

Penggunaan Platform Digital Quizizz, Assembler Edu, dan Canva untuk Pembelajaran IPAS di SDN Anggrawati 2

Candra Sapta Ramadan^{1*}, Chelly Nur Malihah², Ade Putri Siti Solihah³

¹Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

²Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

³Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

*Corresponding author: candramadan48@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the use of digital platforms in increasing student activity and engagement in Natural and Social Sciences (IPAS) learning in grade 5 at SDN Anggrawati 2. The platforms used are Quizizz, Assembler Edu, and Canva. SDN Anggrawati 2 was chosen because the school had not previously implemented digital-based learning due to limited facilities and infrastructure. The research method used was qualitative descriptive research with 23 students as subjects. The results showed a significant change in student learning activities. Previously, learning was only centered on conventional methods, but after the implementation of digital media, students appeared to be happier, more active, and more motivated in participating in learning. Thus, the use of digital platforms can provide an alternative for more interactive and enjoyable IPAS learning innovation.

Keywords: *digital media, IPAS, Quizizz, Assembler Edu, Canva, learning activities*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan platform digital dalam meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 5 SDN Anggrawati 2. Platform yang digunakan adalah Quizizz, Assembler Edu, dan Canva. Pemilihan SDN Anggrawati 2 didasarkan pada kondisi sekolah yang sebelumnya belum menerapkan pembelajaran berbasis digital karena keterbatasan sarana dan prasarana. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek sebanyak 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan signifikan pada aktivitas belajar siswa. Jika sebelumnya pembelajaran hanya berpusat pada metode konvensional, setelah penerapan media digital siswa terlihat lebih senang, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan platform digital mampu memberikan alternatif inovasi pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *media digital, IPAS, Quizizz, Assembler Edu, Canva, aktivitas belajar*

Pendahuluan

Di era digital abad ke-21, penerapan media pembelajaran digital terbukti dapat meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman siswa, khususnya di sekolah dasar. Namun banyak sekolah, seperti SDN Anggrawati 2, belum menerapkan digitalisasi pembelajaran karena kendala infrastruktur dan prasarana yang memadai. Kondisi ini membuat pembelajaran masih bergantung pada metode konvensional yang cenderung bersifat pasif. Dengan demikian, ada kebutuhan mendesak untuk memperkenalkan pendekatan digital yang lebih menarik dan interaktif. Platform seperti Quizizz, Assembler Edu, dan Canva menjadi alternatif yang layak dipertimbangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Adopsi media digital juga memungkinkan guru mengembangkan kompetensi profesional dalam mengajar di era modern.

Canva, sebagai platform visual dan kreatif berbasis web, telah digunakan secara efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS pada tingkat SD. Samosir dkk. (2024) menyatakan

bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa, melalui kajian literatur yang sistematis. Hal ini menunjukkan potensi Canva sebagai alternatif media yang kaya fitur dan mudah diakses untuk memperkuat proses belajar. Dalam konteks SDN Anggrawati 2 yang masih terbatas sarana digital, manfaat tersebut sangat relevan untuk diterapkan. Canva juga membantu mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar, menggantikan metode tradisional yang monoton.

Studi kuasi-eksperimental oleh Ngabalin dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Temuan ini secara empiris mendukung posisi Canva sebagai media efektif untuk memperbaiki capaian akademik. Penggunaan visual yang menarik dan keterlibatan siswa lebih tinggi menjadi kunci dalam mendorong efektivitas proses belajar. Dengan demikian, penerapan Canva dalam skenario pembelajaran IPAS di SDN Anggrawati 2 memiliki landasan kuat secara ilmiah. Hal ini penting mengingat sekolah ini belum memiliki tradisi pembelajaran digital sebelumnya.

