

PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR

Dhiyan Syahirah¹, Ahmad Hariandi², Violita Zahyuni³

^{1,2,3}Universitas Jambi

[¹dhiyansyahirah@gmail.com](mailto:dhiyansyahirah@gmail.com), [²ahmad.hariandi@unja.ac.id](mailto:ahmad.hariandi@unja.ac.id),

[³violitazahyuni0692@unja.ac.id](mailto:violitazahyuni0692@unja.ac.id)

ABSTRACT

The use of digital platforms in elementary schools has become a necessity in supporting innovative learning; however, their implementation has not yet been fully optimized. This study aims to describe the utilization of digital platforms in supporting innovative learning in elementary schools. The study employed a qualitative approach with a case study design involving a classroom teacher and sixth-grade students of SD Negeri 13/I Muara Bulian. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were analyzed using the Miles and Huberman model. The results indicate that Canva and YouTube were utilized in the learning process. Canva was used as the main learning medium accessed through QR codes to present learning materials and practice tasks completed through group discussions, while YouTube was used as a supporting medium to strengthen students' understanding through instructional videos. However, digital platforms have not been utilized as learning assessment tools, as Quizizz was not implemented. These findings indicate that digital platform-based learning has supported innovative learning, although its implementation has not yet been comprehensive.

Keywords: *digital learning platform, innovative learning, elementary school*

ABSTRAK

Pemanfaatan platform digital di sekolah dasar menjadi kebutuhan dalam mendukung pembelajaran inovatif, namun penerapannya belum sepenuhnya optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform digital dalam mendukung pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang melibatkan guru kelas dan peserta didik kelas VIb SD Negeri 13/I Muara Bulian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva dan YouTube dimanfaatkan dalam pembelajaran. Canva digunakan sebagai media utama yang diakses melalui QR code untuk menyajikan materi dan soal latihan yang dikerjakan melalui diskusi kelompok, sedangkan YouTube digunakan sebagai media pendukung untuk memperkuat pemahaman materi melalui video pembelajaran. Namun, platform digital belum dimanfaatkan sebagai media evaluasi

pembelajaran karena Quizizz belum digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis platform digital telah mendukung pembelajaran inovatif, meskipun penerapannya belum menyeluruh.

Kata Kunci: platform pembelajaran digital, pembelajaran inovatif, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi dalam penyelenggaraan pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pada era Society 5.0, pemanfaatan teknologi digital menjadi tuntutan yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Guru dan peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, inovasi, serta kemampuan adaptif dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang bermakna (Hariandi & Sholeh, 2023). Kehadiran berbagai platform pembelajaran digital memberikan peluang bagi sekolah dasar untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga diperkuat melalui kebijakan pendidikan nasional, seperti program digitalisasi sekolah dan penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan

keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memanfaatkan beragam sumber belajar. Sejalan dengan kebijakan tersebut, guru sekolah dasar mulai memanfaatkan platform digital, seperti Canva, YouTube, dan Quizizz, sebagai media penyampaian materi, sarana latihan, maupun alat evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan platform digital tersebut memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual, variatif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun penggunaan platform digital dalam pembelajaran menunjukkan perkembangan yang cukup pesat, keberadaan teknologi tidak secara otomatis menjamin terciptanya pembelajaran yang inovatif dan efektif. Keberhasilan pembelajaran berbasis digital sangat ditentukan oleh peran guru dalam merancang, mengelola, dan mengintegrasikan teknologi sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan pemanfaatan teknologi agar berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran pendidik (Dwi Cahya et al., 2023). Oleh karena itu, kemampuan literasi digital guru menjadi faktor penting dalam menentukan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Pada praktiknya, tingkat kesiapan sekolah dasar dalam mengadopsi platform digital masih menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan. Variasi tersebut terlihat dari ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, kompetensi literasi digital guru, serta kesiapan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Kondisi ini berpengaruh terhadap bentuk dan intensitas pemanfaatan platform digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga menghasilkan variasi praktik pembelajaran berbasis digital di setiap sekolah.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan platform digital dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Fathiyah et al. (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital mampu meningkatkan

