



Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva Dengan Fitur Gamifikasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar

Dwi Nasykhatul Muffidah*¹ Liyana Sunanto²

^{1,2}Universitas Darul Ma'arif Indramayu, Indonesia

Email: nasykhatul@gmail.com¹, lyana.sunanto@gmail.com²

Abstract

This study aims to describe the result of a literature review on the development of Canva-based electronic students worksheets (E-LKPD) with gamification features in elementary school learning. The purpose of this review is to determine the feasibility, effectiveness, and attractiveness of E-LKPD as an innovative digital learning medium. The method used in this study is a Systematic Literature Review (SLR) by searching articles from google scholar using the keywords “Canva-based E-LKPD” and “gamification”, covering publications from 2020 to 2025. After the selection process, ten relevant studies that met the criteria were analyzed based on their objectives, methods, samples, and result. The findings indicate that the Canva-based E-LKPD is highly percentages exceeding 90%. Moreover, the integration of gamification features significantly enhances students’ motivation, active participation, and learning outcomed. Canva provides easy access and flexibility in designing engaging and interactive learning media. There fore, it can be concluded that Canva-based E-LKPD with gamification features is an innovative, effective, and feasible learning medium that fosters active, creative, and enjoyable learning experiences in the digital learning era.

Keyword: Canva-based E-LKPD, Gamification.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kajian literatur mengenai pengembangan E-LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi pada pembelajaran di sekolah dasar. Kajian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, efektivitas, dan daya tarik E-LKPD sebagai media pembelajaran digital yang inovatif. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menelusuri artikel dari google scholar menggunakan kata kunci “E-LKPD berbasis Canva” dan “gamifikasi” pada rentang waktu publikasi tahun 2020-2025. Dari hasil seleksi diperoleh sepuluh artikel yang memenuhi kriteria, kemudian dianalisis berdasarkan tujuan, metode, sampel, dan hasil penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan desain dengan persentase di atas 90%. Selain itu, penerapan fitur gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik. Canva memberikan kemudahan akses serta fleksibilitas dalam perancangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif, layak, dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di era pembelajaran digital.

Kata Kunci: E-LKPD berbasis Canva, Gamifikasi.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari kian pesat. Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi memiliki peran penting sebagai penunjang peningkatan kualitas pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperbaiki mutu pengajaran dalam proses pembelajaran sekaligus menjadi solusi atas berbagai permasalahan yang muncul. Pendidikan yang berkualitas tentu membutuhkan proses pembelajaran yang berkualitas pula (Gumelar & Sudarwanto, 2020).

Pada pembelajaran masa kini, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi yang dianggap sulit. Di era modern ini, pengembangan media pembelajaran perlu dimodifikasi dengan memanfaatkan teknologi agar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan suasana baru yang lebih menarik bagi guru dan siswa dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar (Lathifah et al., 2021). Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dapat membantu dan memfasilitasi proses belajar peserta didik. LKPD termasuk dalam kategori bahan ajar cetak yang berisi lembaran-lembaran berkomponen materi, soal evaluasi, serta petunjuk atau panduan yang digunakan peserta didik dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Nureva, 2023). LKPD berfungsi sebagai sarana belajar yang berisi berbagai kegiatan yang harus dilakukan peserta didik secara aktif, dengan mengacu pada kompetensi dasar yang ingin dicapai (Triana, 2021).

Pada era *digital* saat ini, perlu dilakukan pengembangan LKPD yang mendukung proses pembelajaran dengan memadukan materi dan latihan soal berbasis teknologi, seperti pemanfaatan komputer, sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengakses dan mengerjakan soal (Utami et al., 2024). Salah satu inovasi pengembangan LKPD yang dibutuhkan peserta didik pada pembelajaran masa kini adalah E-LKPD interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Canva dapat diakses secara online tanpa harus menginstal aplikasinya, sehingga tidak memerlukan kapasitas penyimpanan yang besar pada komputer. Hasil karya yang dibuat dapat dibagikan melalui tautan dan dapat diakses oleh siswa untuk kegiatan belajar, baik di sekolah maupun secara daring dari rumah (Saputri & Reinita, 2025).

