan E-Modul Berbasis Qr-Code Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan." *Bioedu: Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 11, no. 2 (2022): 457–468.
- Purwanti, Yuniarti Galuh. "Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui." In *Konferensi Ilmiah Dasar*, 3:288–297, 2022.
- Rahajeng, Dyah, and Suryanti. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 5 (2023): 1149–1159.
- Rahmah, Syifaur, Ichayuen Avianty, and Andreanda Nasution. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun Siswa / Siswi Kelas 3-6 MI Al- Asyirotusyafi ' Iyah Kebayoran Lama Jakarta Selatan Tahun 2021" 5, no. 5 (2022): 423–427.
- Rahmawati, Dewi, and dkk. "Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar Dewi." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1064–1074. (2023).
- Raudoh, Ratu. "1 . Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Lembar Kerja Peserta Didik Adalah Bahan Ajar Yang Sudah

- Dikemas Sedemikian Rupa Sehingga Peserta Didik Diharapkan Dapat Mempelajari Materi Ajar Tersebut Secara Mandiri (Prastowo Dalam Andriani , Dkk). L.” *Bionatural* 10, no. 1 (2023): 116–122.
- Riyani, Ni Luh Venny Eka, and I Gusti Agung Ayu Wulandari. “Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM Pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V Di SD No. 3 Sibanggede.” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 22, no. 1 (2022): 285–291.
- Rizkiana, Irfan, Raja Nugraha, Udin Supriadi, and Mokh Iman. “Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa.” *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* 17, no. 1 (2023): 39–47.
- Rohmah, Leli Maratur, Bambang Sri Anggoro, Dona Dinda Pratiwi, and Pendidikan Matematika. “Lkpd Matematika Berbasis Gaya Belajar Visual.” In *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 433–440, 2019.
- Safitri, Indah. “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Perpindahan Kalor Melalui Media Quizizz Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Inopendas : Ilmiah Kependidikan* 5, no. 2 (2022): 54–64.
- Sari, Lifda, Farida F, Hadiyanto, and Darnies Arif. “Validitas Lkpd Berbasis Model Project Based Learning Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1358–1370.
- Setiahati, Ignasius Putera, Ria Triayomi, and Stefanus Setyo Wibagso. “Pemanfaatan Google Apps for Education (GAPE) Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5416–5422.
- Setyaningrum, and Irsadi. “Penerapan E-Lkpd Materi Perubahan Lingkungan Berbasis Jelajah Alam Sekitar Berbantuan Qr Code Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” In *Prosiding Semnas Biologi XI*, 200–205, 2023.
- Simamora, Amelia Angelina, and Dkk. “Pengembangan E-Lkpd Interaktif Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X SMA Pada Materi Virus.” *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 13, no. 2 (2024): 339–355.
- Sudiar, Khofifah Adelivia, Patricia H.M. Lubis, and Nila Kesumawati. “Pengembangan Lkpd Berbasis Project Based Learning Pada Materi Perubahan Bentuk Energi Di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2

- (2023): 4641–4654.
- Sugiarni, Rani, Dita Mulya, Vini Putri, and Gaitsa Zahira Shofa. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Live Worksheet Pada Materi Eksponen.” *Sigma Didaktika: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2023): 117–127.
- Sugiarto, and Ahmad Farid. “Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 580–597.
- Suwastini, N M Sinta, A A Gede Agung, and I Wayan Sujana. “LKPD Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan IPA Sekolah Dasar” 6, no. 2 (2022): 311–320.
- Tampang, Marlin, Mushawwir Taiyeb, and Agustina Kendek. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Multimedia Interaktif Di Kelas XII Ipa 4 SMAN 1 Toraja.” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 3 (2023).
- Tarisna, Made Meri, Ketut Suma, and I Made Citra Wibawa. “Efektifitas E-LKPD Berbasis Project Based Learning Pada Muatan Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 6 (2023): 276–287.
- Taufik, and dkk. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Istima’.” *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 02, no. 1 (2024).
- Utami, Indah Hari. “Relevansi Strategi Pembelajaran Dengan Karakteristik Materi Pokok MI/SD.” *jurnal palapa (jurnal studi keislaman dan ilmu pendidikan)* 8 (2020).
- Yanti, Arfina Dewa, and dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Didukung Dengan Qr Code Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023).
- Zaeni, Abu. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Dirasah* 5, no. 1 (2022).
- Zhalila, Zhillan, and Gema Hista Medika. “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbantuan Liveworksheets Untuk Memfasilitasi Pencapaian Minat Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas VII SMPN 3 Ampek Angkek.” *Jurnal Cendikia : Jurnal Pendidikan Matematika* 08, no. October (2024): 2424–2437.

Zuraida, Anisa, Eka Yanti, and Universitas Pgri Madiun. "Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr-Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar." In *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5:1086–1094, 2024.

Dokumen/Sumber Internet

Agustini, Pratiwi. "Indeks Literasi Digital Indonesia Kembali Meningkat Tahun 2022." *Kominfo Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika*, 2023.

Ni'amillah, Qurratun. "Wawancara Wali Kelas 2." Surabaya, 2024.

Dewanti, Asri Kusuma. "Urgensi Literasi Digital Dalam Pendidikan." *Universitas Muhammadiyah Malang: Harian Bhirawa*.

Kemp, Simon. "Digital 2023 : Indonesia." *Data Reportal*, 2023.

Komunikasi, Program Studi Ilmu. "Pengertian Indikator." *Universitas Medan Area*, 2021.

NU, Quran. "Surat Al-Baqarah Ayat 164." *NU Online*. jakarta, n.d. Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kementerian. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*. Jakarta, 2022.

Tesis/Disertasi

Soekamto, Hadi. "Panduan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)." *Universitas Negeri Malang*, 2020.

Umbaryanti. "Pentingnya LKPD Pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika." *Universitas Lampung*, 2020.

Amaliah, Rika. *Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Literasi*, 2023.