interaksi dan keterlibatan peserta didik apabila didukung oleh kemampuan literasi digital yang memadai. Sementara itu, penelitian Eka Yuda Wibawa (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis platform digital di sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas proses belajar, meskipun masih menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat serta adaptasi guru terhadap teknologi.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung menitikberatkan pada dampak atau efektivitas penggunaan platform digital secara terpisah. Kajian yang secara khusus mendeskripsikan bentuk pemanfaatan berbagai platform digital dalam praktik pembelajaran inovatif di sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, pemahaman mengenai bagaimana platform digital dimanfaatkan secara nyata oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas sangat penting sebagai dasar pengembangan inovasi pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini difokuskan untuk memberikan kontribusi empiris melalui kajian terhadap praktik pemanfaatan

platform digital dalam proses pembelajaran di SD Negeri 13/I Muara Bulian. Sekolah tersebut telah memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran, khususnya pada kelas tinggi, namun pelaksanaannya masih berlangsung secara bertahap dengan tingkat kesiapan sarana prasarana serta kompetensi literasi digital guru dan peserta didik yang beragam. Kondisi ini memunculkan variasi dalam bentuk pemanfaatan platform digital sebagai sarana pendukung pembelajaran inovatif di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk pemanfaatan platform digital dalam mendukung pembelajaran inovatif di sekolah dasar, serta memberikan rujukan empiris bagi guru dalam merancang dan mengoptimalkan pembelajaran berbasis digital yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan bentuk pemanfaatan platform digital dalam mendukung pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif

dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran digital secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan serta menekankan pada proses dan makna dari aktivitas pembelajaran yang berlangsung (Sugiyono, 2019).

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, dengan fokus pada satu konteks pembelajaran di sekolah dasar yang telah memanfaatkan platform digital dalam kegiatan belajar mengajar. Desain ini digunakan untuk mengkaji fenomena secara intensif dan kontekstual dalam batasan waktu dan tempat tertentu (Yin, 2019).

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik kelas VIb SD Negeri 13/I Muara Bulian. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menerapkan platform digital seperti Canva, YouTube, dan Quizizz dalam proses pembelajaran. Subjek tersebut dipilih karena terlibat langsung dalam penggunaan platform digital selama kegiatan belajar mengajar (Sugiyono, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan pandangan guru serta peserta didik, sedangkan dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, hasil kerja, nilai peserta didik, serta bukti visual kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari lapangan diseleksi dan difokuskan pada informasi yang berkaitan dengan bentuk pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar pola pemanfaatan platform digital dapat diidentifikasi secara sistematis. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan diverifikasi berdasarkan keterkaitan antar data (Sugiyono, 2022).

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi

teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melihat konsistensi temuan penelitian. Sementara itu, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru kelas dan peserta didik guna memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai bentuk pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran. Penerapan kedua jenis triangulasi ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas data serta memastikan bahwa temuan penelitian didukung oleh berbagai sudut pandang yang relevan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mendeskripsikan bentuk pemanfaatan platform pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di kelas VIb SD Negeri 13/I Muara Bulian. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diketahui bahwa guru memanfaatkan dua platform digital utama, yaitu Canva dan YouTube. Canva digunakan sebagai media utama

pembelajaran, baik untuk penyampaian materi maupun latihan soal, sedangkan YouTube digunakan sebagai media penjelasan materi pembelajaran. Sementara itu, platform Quizizz belum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

1) Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIb SD Negeri 13/I Muara Bulian, Canva dimanfaatkan sebagai media utama pembelajaran dengan menggunakan handphone milik peserta didik. Guru menginstruksikan peserta didik untuk membawa dan menggunakan handphone masing-masing, sementara peserta didik yang tidak membawa handphone diarahkan untuk belajar bersama teman sebangku agar tetap dapat mengikuti pembelajaran. Guru kemudian menampilkan kode QR yang dipindai peserta didik melalui Google Lens, sehingga peserta didik terhubung langsung ke materi pembelajaran yang disajikan dalam Canva dan dapat membaca materi secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya.

