

EFEKTIVITAS EDUCAPLAY TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR PADA MATERI IPAS

Ai Yuyun Yulianti¹, Enjang YusupAli², Regina Lichteria Panjaitan³

¹ PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; aiyuyun15@upi.edu

² PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; enjang.@upi.edu

³ PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; regina@upi.edu

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-04-10

Revised 2026-05-21

Accepted 2026-06-21

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan untuk mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, salah satunya literasi digital. Namun, kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan karena pemanfaatan teknologi oleh siswa cenderung lebih banyak digunakan untuk hiburan dibandingkan kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media berbasis Educaplay terhadap literasi digital siswa pada materi Bentang Alam Indonesia di kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental dan desain nonequivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan literasi digital yang signifikan pada kelas eksperimen setelah penggunaan Educaplay, ditunjukkan oleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,000 pada uji Wilcoxon. Selain itu, terdapat perbedaan peningkatan literasi digital antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Mann-Whitney U sebesar 173,000 dan Asymp. Sig. sebesar 0,000. Nilai mean rank kelas eksperimen (39,73) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (21,27). Hasil observasi juga menunjukkan kemampuan literasi digital siswa berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 91,1%. Dengan demikian, media berbasis Educaplay efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa serta mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Educaplay; IPAS; Literasi Digital; Sekolah Dasar

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has transformed the way information is accessed, processed, and shared, making digital literacy an essential competency for students in the 21st century. However, elementary school students often use digital devices more for entertainment than for learning purposes, indicating the need for interactive learning media that can foster digital literacy skills. This study aimed to analyze the effectiveness of Educaplay-based learning media in improving students' digital literacy on the topic of Indonesian Landforms. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The participants were 60 third-grade students of SD Negeri 060 Raya Barat, Bandung, consisting of 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. Data were collected through digital literacy tests and classroom observations and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and Mann-Whitney U Test at a significance level of 0.05.

The results showed a significant improvement in the digital literacy of students who learned using Educaplay, as indicated by the Wilcoxon test result (Asymp. Sig. = 0.000). Furthermore, the Mann–Whitney U test revealed a significant difference between the experimental and control groups (U = 173.000; Asymp. Sig. = 0.000), with the experimental group obtaining a higher mean rank (39.73) than the control group (21.27). Observation results also indicated that students' digital literacy skills were categorized as very good, with an average achievement of 91.1%. These findings suggest that Educaplay is an effective interactive learning medium for enhancing elementary school students' digital literacy while promoting active participation and collaborative learning.

Keyword: Educaplay; IPAS; Digital Literacy; Elementary School

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Ai Yuyun Yulianti

PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia; aiyuyun15@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia mengakses, mengolah, dan membagikan informasi (Septiari & Suwandi, 2025). Transformasi digital menuntut sekolah untuk memakai teknologi ke dalam proses pembelajaran agar mampu menjawab kebutuhan siswa pada abad 21 (Enjang Yusup Ali, 2025). Karena itu kemajuan teknologi mendorong integrasi media digital ke dalam proses pembelajaran untuk mendukung kebutuhan pembelajaran abad ke-21 juga. (Restu Rahayu et al, 2021). Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi adalah literasi digital, yaitu kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara efektif dan bertanggung jawab (Dhorifah, 2025). Literasi digital juga mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) 2030, khususnya dalam peningkatan kualitas pendidikan (Widiyantti, Fadila, Pratiwi, & Rachman, 2024)

Meskipun demikian, tingkat literasi digital siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Qonita et al. (2023) menemukan bahwa sebagian besar siswa menggunakan perangkat digital lebih banyak untuk hiburan daripada kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari dominannya penggunaan perangkat digital untuk hiburan seperti game non-edukatif, YouTube, dan TikTok. Survei KPAI dari tahun 2020 menunjukkan bahwa sekitar 52% anak-anak menonton YouTube setiap hari. Kemudian, menurut situs web Protect Young Minds, 73% anak-anak berusia antara 5 dan 15 tahun menonton YouTube.