E-LKPD interaktif merupakan bahan ajar berbentuk lembar kerja *digital* yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menghadirkan berbagai fitur serta variasi jenis soal, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (Rohmah, 2020). E-LKPD merupakan lembar kerja berbasis teknologi yang

berfungsi sebagai panduan bagi siswa untuk mempelajari materi dengan lebih mudah melalui perangkat *digital* seperti komputer, laptop, maupun smartphone (Putriyana et al., 2020). Selain itu, penggunaan E-LKPD membuat proses pembelajaran lebih efisien karena siswa dapat menggunakan teknologi secara produktif untuk kepentingan pendidikan, bukan hanya sebagai sarana hiburan. Materi yang disajikan dalam E-LKPD pun dirancang secara menarik sehingga mampu menumbuhkan minat dan serta motivasi belajar siswa (Safitri, 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka kajian ini penting dilakukan untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai penggunaan E-LKPD berbasis Canva dalam pembelajaran dengan menggunakan metode SLR. Tujuan dari mengkaji artikel ini adalah untuk menekankan pentingnya E-LKPD berbasis Canva yang dapat mendukung pembelajaran peserta didik. Penggunaan E-LKPD ini juga dinilai sangat praktis dalam konteks pengajaran dan memberikan kemudahan dalam implementasi di kelas. Dengan demikian, hasil kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan mutu pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menelusuri, menganalisis, menilai, serta memahami berbagai penelitian yang berkaitan dengan topik kajian. Dengan metode ini, peneliti melakukan peninjauan dan seleksi jurnal secara terstruktur dan sesuai dengan prosedur standar yang telah ditetapkan (Choiri et al., 2021). Dalam penelitian ini, peneliti telah mengumpulkan artikel jurnal pada google scholar. Kata kunci yang digunakan adalah “pengembangan LKPD berbasis Canva, dan Gamifikasi”. Artikel yang digunakan peneliti adalah berbagai artikel yang relevan dengan penelitian serta memiliki rentang waktu publikasi dari 2020 sampai 2025. Setelah dilakukannya pencarian artikel didapatkan 10 artikel yang memenuhi kriteria.

Langkah selanjutnya, artikel-artikel yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan relevansinya dengan judul penelitian. Kemudian artikel tersebut ditabulasi ke dalam tabel-tabel dengan kolom-kolom pada sebuah tabel yang memuat informasi seperti nama penulis, judul artikel, tujuan penelitian, metode penelitian, sampel atau lokasi penelitian, dan hasil penelitian. Peneliti kemudian menganalisis artikel tersebut dengan fokus pada hasil penelitian yang disebutkan dalam bagian pembahasan dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, artikel-artikel yang dicari yang berasal dari google scholar dengan menggunakan kata kunci seperti E-LKPD berbasis Canva, dan Gamifikasi. Hasil penelusuran menghasilkan 10 artikel yang membahas tentang pengembangan LKPD berbasis Canva, dan Gamifikasi. Selanjutnya, dilakukan seleksi studi (*select studies*) dan diperoleh 10 artikel yang relevan dengan topik penelitian dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, yaitu 2020 sampai 2025. Kemudian, 10 artikel tersebut dilanjutkan dengan proses sintesis hasil (*synthesis result*) yang dijabarkan dalam bagian tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Penelusuran Artikel