Penelitian kualitatif lain oleh Hidayatullah dkk. (2022) menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva di SDN Sambirejo 02 berhasil merepresentasikan pembelajaran abad 21: siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan percaya diri. Media Canva yang dibuat oleh guru dalam bentuk presentasi, lembar kegiatan, dan evaluasi terlihat relevan dan efektif. Penemuan ini memperkuat asumsi bahwa Canva bukan hanya mempercantik media, tetapi juga menumbuhkan kompetensi 4C (Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication). Hal ini penting untuk diwujudkan di SDN Anggrawati 2, guna menjembatani keterbatasan prasarana dengan kualitas pembelajaran modern.

Studi pengembangan media oleh Sirajuddin & Suprayitno (2025) menggunakan model ADDIE dalam merancang media Canva interaktif untuk pembelajaran seni rupa, menghasilkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas tinggi dari sisi desain dan hasil belajar (N-Gain = 0,6). Ini menunjukkan bahwa Canva dapat diadaptasi secara sistematis untuk berbagai materi pembelajaran, termasuk IPAS. Jika dirancang dengan baik, media berbasis Canva dapat menjadi alat pembelajaran yang valid dan mudah diterapkan, bahkan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Penerapan model serupa di SDN Anggrawati 2 memungkinkan media kreatif dengan persiapan yang terstruktur. Upaya ini dapat mengompensasi kekurangan infrastruktur yang ada di sekolah.

Fokus pada motivasi dan keterlibatan siswa, penelitian oleh Hernawati & Robandi (2024) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD. Hal ini relevan karena salah satu tantangan utama di SDN Anggrawati 2 adalah rendahnya antusias dan keaktifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media digital interaktif, suasana belajar dapat ditingkatkan dan siswa merasa lebih tertarik. Motivasi belajar yang lebih tinggi menjadi fondasi penting untuk meningkatkan hasil belajar jangka panjang. Canva, oleh karena itu, bukan hanya memvisualisasikan materi, tetapi juga memberi dampak emosional positif.

Integrasi nilai-nilai inovasi dan kolaborasi juga ditonjolkan oleh Saputra & Rohman (2024), yang menggambarkan Canva sebagai media pembelajaran inovatif dan kolaboratif dalam pendidikan dasar, berdasarkan kajian literature. Canva memungkinkan guru dan siswa menciptakan materi visual secara bersama, meningkatkan keterlibatan interaktif. Model

pembelajaran semacam ini sangat sesuai di SDN Anggrawati 2, di mana kolaborasi digital dapat menyuburkan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Pendekatan ini juga relevan untuk meningkatkan digital literacy guru dan siswa secara bersamaan. Dengan demikian, Canva mendukung transformasi digital yang inklusif.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat urgensi kuat untuk mengeksplorasi pemanfaatan platform digital khususnya Canva dalam pembelajaran IPAS di SDN Anggrawati 2. Sekolah tersebut dipilih karena belum menerapkan pembelajaran berbasis digital akibat keterbatasan sarana, sehingga menjadi kasus yang representatif. Pemanfaatan Canva memiliki potensi signifikan meningkatkan kreativitas, pemahaman konsep, motivasi, serta interaksi siswa. Integrasi Quizizz dan Assembler Edu dapat memperkuat aspek evaluasi dan visualisasi interaktifnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan praktis bagi sekolah serupa yang menghadapi kendala infrastruktur, sekaligus memperkuat basis pembelajaran digital di tingkat dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang dilaksanakan di SDN Anggrawati 2, Kecamatan Cigasong, Kabupaten Majalengka, dengan subjek penelitian sebanyak 23 siswa kelas V. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena pembelajaran berbasis digital melalui pemanfaatan platform Quizizz, Assembler Edu, dan Canva dalam mata pelajaran IPAS. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas, keterlibatan, dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung; wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mengetahui persepsi dan pengalaman dalam penggunaan media digital; sedangkan dokumentasi berupa hasil karya siswa melalui Canva, skor evaluasi di Quizizz, serta catatan proses belajar. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model Miles dan Huberman, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan perbedaan aktivitas belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan media digital.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengamatan terhadap 23 siswa kelas 5 SDN Anggrawati 2 menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS meningkat dari sekitar 40 % sebelum penggunaan media digital menjadi sekitar 80 % setelah intervensi. Penggunaan Quizizz secara khusus memicu respons aktif dan antusiasme siswa, yang konsisten dengan temuan bahwa Quizizz mampu meningkatkan semangat belajar serta motivasi melalui aspek game interaktif (Rahmayanti et al., 2024). Dengan media digital tersebut, lingkungan belajar lebih hidup dan partisipatif. Perubahan ini mencerminkan peningkatan signifikan secara kuantitatif dan kualitatif. Indikator aktivitas juga meningkat seperti keaktifan menjawab, bertanya, dan terlibat dalam diskusi. Secara keseluruhan, pembelajaran digital terbukti mendorong partisipasi.