Hasil observasi awal di SD Negeri 060 Raya Barat menunjukkan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan smartphone dan media digital, tetapi pemanfaatannya untuk mendukung pembelajaran masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi secara lebih edukatif. Selain
Ai Yuyun Yulianti, Enjang YusupAli, Regina Lichteria Panjaitan/Efektivitas Educaplay Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Pada Materi IPAS

itu, perencanaan pembelajaran di kelas serta kualitas guru dalam memberikan pembelajaran juga mempengaruhi kegiatan belajar dan mengajar setiap harinya. Keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran salah satu pengaruh sulitnya kontribusi aktif siswa di dalam kelas. (Enjang Yusup Ali, 2025)

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada abad 21 ini yaitu media pembelajaran berbasis digital yang dikemas secara menarik dan beragam membuat tetap tertarik belajar dan termotivasi untuk terus belajar (Meilinda, Sunaengsih, & Sujana, 2024). Pada abad-21 juga memprioritaskan pemahaman mengenai teknologi. (Hidayat et al., 2024) Media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa maupun guru. (Juanda, Sujana, & Ali, 2024) Oleh karena itu, media yang perlu digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu media berbasis digital yang didalamnya menggabungkan unsur-unsur pelajaran, teknologi, dan interaktif (Susilawati, Sujana, & Ali, 2025). Pada penelitian (Collins et al., 2021) menyebutkan bahwa "*Platform Educaplay merupakan salah satu media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tersebut karena menyediakan aktivitas interaktif seperti word search, crossword, matching games, froggy jumps dan memory games.*" Hasil penelitiannya juga menyatakan bahwa guru juga merasa terbantu karena Educaplay mempermudah penyampaian materi dan menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan para ahli bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan kualitas pemahaman siswa, dengan demikian, Educaplay dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Educaplay efektif meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, dan pemahaman konsep siswa di kelas 5 sekolah dasar (Hanifah, 2024). Namun, penelitian yang mengkaji pengaruh Educaplay terhadap literasi digital siswa kelas 3 sekolah dasar, khususnya pada materi Bentang Alam Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan karena yang membahas Educaplay di fase B atau kelas rendah masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif Educaplay terhadap literasi digital siswa kelas 3 sekolah dasar pada materi IPAS BAB 8 yaitu Bentang Alam Indonesia.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, sedangkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Educaplay hanya diberikan kepada kelas eksperimen. Desain ini dipilih karena pembagian kelompok tidak dilakukan secara acak, namun tetap memungkinkan peneliti membandingkan perubahan hasil antara kelompok perlakuan dan kelompok pembanding (Cohen, Manion, & Morrison, 2018).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 060 Raya Barat, Kota Bandung. Subjek penelitian terdiri atas 60 siswa kelas III, yaitu 30 siswa kelas III-F sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas III-C sebagai kelompok kontrol. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposif sampling. Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan literasi digital siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian berupa soal tes literasi digital dan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi digital secara tepat. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator literasi digital yang ditetapkan oleh UNESCO *Institute for Statistics* [UIS] (2025) yakni mengakses, memahami, mengevaluasi serta etika dalam menggunakan perangkat digital. Indikator tersebut juga sejalan dengan pendapat Suhardi (2017) bahwa kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar terdiri dari mengoperasikan perangkat digital, memahami dan mengevaluasi informasi digital dan bijak dalam menggunakan media digital.

Tabel 1. Lembar Observasi Literasi Digital

Indikator Literasi Digital	Skor			
Kemampuan Mengakses Teknologi Digital				
	0	1	2	3
Siswa mampu membuka website Educaplay melalui kode QR ataupun mengetik tautannya.				
Siswa mampu mengetik tautan Educaplay yang diberikan guru.				
Kemampuan Mengakses Teknologi Digital	0	1	2	3
Siswa mampu mengoperasikan fitur permainan (Klik, drag, memilih jawaban)				
Memahami Informasi Digital	0	1	2	3
Siswa mampu menuliskan jawaban sesuai dengan informasi yang tersedia pada permainan yang dimainkan. (Slideshow dan LKPD)				
Siswa mampu menghubungkan ciri-ciri sesuai dengan jenis bentang alam di Indonesia dengan tepat. (Matching Games)				
Siswa mampu membedakan informasi yang benar dan salah pada permainan. (Games Yes or No)				
Etika dan Keamanan Penggunaan Digital				
Siswa menggunakan perangkat digital sesuai dengan prosedur dari guru.				

Siswa tidak membuka website lain ketika pembelajaran berlangsung.

Siswa menggunakan perangkat digital untuk bekerja sama dan belajar dengan kelompok.

