

## IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN DIGITAL (EDUCAPLAY) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 5 TONJA DENPASAR

I Nyoman Raditya Purnama Putra<sup>1</sup>, Luh Dewi Pusparini<sup>2</sup>, I Ketut Manik Asta Jaya<sup>3</sup>  
[dityaapumama@gmail.com](mailto:dityaapumama@gmail.com)<sup>1</sup>, [dewipusparini028@gmail.com](mailto:dewipusparini028@gmail.com)<sup>2</sup>, [astajayaketut@uhnsugriwa.ac.id](mailto:astajayaketut@uhnsugriwa.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

### ABSTRAK

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 5 Tonja Denpasar mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, guru mengintegrasikan fitur kuis, teka-teki, dan permainan tematik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasilnya, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, bertanya, menjawab, serta menunjukkan sikap tertib dan bertanggung jawab. Meskipun ada kendala teknis seperti akses internet, guru dapat mengatasinya dengan penyesuaian teknologi, sehingga Educaplay terbukti efektif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

**Kata Kunci:** Educaplay, Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila, Keaktifan Siswa.

### ABSTRACT

*This study demonstrates that the use of interactive digital game-based media, Educaplay, in the Pancasila Education subject for fifth-grade students at SD Negeri 5 Tonja Denpasar significantly enhances student participation. Implemented through planning, execution, and evaluation stages, teachers integrated features such as quizzes, puzzles, and thematic games to create a more engaging and interactive learning environment. As a result, students became more active in discussions, asking and answering questions, and displaying orderly and responsible behavior. Although there were technical challenges like limited internet access, teachers managed to adapt the technology accordingly, proving that Educaplay is effective in improving both the quality of learning and overall student engagement.*

**Keywords:** Educaplay, Interactive Learning Media, Pancasila Education, Student Activeness.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang sistematis untuk mengembangkan potensi intelektual, moral, dan fisik individu agar dapat berkembang secara optimal, berkontribusi positif kepada masyarakat, dan meraih kesuksesan pribadi. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung potensi peserta didik. Linda Darling-Hammond (2021:294) menekankan bahwa pendidikan bertujuan membentuk generasi muda yang kreatif, inovatif, dan mampu menciptakan perubahan positif. Hal ini sejalan dengan pandangan Dewantara dan Nurgiansah (2021:89-102), serta Sujana (2019:56-67) yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila harus diarahkan untuk menciptakan kualitas yang berkelanjutan.

Pendidikan juga mencakup proses pembentukan karakter melalui interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan (Hanum, 2020:21-30). Pembelajaran yang efektif harus mampu membangkitkan antusiasme siswa dengan strategi yang variatif dan menyenangkan

(Usman et al., 2023:121-135). Pendidikan Pancasila sebagai bagian dari pendidikan karakter berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur dan membentuk warga negara yang berjiwa Pancasila. Alinea keempat Pembukaan UUD 1945 serta Pasal 31 ayat (1) dan (3) menegaskan hak setiap warga negara atas pendidikan serta kewajiban negara dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang memperkuat iman, takwa, dan akhlak mulia.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2019 memberikan panduan penerapan pendidikan karakter, termasuk melalui nilai-nilai Pancasila. Namun, dalam praktiknya, pelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap membosankan karena metode penyampaian yang monoton tanpa dukungan media pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya dalam konteks pendidikan di SD Negeri 5 Tonja Denpasar. Di sekolah ini, guru mulai mengatasi kebosanan siswa dengan memanfaatkan teknologi permainan digital seperti Educaplay untuk mendukung proses pembelajaran.

Guru dituntut untuk inovatif dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Dalam era kemajuan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK), pemanfaatan media digital menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas dan keberhasilan pembelajaran. Menurut Khansa dan Dewi (2022:134–145), terdapat penurunan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme di kalangan generasi muda yang harus diimbangi dengan pendekatan pendidikan yang relevan dan menarik. Sariyani et al. (2023:45–57) juga menambahkan bahwa penggunaan teknologi dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.