Dari segi hasil evaluasi, rata-rata nilai post-test dengan menggunakan Quizizz meningkat dibanding pre-test. Fitur leaderboard dan umpan balik instan dalam Quizizz terbukti meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian yang menemukan

peningkatan motivasi melalui mekanisme perolehan poin dan kompetisi sehat (Science and Education Journal, 2022). Hal ini membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk memperbaiki jawaban. Hasilnya, sebagian besar siswa memperoleh skor di atas KKM. Ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif sebagai media evaluasi dalam pembelajaran dasar. Evaluasi interaktif seperti ini cenderung lebih engage dibanding soal tertulis konvensional.

Hasil karya siswa melalui Canva menunjukkan bahwa mereka mampu menyampaikan materi IPAS dalam bentuk poster yang visual dan komunikatif. Visualisasi kreatif ini mendukung pemahaman materi, serupa dengan temuan bahwa Canva bisa meningkatkan kompetensi seperti berpikir kritis dan kreatif (Faiqah & Rukmana, 2022). Siswa tampak menikmati proses desain, serta menunjukkan pemahaman mendalam dan kemampuan menyampaikan konsep secara visual. Media ini juga mendorong keyakinan diri siswa dalam mengekspresikan ide. Sebagian besar poster mencerminkan pemahaman konsep IPAS yang baik. Canva membuktikan dirinya sebagai alat kreatif efektif untuk SD.

Meskipun literatur tentang Assembler Edu masih terbatas, penggunaan platform tersebut dalam penelitian memperlihatkan efek positif terhadap visualisasi konsep abstrak IPAS, seperti siklus air atau struktur sosial. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menyaksikan animasi dan simulasi interaktif, yang sejalan dengan prinsip multimedia learning (Mayer, 2003). Media ini membantu menjembatani gap antara konsep teori dan pengalaman nyata. Visualisasi tersebut memperkuat pemahaman dan mempercepat proses belajar. Respon positif siswa memperkuat potensi platform ini. Meskipun perlu penelitian lebih mendalam, hasil awal sangat menjanjikan.

Perbandingan antar kondisi sebelum dan sesudah menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi IPAS. Nilai siswa secara umum berada pada kategori rendah-sedang sebelum intervensi, tetapi meningkat menjadi kategori tinggi pasca-intervensi digital. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa media interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Adityawarman et al., 2022). Keterlibatan aktif dan motivasi yang semakin tinggi menjadi penyebab utama peningkatan nilai. Komponen afektif dan kognitif siswa bergerak positif. Ini menunjukkan media digital membawa manfaat ganda dalam pembelajaran.

Hubungan antara keterlibatan dan hasil belajar semakin jelas, di mana siswa yang lebih aktif dalam media digital cenderung memiliki prestasi lebih baik. Penelitian e-learning mengungkapkan korelasi positif antara engagement dan performance akademik (Moubayed et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran IPAS, siswa yang terlibat intensif dengan Quizizz, Canva, dan Assembler Edu menunjukkan pemahaman lebih kuat. Rasa penasaran, partisipasi, dan kompetisi sehat mendukung proses belajar. Siswa yang engaged memperlihatkan progress signifikan. Ini mempertegas bahwa keterlibatan adalah kunci efektivitas media digital dalam pembelajaran.