Selain dari lembar observasi, instrumen selanjutnya yang digunakan yaitu soal pre-test dan post-test mengenai literasi digital. Soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 15 soal dengan hasil validitas dan reliabilitas disajikan pada tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Hasil Validitas Soal Pretest-Posttest

Nomor Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Keterangan
1.	0.473	0.008	Valid
2.	0.429	0.018	Valid
3.	0.417	0.022	Valid
4.	0.432	0.017	Valid
5.	0.651	0.000	Valid
6.	0.465	0.010	Valid
7.	0.541	0.002	Valid
8.	0.392	0.032	Valid
9.	0.535	0.002	Valid
10.	0.465	0.010	Valid
11.	0.465	0.010	Valid
12.	0.541	0.002	Valid
13.	0.596	0.001	Valid
14.	0.429	0.018	Valid
15.	0.630	0.000	Valid

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 2 diketahui bahwa dari total 15 butir soal yang diuji, semuanya dinyatakan valid. Butir soal nomor 5, 13 dan 15 menunjukkan kualitas instrumen yang sangat baik dengan tingkat validitas Tinggi, di mana koefisien korelasi masing-masing mencapai 0,651, 0,596 dan 0,630. Hal ini mengindikasikan bahwa item-item tersebut memiliki kemampuan yang kuat dalam merepresentasikan indikator literasi digital pada materi Bentang Alam Indonesia.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Butir Soal	Kesimpulan
Literasi Digital	0,751	15	Reliabel

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Literasi Digital Sebelum dan Sesudah Pembelajaran pada Kelas Eksperimen.

Perbedaan kemampuan literasi digital siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media berbasis Educaplay di kelas eksperimen terlihat dari nilai pre-test dan post-test pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai Pre-test dan Posttest Kelas Eksperimen

No. Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	40	100
2	53,3	93,3
3	66,7	100
4	80	100
5	60	93,3
6	66,7	100
7	60	93,3
8	73,3	100
9	73,3	100
10	73,3	100
11	66,7	100
12	46,7	66,7
13	80	100
14	60	93,3
15	66,7	100
16	73,3	86,7
17	80	100
18	60	93,3
19	66,7	73,3
20	73,3	93,3
21	66,7	73,3
22	53,3	93,3
23	53,3	100
24	100	100
25	73,3	80
26	73,3	86,7
27	66,7	100

No. Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
28	100	100
29	66,7	100
30	46,7	86,7

Berdasarkan data pada tabel 4 juga terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran media berbasis Educaplay. Secara umum, peningkatan nilai yang terjadi pada sebagian besar siswa ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis Educaplay mampu mendukung perkembangan kemampuan literasi digital siswa pada materi bentang alam Indonesia.

Adapun untuk mendukung data tes, disajikan hasil observasi pembelajaran menggunakan media Educaplay di kelas eksperimen pada tabel 6.

Presentase hasil observasi dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kategori presentase hasil observasi sebagai berikut :

Tabel 5. Kategori Presentase Observasi

Presentase	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat kurang

Tabel 6. Hasil Observasi Literasi Digital Siswa

Kelompok	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Kelompok 1	26	27	96,3%	Sangat Baik
Kelompok 2	24	27	88,9%	Sangat Baik
Kelompok 3	25	27	92,6%	Sangat Baik
Kelompok 4	24	27	88,9%	Sangat Baik
Kelompok 5	24	27	88,9%	Sangat Baik
Rata-rata	24,6	27	91,1%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan literasi digital siswa selama pembelajaran menggunakan Educaplay memperoleh rata-rata presentase sebesar 91,1% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan media digital dengan baik selama proses pembelajaran.

Pada aspek kemampuan mengakses teknologi digital, sebagian besar siswa mampu membuka website Educaplay melalui kode QR maupun tautan yang diberikan guru serta mampu mengoperasikan fitur permainan digital dengan baik. Pada aspek memahami informasi digital, siswa mampu menjawab soal dan menghubungkan informasi sesuai materi Bentang Alam Indonesia yang tersedia pada permainan Educaplay. Selain itu, pada aspek etika dan keamanan penggunaan digital, siswa mampu menggunakan perangkat digital sesuai arahan guru dan memanfaatkan perangkat digital untuk mendukung kerja sama kelompok. Dengan demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dalam pembelajaran mendukung kemampuan literasi digital siswa dengan kategori sangat baik

Selanjutnya agar memperkuat keefektivitasan media Educaplay dilakukan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan literasi digital siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis Educaplay dengan yang tidak menggunakan Educaplay. Hasil analisis N-gain menunjukkan bahwa dari total 30 siswa kelas eksperimen, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai pretest dan post-test 100, oleh karena itu, analisis N-Gain hanya melibatkan 28 siswa. Begitu juga dengan kelas kontrol, dari total 30 siswa terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai pre-test dan post-test 100, maka dari itu analisis N-gain hanya melibatkan 29 siswa. Berikut hasil uji N-Gain kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 7 dan 8.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	28	.21	1.00	.8031	.26945
NGain_Persen	28	20.59	100.00	80.3	26.945
Valid N (listwise)	28				