Selain untuk penyampaian materi, Canva juga dimanfaatkan sebagai media latihan soal. Guru menampilkan kode QR berisi soal

latihan, kemudian perwakilan kelompok diminta maju ke depan kelas untuk memindai kode QR tersebut. Soal yang muncul pada layar handphone selanjutnya dikerjakan secara berkelompok dan dilanjutkan dengan soal berikutnya, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam diskusi dan penyelesaian soal. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya digunakan saat di sekolah saja, tetapi guru juga memberi tugas rumah yaitu membuat poster. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kreativitas, keterampilan digital, dan kemampuan menyajikan informasi secara visual. Penilaian yang dilakukan secara langsung tanpa mencetak hasil karya menunjukkan adanya efisiensi dalam penggunaan media digital serta mendukung pembelajaran ramah lingkungan.

2) Pemanfaatan YouTube sebagai Media Penjelasan Materi

YouTube dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran dengan menayangkan video pembelajaran yang relevan kepada seluruh peserta didik di dalam kelas untuk membantu menjelaskan dan

memperjelas materi yang dipelajari. Setelah penayangan video, guru memberikan penjelasan tambahan dan melanjutkan pembelajaran seperti biasa dengan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) serta kegiatan presentasi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa YouTube dipilih karena kemampuannya menyajikan materi secara audiovisual sehingga membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak, meskipun tingkat interaksi peserta didik masih terbatas karena mereka cenderung berperan sebagai penerima informasi saat video diputar.

3) Tidak Dimanfaatkannya Quizizz sebagai Media Evaluasi Digital

Berdasarkan hasil penelitian, Quizizz belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara konvensional melalui soal latihan secara tertulis dan tanya jawab langsung. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital belum mencakup tahap evaluasi pembelajaran.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital di kelas VIb SD Negeri 13/I Muara Bulian

telah mendukung pembelajaran inovatif, meskipun belum diterapkan secara menyeluruh. Platform digital yang digunakan oleh guru meliputi Canva dan YouTube, sedangkan Quizizz belum dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan kesiapan guru serta perencanaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar dapat berjalan optimal (Baroroh et al., 2024).

1) Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran

Canva dimanfaatkan sebagai media utama pembelajaran melalui pemindaian QR code untuk mengakses materi dan soal latihan. Selanjutnya, peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan pembagian peran, seperti membaca kembali materi di Canva, menuliskan hasil diskusi, mencari jawaban, serta saling bertukar pendapat. Aktivitas ini menunjukkan adanya interaksi aktif antara peserta didik dengan materi dan antaranggota kelompok.

Pemanfaatan Canva tersebut mencerminkan proses pembelajaran kolaboratif yang sejalan dengan teori konstruktivisme sosial, yang

menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok belajar (Habsy et al., 2023). Ditinjau dari indikator pemanfaatan platform digital, Canva telah memenuhi aspek interaktivitas, kolaborasi, dan keterjangkauan, karena dapat diakses melalui perangkat yang tersedia dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, tampilan visual Canva membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik sekolah dasar (Aisyah et al., 2025).

2) Pemanfaatan YouTube sebagai Media Pendukung

YouTube dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran dengan menayangkan video pembelajaran secara klasikal. Video berfungsi untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari melalui penyajian informasi secara audiovisual. Pemanfaatan media ini membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret dan kontekstual.

Berdasarkan indikator pemanfaatan platform digital, YouTube memenuhi aspek kegunaan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) karena

mudah dioperasikan dan efektif sebagai media penguatan materi. Namun, tingkat interaktivitas YouTube masih terbatas karena interaksi peserta didik baru terjadi setelah video diputar melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi (Habsy et al., 2023).