Temuan dari Quizizz mendukung bahwa media berbasis gamifikasi dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Studi sebelumnya menemukan bahwa Quizizz mampu mengembangkan semangat belajar dan motivasi siswa melalui fitur game (Sitorus & Santoso, 2022). Fitur leaderboard dan feedback instan menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan. Ini sangat efektif untuk siswa sekolah dasar yang mudah bosan dengan pendekatan konvensional. Quizizz memfasilitasi pembelajaran yang lebih

dinamis dan motivasional. Maka, penggunaan Quizizz layak direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam evaluasi pembelajaran.

Data dari Canva mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas dan literasi digital melalui media visual. Penelitian oleh Faiqah & Rukmana (2022) menunjukkan hasil positif terhadap minat belajar dan pemahaman konsep ketika menggunakan Canva berbasis model Pictorial Riddle. Canva memfasilitasi siswa untuk berpikir visual dan mengkomunikasikan ide. Template menarik dan mudah dipakai memperkuat aksesibilitas media oleh siswa dan guru. Ini membuat proses belajar lebih inklusif dan menyenangkan. Dengan demikian, Canva terbukti efektif sebagai media pembelajaran modern.

Penggunaan Assembler Edu menunjukkan bahwa visual dan interaktifitas sangat penting dalam mendukung pemahaman konsep abstrak yang sulit. Prinsip multimedia learning (Mayer, 2003) menyatakan bahwa kombinasi visual dan teks memperkuat pemahaman. Visualisasi membantu siswa menginternalisasi konsep IPAS dengan lebih cepat. Interaksi visual memberikan rangsangan afektif dan kognitif lebih tinggi. Ini menjadikan Assembler Edu relevan untuk pendidikan dasar. Penelitian lebih mendalam sangat dianjurkan untuk mengukur efektivitasnya.

Kombinasi ketiga media menciptakan pengalaman belajar IPAS yang komprehensif: evaluatif, kreatif, dan konseptual. Setiap platform mengisi celah metode lain Quizizz untuk evaluasi, Canva untuk kreativitas, Assembler Edu untuk visualisasi konsep. Model seperti ini sejalan dengan prinsip blended learning modern. Pembelajaran ini menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. Lingkungan belajar terasa lebih variatif dan bermakna. Hal ini memperlihatkan pentingnya diversifikasi media dalam pendidikan dasar.

Pelatihan guru menjadi faktor penting dalam implementasi media digital secara berkelanjutan. Guru perlu dikuatkan dalam kompetensi penggunaan Quizizz, Canva, dan Assembler Edu agar skenario pembelajaran optimal. Tanpa pelatihan, media digital hanya menjadi alat tanpa kekuatan instruktif. Literasi digital guru merupakan modal utama suksesnya integrasi media. Ini menegaskan bahwa inovasi media juga membutuhkan pendampingan kapasitas guru. Maka, pelatihan sistematis wajib disinergikan dengan penggunaan media.

Infrastruktur juga menjadi faktor determinan keberlanjutan pembelajaran digital. Sekolah seperti SDN Anggrawati 2 memerlukan akses internet stabil dan perangkat memadai agar media dapat digunakan secara efektif. Tanpa dukungan infrastruktur, media seperti Quizizz dan Canva tidak bisa dimanfaatkan optimal. Pemerataan fasilitas digital di sekolah dasar menjadi prioritas. Kebijakan pendidikan harus mengakomodasi peningkatan sarana agar inovasi bisa dirasakan secara luas. Hal ini akan menghasilkan transformasi digital yang inklusif.

Terbatasnya cakupan penelitian hanya pada satu kelas dan 23 siswa menjadi kelemahan dalam generalisasi. Untuk menguatkan temuan, studi multipel lokasi dan desain kuantitatif dan kualitatif lebih luas diperlukan. Evaluasi jangka panjang juga dibutuhkan untuk melihat dampak pembelajaran digital terhadap hasil belajar dan motivasi. Meskipun begitu, hasil awal telah memberikan bukti praktik yang kuat dan mendalam. Studi ini dapat menjadi titik awal pengembangan media digital di sekolah dasar. Temuan praktis ini penting bagi sekolah dengan kondisi serupa.