Judul Penelitian	Nama Penulis	Tujuan, Metode, Sampel/Lokasi, Hasil Penelitian
Efektifitas LKPD elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru YPI Bidayatul Hidayah Ampenan.	1. Miqro Fajari Lathifah 2. Baiq Nunung Hidayati 3. Zulandri.	Tujuan: untuk membantu guru di YPI Bidayatul Hidayah dalam mengembangkan LKPD elektronik yang dapat digunakan sebagai <i>alternative</i> pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Metode: metode pelatihan mengenai cara membuat LKPD elektronik sebagai media pembelajaran <i>alternative</i> di masa pandemi Covid-19. Lokasi: YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. Hasil Penelitian: hasil kegiatan pengabdian masyarakat terlihat bahwa peserta pelatihan sangat antusias terhadap pelaksanaan kegiatan karena mendapatkan pengetahuan baru terkait pengembangan LKPD elektronik
Pengembangan E-LKPD Berbasis Contextual Teaching and Learning Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar.	1. Nureva	Tujuan: untuk mengembangkan dan mengetahui hasil uji kelayakan LKPD berbasis pendekatan CTL yang dibantu dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPA di kelas IV di SDN 2 Segalamider Metode: Research and Development (R&D) dan model ADDIE Sampel/Lokasi: kelas IV/ SDN 2 Segalamider. Hasil Penelitian: hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak, uji validasi oleh desain memperoleh 96,67% dengan kategori sangat

		layak, dan uji kepraktisan memperoleh 93,33%. Efektivitas LKPD ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar yang terlihat dari rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest.
Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share pada Praktikum Materi Fungi.	1. Annur Wulan Putriyana 2. Lia Auliandari 3. Kholillah	Tujuan: untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis model pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share). Metode: deskriptif kuantitatif. Sampel/Lokasi: kelas X/SMA Patra Mandiri 1 Palembang. Hasil Penelitian: hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayakan LKPD berdasarkan penilaian dari validator bahan ajar adalah 94,67 (layak), penilaian validator materi adalah 77 (layak), dan penilaian dari adalah 91 (sangat layak). Walaupun telah dinyatakan layak dan sangat layak namun terdapat revisi mengenai gambar yang perlu diperjelas lagi.
Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.	1. Wahyuni Saputri 2. Reinita	Tujuan: untuk merancang dan mengembangkan LKPD berbasis Canva dengan fokus pada materi nilai-nilai Pancasila. Metode: Research and Development (R&D) dan model ADDIE. Sampel/Lokasi: kelas IV/Gugus 1 Kecamatan Padang Utara. Hasil Penelitian: hasil akhir dari proses validasi ini menegaskan bahwa E-LKPD berbasis Canva sangat layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji coba di sekolah, respon guru menunjukkan persentase sebesar 92,5%, sementara respons peserta didik mencapai 89,8%, keduanya dalam kategori sangat valid.
Budidaya Maggot BSF Berbasis Gamifikasi sebagai Inovasi	1. Zuliande Zidan 2. Saefudi 3. Kusnadi 4. Suwand	Tujuan: untuk menjelaskan efektivitas penerapan praktik budidaya Maggot BSF berbasis gamifikasi pada pembelajaran biologi. Metode: kuantitatif dengan posttest-only design.