Educaplay merupakan platform digital yang menyediakan berbagai game edukatif interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan tematik lainnya (Batitusta dan Hardinata, 2024:45–58). Media ini memungkinkan guru merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pengamatan awal di SD Negeri 5 Tonja Denpasar menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sebelumnya dianggap membosankan. Guru dapat mengatasi keterbatasan seperti metode ceramah yang monoton melalui media ini.

Penelitian ini penting dilakukan karena menunjukkan bahwa penggunaan game-based learning seperti Educaplay dapat meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Meski menghadapi tantangan seperti keterbatasan akses internet, guru tetap dapat mengatasinya dengan kolaborasi dan adaptasi teknologi. Dengan demikian, inovasi melalui Educaplay menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, terutama dalam mengajarkan materi Pendidikan Pancasila yang padat dan sering kali dianggap kurang menarik oleh peserta didik.

## **METODOLOGI**

Metode penelitian merupakan langkah sistematis yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan data dalam menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan keaktifan siswa kelas V di SD Negeri 5 Tonja Denpasar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena dalam konteks alami, mengeksplorasi makna, serta menggambarkan proses pembelajaran secara utuh dan rinci.

Penelitian dilaksanakan selama dua bulan dengan subjek penelitian meliputi guru kelas, siswa kelas V, dan kepala sekolah. Objek penelitiannya adalah penerapan Educaplay

dalam kegiatan pembelajaran. Data yang digunakan terdiri dari data primer yang diperoleh melalui wawancara langsung dengan guru dan kepala sekolah, serta data sekunder yang diperoleh dari dokumentasi dan literatur yang relevan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi non-partisipatif, wawancara terstruktur, studi dokumentasi, dan studi kepustakaan. Penggunaan Educaplay membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dengan lebih menarik, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, display data, dan verifikasi kesimpulan. Proses ini bertujuan untuk menyaring dan menyajikan data secara sistematis agar dapat ditarik kesimpulan yang valid. Data disusun dalam bentuk narasi deskriptif untuk memberikan gambaran nyata dari hasil penelitian. Validitas hasil diperkuat melalui teknik triangulasi yang melibatkan berbagai metode dan sumber data. Melalui penelitian ini, diperoleh pemahaman bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Educaplay efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Digital (Educaplay) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Kelas V di SD Negeri 5 Tonja Denpasar**

Implementasi Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 5 Tonja merupakan bentuk nyata dari proses pendidikan yang terstruktur, mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, di mana guru merancang aktivitas berbasis game digital interaktif seperti kuis dan teka-teki silang untuk meningkatkan partisipasi siswa. Pendekatan ini selaras dengan teori behaviorisme, khususnya pandangan B.F. Skinner, yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi stimulus dan respons dengan penguatan positif; dalam hal ini, game dari Educaplay menjadi stimulus yang memicu respons aktif siswa melalui penghargaan seperti skor dan visual menarik. Temuan dari wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa sebelum menggunakan Educaplay, pembelajaran terasa membosankan, tetapi setelah penerapannya, siswa menjadi lebih semangat, aktif, dan antusias. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital seperti Educaplay mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung peningkatan keaktifan siswa, baik secara praktik maupun teoritis.