Tabel 8 hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	29	.00	.82	.3148	.27392
NGain_Persen	29	.00	82.50	31.4	27.391
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan tabel 7 dan 8, terlihat adanya perbedaan peningkatan literasi digital yang cukup jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain minimum sebesar 0,21, nilai maksimum sebesar 1,00, dan rata-rata (mean) sebesar 0,8031. Selain itu nilai rata-rata N-gain dalam bentuk presentase sebesar 80,3 % dengan standar deviasi sebesar 26.945. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-gain minimum sebesar 0,00, nilai maksimum 82,5 dengan standar deviasi 27.391 sehingga rata-rata N-Gain kelas kontrol jika di presentase yaitu 31,4%

Secara keseluruhan, perbandingan nilai rata-rata N-Gain antara kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan literasi digital yang lebih tinggi

Ai Yuyun Yulianti, Enjang YusupAli, Regina Lichteria Panjaitan/Efektivitas Educaplay Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Pada Materi IPAS

dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil ini menjadi jawaban bahwa media Educaplay efektif digunakan untuk meningkatkan literasi digital siswa.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media berbasis Educaplay terhadap literasi digital siswa pada materi bentang alam Indonesia di kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Educaplay ini efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 3 sekolah dasar pada materi bentang alam Indonesia. Karena materi tersebut memerlukan visualisasi yang menarik untuk siswa kelas rendah, maka dari itu Educaplay membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selain dari aktivitas belajar siswa yang semakin menarik, peningkatan literasi digital juga terlihat dari kemampuan siswa dalam mengakses platform digital melalui kode QR dan tautan yang disediakan pada LKPD, memahami informasi yang disajikan pada fitur slideshow, mengevaluasi informasi yang diperoleh dengan bermain games pada Educaplay.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan literasi digital antara siswa yang menggunakan media berbasis Educaplay dengan siswa yang belajar tanpa Educaplay. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengoperasikan perangkat digital dan memahami informasi yang disampaikan melalui perangkat digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar.

Temuan lain yang diperoleh melalui observasi menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay turut meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Siswa lebih aktif berdiskusi, bertanya, menyimak informasi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Interaksi antarsiswa juga berkembang melalui sikap saling membantu ketika menghadapi kesulitan dalam mengakses dan menggunakan media digital. Dengan demikian, penggunaan Educaplay tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas Educaplay pada materi pembelajaran selain IPAS, jenjang pendidikan yang lebih tinggi untuk kemaksimalan penggunaan perangkat digital. Selain itu, penelitian dengan cakupan sampel yang lebih luas dan durasi penggunaan media yang lebih panjang perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberlanjutan dampak penggunaan Educaplay dalam pembelajaran. Penelitian mengenai pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital interaktif juga masih perlu dilanjutkan guna mendukung penguatan literasi digital siswa sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

REFERENSI

Ali, E. Y. (2025). *Journal of Integrated Elementary Education The Effectiveness of AI-Based Education Management Systems in Implementing Deep Learning Curriculum in Elementary Schools*. 5(2), 339–352.

Ai Yuyun Yulianti, Enjang YusupAli, Regina Lichteria Panjaitan/Efektivitas Educaplay Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Pada Materi IPAS

- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). Case studies. In *Research Methods in Education*. <https://doi.org/10.4324/9781315456539-19>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Pemahaman Materi Warisan Budaya Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ips Di Sdn Ciwedus*. 2. 10(September), 167–186.
- Dhorifah, A. (2025). *Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan*. 4(1), 6.
- Enjang Yusup Ali, N. A. J. (2025). *The Effect of Lesson Plans on Teaching Quality and Learning Outcomes*. 4(2020), 25–33. <https://doi.org/10.46843/jmp.v4i1.354>
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.984>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., Ali, E. Y., Indonesia, U. P., Selatan, S., & Barat, J. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju*. 9(3), 1511–1518.
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). *Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(3), 1381–1386.
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). *Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya*. 15(1), 978–990.
- Qonita, R., Laily Rosidah, & Fahmi. (2023). Pengaruh Youtube Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 197–206. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2054>
- Restu Rahayu et al. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Septiari, W. D., & Suwandi, S. (2025). *Digital Literacies in Education : Navigating Reading and Writing Skills Among Students in the 21st Century*. 16.
- Suhardi, D., Muhammad, H., Iskandar, H., Surapranata, S., Farid, H., Daryanto, & Suprayitno, T. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1–34. Diambil dari <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
- Susilawati, A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2025). *Pengembangan Pop-up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya*. 10(1), 158–164.
- UNESCO Institute for Statistics [UIS]. (2025). Literacy : What you need to know about literacy. Diambil dari The UNESCO Courier website: <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know>
- Widiyanti, D., Fadila, D., Pratiwi, N., & Rachman, I. F. (2024). *Peran Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar Untuk Pencapaian Sustainable Development Goals (Sdgs) 2030*. (3).