Secara keseluruhan, integrasi Quizizz, Canva, dan Assembler Edu efektif meningkatkan aktivitas, pemahaman, kreativitas, dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS kelas 5. Temuan ini konsisten dengan literatur dari jurnal bereputasi yang menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pendidikan dasar (Rahmayanti et al., 2024; Aditiyawarman et al., 2022; Faiqah & Rukmana, 2022). Digitalisasi pembelajaran bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan untuk menyesuaikan pendidikan dengan karakter generasi digital. Dengan dukungan kapasitas guru dan sarana, media digital dapat menjadi fondasi pembelajaran masa depan. Penelitian ini membuka jalan bagi inovasi pendidikan yang inklusif, interaktif, dan kreatif.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan platform digital Quizizz, Canva, dan Assembler Edu dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Anggrawati 2 terbukti mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, kreativitas, serta pemahaman konsep siswa secara signifikan. Perubahan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital menunjukkan perbedaan yang nyata, di mana siswa lebih antusias, aktif, dan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Quizizz berperan efektif dalam evaluasi dan meningkatkan motivasi melalui gamifikasi, Canva mendorong kreativitas serta literasi visual, sedangkan Assembler Edu membantu visualisasi konsep abstrak agar lebih mudah dipahami. Meskipun penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dengan 23 siswa, hasilnya dapat menjadi pijakan penting bagi sekolah dasar lain yang ingin mengintegrasikan media digital sebagai sarana pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, dukungan sarana, prasarana, serta peningkatan literasi digital guru menjadi faktor penting untuk keberlanjutan dan keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Aditiyawarman, G., Kuswanto, J., & Sutisna, S. (2022). Efektivitas media interaktif berbasis Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Science Education Journal (SEJ)*, 6(2), 115-126. <https://jurnalp4i.com/index.php/science/article/view/5015>
- Faiqah, F., & Rukmana, A. (2022). Penggunaan Canva berbasis pictorial riddle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 45-56. <https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika/article/view/76609>
- Mayer, R. E. (2003). The promise of multimedia learning: Using the same instructional design methods across different media. *Learning and Instruction*, 13(2), 125-139. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(02\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(02)00016-6)
- Moubayed, A., Injadat, M., Shami, A., & Lutfiyya, H. (2020). E-learning: Challenges and research opportunities using data analytics and data mining. *International Journal of Computers and Applications*, 42(2), 1-14. <https://arxiv.org/abs/2101.02006>
- Rahmayanti, D., Sitorus, M., & Santoso, E. (2024). Implementasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 23-34. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/40926>

- Sitorus, M., & Santoso, E. (2022). Penerapan game based learning menggunakan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kreatif Inovatif*, 7(2), 112–120. <https://ejournal.lppmunsap.org/index.php/jpkmsa/article/view/657>
- Anwar, Y., & Arifin, Z. (2021). Penggunaan media digital dalam pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(3), 210–221. <https://doi.org/10.24036/jipd.v5i3.289>
- Putra, A., & Hidayat, R. (2020). Efektivitas blended learning berbasis media digital dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 98–107. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15230>
- Pratama, R. A., & Setiawan, D. (2021). Literasi digital guru sekolah dasar dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 55–66. <https://doi.org/10.21831/jpdi.v6i1.38114>
- Susanti, H., & Fitriani, A. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 12–22. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.11909>
- Wibowo, T., & Nurhayati, E. (2023). Peran media digital dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 145–157. <https://doi.org/10.23887/jitp.v10i2.45217>
- Yuliani, R., & Kurniawan, A. (2022). Pengaruh penggunaan Canva terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik Dasar*, 8(1), 77–85. <https://doi.org/10.21831/jpd.v8i1.48901>
- Zaini, H., & Astuti, P. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran: Analisis penggunaan Quizizz terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(2), 34–42. <https://doi.org/10.26418/jpdi.v7i2.51163>
- Zulfa, N., & Handayani, M. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 100–111. <https://doi.org/10.33369/jipd.v5i1.33129>