Pembelajaran Biologi untuk Menanggulangi Sampah Organik Dapur.		Sampel: mahasiswa calon guru berjumlah 15 orang. Hasil Penelitian: hasil penelitian menunjukkan rata-rata penguasaan konsep peserta didik secara umum pada kategori sangat baik (88,54) pada akhir pembelajaran serta seluruh peserta didik mencapai ketuntasan atau <i>mastery learning</i>. Integrasi praktik budidaya Maggot BSF dengan gamifikasi secara umum dikategorikan baik (77,77) oleh peserta didik.
Development Of E-LKPD Wordwall Game In Java Banten Learning For Class 1E	1. Avinindy Inayda Devianti 2. Hasani 3. Aan Hendrayana	Tujuan: untuk mengetahui efektivitas penggunaan E-LKPD dalam meningkatkan motivasi belajar dan dan hasil belajar siswa dalam implementasi E-LKPD <i>wordwall game</i>. Metode: Research and Development (R&D) dan model ADDIE. Lokasi: SDN Gempol, jalan Unyur, Kota Serang, Provinsi Banten, 42111. Hasil Penelitian: hasil peningkatan motivasi belajar memperoleh ekor 64% dan analisis hasil belajar siswa memperoleh hasil 63% dalam kriteria sedang dan cukup efektif digunakan.
Pengembangan E-LKPD Berbasis STEAM Berbantuan Canva pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar.	1. Estuhoo1 2. Ratnawati 3. Ridho Bela Arista	Tujuan: untuk menghasilkan E-LKPD berbasis STEAM berbantuan Canva pada pokok bahasan materi dan perubahannya untuk mendukung pembelajaran Berdiferensiasi di sekolah dasar. Metode: Research and Development (R&D) dan model ADDIE. Sampel: 27 orang peserta didik. Hasil Penelitian: berdasarkan hasil data pada uji validasi 84,09% (bahasa), 89,28% (praktikalitas) dengan kategori sangat valid. Uji validasi 94,44% (modul ajar), 91,66% (materi) dengan kategori sangat valid. Uji validasi 94,64% (kegrafikkan), 97,5% (konstruk penyajian) dengan kategori sangat valid. Uji validasi 76,92% (tes) dengan kategori valid.
Pengembangan Bahan Ajar Materi	1. Anna Mayasari Manik	Tujuan: untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis gamifikasi berbantuan <i>claspoin</i> yang dapat

Aplikasi Perkantoran Berbasis Gamifikasi Berbantuan Claspoint di SMK Negeri 7 Medan THN 2024/2025.	2. Yauda Silalahi	digunakan dam pembelajaran, mengetahui tingkat validitas bahan ajar yang dikembangkan melalui penilaian ahli materi dan ahli bahasa, serta mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar tersebut berdasarkan respon dan peserta didik. Metode: model ADDIE Lokasi: SMK Negeri 7 Medan Hasil Penelitian: hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis gamifikasi pada materi aplikasi perkantoran yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran interaktif, bahan ajar memenuhi kriteria “sangat valid” berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 91,14% dan ahli bahasa sebesar 91,66%, bahan ajar dinyatakan “sangat praktis” berdasarkan respon peserta didik dan penilaian guru, dengan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 86,82%, uji coba lapangan sebesar 88,57% dan penilaian guru mencapai 100%.
Pengembangan E-LKPD Matematika Adaptif Berbasis Discovery Learning di Era Digital.	1. Eka Radianti Istiqomah 2. Lady Agustina	Tujuan: untuk mengembangkan sebuah E-LKPD adaptif pada mata pelajaran matematika yang dirancang berdasarkan pendekatan <i>Discovery Learning</i>. Metode: Research and Development (R&D) dan pendekatan ADD. Sampel/Lokasi: peserta didik XI E/SMA Muhammadiyah 3. Hasil Penelitian: hasil penelitian menunjukkan bahwa produk E-LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan, serta memperoleh respon positif dari peserta didik.
Pengembangan E-Evaluasi Quizalize Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.	1. Syahwin Syah 2. Ita Fitriati 3. Ahyar 4. Arif Rahman Hakim 5. Andi Prayudi	Tujuan: untuk mengembangkan media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan <i>platform Quizalize</i> yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode: Research and Development (R&D) dan model ADDIE Lokasi: SMKN 1 Woha, Kabupaten Bima

		Hasil Penelitian: hasil validasi oleh 3 ahli materi dan 3 ahli media menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan rata-rata skor validasi 4,65%. Ji coba terbatas mengungkapkan bahwa 90% siswa aktif selama pembelajaran dan 88% siswa menyatakan media quizalize membuat evaluasi lebih menyenangkan.
--	--	---

Bagian hasil penelitian dan pembahasan memuat tabel yang merangkum 10 penelitian terkait pengembangan E-LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi , dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tingkat kelayakan, efektivitas, dan daya tarik yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil validasi dari para ahli materi dan ahli desain menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Canva berada pada kategori sangat layak, dengan persentase penilaian di atas 90%. Hal ini menandakan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, serta kegrafikkan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Penggunaan E-LKPD berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari beberapa penelitian adanya peningkatan nilai posttest serta respon positif siswa dan guru terhadap penerapan media pembelajaran *digital* tersebut.