3) Tidak Dimanfaatkannya Quizizz sebagai Media Evaluasi Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz belum dimanfaatkan dalam pembelajaran, sehingga evaluasi masih dilakukan secara konvensional melalui lembar kerja peserta didik dan tanya jawab langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital belum mencakup seluruh tahapan pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasi.

Belum digunakannya Quizizz dapat dianalisis melalui *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi tersebut (Rahmi Akbarini, 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi guru terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran belum terbentuk secara optimal.

4) Implikasi terhadap Inovasi Pembelajaran

Pemanfaatan Canva dan YouTube menunjukkan adanya inovasi pembelajaran melalui penggunaan media digital yang lebih visual, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Inovasi pembelajaran dipahami sebagai penerapan gagasan baru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran (Rosyiddin et al., 2022). Namun, belum dimanfaatkannya Quizizz sebagai media evaluasi digital menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang diterapkan masih bersifat parsial. Hal ini sejalan dengan teori difusi inovasi yang menyatakan bahwa adopsi inovasi dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap karakteristik inovasi, seperti kemanfaatan dan kemudahan penggunaan (Mudrikah et al., 2022).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan platform digital di kelas VIb SD Negeri 13/I Muara Bulian telah mendukung pembelajaran inovatif, meskipun belum diterapkan secara menyeluruh. Platform Canva

dimanfaatkan sebagai media utama pembelajaran untuk menyajikan materi dan latihan soal melalui QR code yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui diskusi kelompok, pembagian peran, serta pengembangan kreativitas dan keterampilan digital. Sementara itu, YouTube digunakan sebagai media pendukung untuk memperkuat pemahaman materi melalui penyajian video pembelajaran secara audiovisual, meskipun interaktivitas peserta didik masih terbatas. Namun, platform Quizizz belum dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran sehingga penilaian masih dilakukan secara konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis platform digital telah memberikan kontribusi positif dalam mendukung pembelajaran inovatif di sekolah dasar, tetapi masih memerlukan optimalisasi agar pemanfaatannya mencakup seluruh tahapan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutik, C. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan*,

- Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, D. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286.
<https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Dwi Cahya, U., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., Nisa, K., Nasbey, H., Tunik Muharlisiani, L., Karwanto, Darma Putri, M., Chamidah, D., Luden Pagiling, S., & Rahmadani, E. (2023). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*.
- Eka Yuda Wibawa, A. (2021). *Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi COVID-19*.
- Fathiyah, L., Yarti, I., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Analisis Pemanfaatan Platform Zoom Dengan Kemampuan Literasi Digital Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3).
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2587>
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme serta Penerapannya. *TSAQOFAH*, 4(1), 308–325.
<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177>
- Hariandi, A., & Sholeh, M. (2023). Model of Sekolah Penggerak in Building Accelerated Transformation of Jambi University Partner Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(Special Issue), 1041–1049.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9ispecialissue.6400>
- Mudrikah, S., Ahyar, D. B., Lisdayanti, S., Parera, Moh. M. A. E., Ndorang, T. A., Wardani, D. K. A., Siahaan, M. N., Wellyana, Hanifah, D. P., Amalia, R., Rahmadi, Siagian, R. C., Rahmandani, F., Ihsan, I. R., & Widyaningrum, R. (2022). *Inovasi Pembelajaran di Abad 21*.
- Rahmi Akbarini, N. (2024). Using Technology Acceptance Model (TAM) to Explain Teachers' Adoption of Digital Technology in Business Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(2), 309–321.
<https://doi.org/10.23887/jpp.v57i2.74301>
- Rosyiddin, A. A. Z., Johan, R. C., & Mulyadi, D. (2022). *Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia*.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Yin, R. K. (2019). *Studi Kasus: Desain & Metode*. Raja Grafindo Persada.