Penerapan fitur gamifikasi dalam E-LKPD terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Unsur permainan yang diintegrasikan, memperkuat keterlibatan emosional siswa terhadap kegiatan belajar.

Oleh karena itu, disarankan untuk mengembangkan dan menerapkan E-LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi di sekolah dasar.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil teng tersaji pada tabel dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi merupakan media pembelajaran inovatif yang layak dan efektif untuk ditetapkan dalam pembelajaran abad ke-21. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

SARAN

Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk melaksanakan penelitian lanjutan serta memperluas kajian melalui berbagai sumber referensi terkait pengembangan LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi pada topik yang beragam maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda. Upaya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perluasan wawasan dan peningkatan mutu pembelajaran secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Choiri, M., Fajrin, M. C., Novianti, T. A., & Putri Ms, E. N. K. (2021). Dampak pandemi Covid-19 terhadap penerapan pembelajaran online di Indonesia: sebuah tinjauan Pustaka. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(1), 29. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtp.v14i1.21422>
- Devianti I. A., Hasani, A., & Hendrayana, A. (2024). DEVELOPMENT OF E-LKPD WORDWALL GAME IN JAVA BANTEN LEARNING FOR CLASS 1 ELEMENTARY SCHOOL: PENGEMBANGAN E-LKPD WORDWALL GAME PADA PEMBELAJARAN JAWA BANTEN SISWA KELAS 1 SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(4), 746-762.
- Estuhono, E., Ratnawati, R., & Arista, R. B. (2024). PENGEMBANGAN e-LKPD BERBASIS STEAM BERBANTU CANVA POKOK BAHASAN MATERI DAN PERUBAHANNYA PADA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 230-241.
- Gumelar, L., Sudarwanto, T. 2020. Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (RAK) Kelas XI BDP SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* Volume 8 No 2 Tahun 2020 ISSN 2337-6078 764
- Istiqomah, E. R., & Agustina, L. (2025). PENGEMBANGAN E-LKPD MATEMATIKA ADAPTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING DI ERA DIGITAL. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 342-352.
- Lathifah F. M., Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). Efektifitas LKPD elektronik sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid-19 untuk guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2).
- Manik, A. M., & Silalahi, T. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI APLIKASI PERKANTORAN BERBASIS GAMIFIKASI BERBANTUAN CLASSPOINT DI SMK NEGERI 7 MEDAN TA. 2024/2025. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 8(2), 1370-1379.
- Nureva, N. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Contextual Teaching and Learning Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas IV Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 300-310.
- Putriyana, A. W., Auliandari, L., & Kholillah, K. (2020). Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share pada Praktikum Materi Fungi The Feasibility of Students' Worksheet Based on Search, Solve, Create And Share Instructional Model in Fungi Practicum Material). *Biodik*, 6(2), 106–117

- Rohmah, M. (2022). Penggunaan media google classroom berbantu liveworksheets untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi kemagnetan siswa SMP. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 16-26.
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. Me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86-97.
- Saputri, W., & Reinita, R. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 333-341.
- Syahwinsyah, S., Fitriati, I., Ahyar, A., Hakim, A., & Prayudi, A. (2025). Pengembangan e-eval_uasi Quizalize Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 6(1), 110-119. <https://doi.org/10.51673/jips.v6i1.2467>
- Triana, N. (2021). LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa. Guepedia.
- Utami, A., Refianti, R., & Luthfiana, M. (2024). Systematic Literature Review: E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 9(1), 97-109.
- Zidan, Z., Kusnadi, K., & Suwandi, T. (2024). Budidaya Maggot BSF Berbasis Gamifikasi sebagai Inovasi Pembelajaran Biologi untuk Menanggulangi Sampah Organik Dapur. *Pena Masum Sujai Inspire Conference*, 1(1), 202–211. Retrieved from <https://journal.genintelektual.id/index.php/conferences/article/view/59>