#### **a. Perencanaan**

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 5 Tonja Denpasar, tahap perencanaan dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay diawali dengan penyusunan modul ajar oleh guru kelas V. Modul tersebut mencakup tujuan pembelajaran, materi, strategi, media, metode, asesmen, dan sarana prasarana pendukung seperti laptop, proyektor, speaker, dan jaringan internet. Penyusunan modul dilakukan secara cermat dan terstruktur agar selaras dengan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan siswa, termasuk siswa dengan kemampuan tinggi, reguler, maupun yang mengalami kesulitan belajar. Modul ini mengusung nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti beriman, bernalar kritis, dan mandiri. Selain itu, guru memilih model project based learning dengan strategi pembelajaran kombinitif (langsung, interaktif, dan mandiri), serta menggunakan media digital Educaplay sebagai alat utama untuk mendorong pemikiran kritis, pemahaman bermakna, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan modul ajar yang telah dirancang, termasuk menetapkan tujuan pembelajaran yang aplikatif, menyusun pertanyaan pemantik untuk merangsang berpikir kritis, serta mengatur kegiatan pembelajaran dalam tiga tahap (pembukaan, inti, dan penutup). Guru juga menerapkan tiga jenis asesmen, yakni diagnostic, formative, dan summative untuk memastikan ketercapaian tujuan belajar. Komponen pendukung seperti LKPD, bahan bacaan, glosarium, dan daftar pustaka turut dilampirkan untuk memperkaya proses belajar. Dalam proses ini, guru memanfaatkan video tutorial dari YouTube untuk membuat game Educaplay yang sesuai materi. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran ini selaras dengan teori behavioristik, di mana Educaplay berperan sebagai stimulus untuk memunculkan respons aktif siswa. Guru juga menggunakan reinforcement positif seperti pujian atau poin untuk memperkuat motivasi belajar. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga strategis dalam membentuk perilaku belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

#### b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 5 Tonja Denpasar, proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis permainan digital Educaplay dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan: pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Tahap pembukaan dilakukan dengan membangun suasana yang kondusif melalui salam, doa, apersepsi, dan pertanyaan pemantik. Dalam kegiatan inti, guru memfasilitasi pembelajaran dengan menayangkan game interaktif menggunakan LCD, di mana siswa menjawab soal dalam batas waktu yang ditentukan untuk melatih daya pikir kritis mereka. Siswa juga diarahkan untuk bekerja dalam kelompok kecil, berdiskusi, dan merefleksikan hasil belajar. Sedangkan pada tahap penutup, guru menyusun rangkuman materi, melakukan sesi tanya jawab, serta memberikan tugas atau umpan balik. Semua tahapan ini dirancang dalam modul ajar yang fleksibel, relevan, kontekstual, dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, baik yang cepat memahami maupun yang memerlukan bantuan tambahan.

Implementasi media pembelajaran interaktif Educaplay terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan wawancara, peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan tidak membosankan. Fitur-fitur visual dan animatif seperti katak loncat dalam permainan memberi efek menyenangkan sekaligus mendorong daya ingat terhadap materi yang diajarkan. Siswa juga merasa lebih aktif dan antusias karena adanya elemen kompetitif dan waktu yang menambah keseruan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Educaplay tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif, tetapi juga menumbuhkan semangat, keaktifan, dan berpikir kritis siswa selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang dirancang melalui modul ajar ini menunjukkan pendekatan yang komunikatif, menyenangkan, dan berorientasi pada capaian belajar yang optimal.

#### c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dalam pembelajaran merupakan proses penting untuk mengukur perubahan perilaku peserta didik sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Di SD Negeri 5 Tonja Denpasar, evaluasi dilakukan melalui tiga aspek utama: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Penilaian sikap mencakup tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas serta kedisiplinan dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, khususnya saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui pemberian tugas, LKPD, kuis, maupun tes tulis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan penilaian keterampilan dilihat dari kerapian, ketepatan waktu pengumpulan tugas, serta partisipasi

aktif siswa saat pembelajaran berlangsung.

Pada tahap evaluasi pembelajaran menggunakan Educaplay, ditemukan bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Evaluasi dilakukan dengan mengamati keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas interaktif, serta antusiasme mereka dalam proses belajar. Proses ini didukung oleh teori behaviorisme yang menekankan pentingnya interaksi antara stimulus dan respons. Educaplay berfungsi sebagai stimulus yang menarik, sedangkan respons siswa berupa semangat belajar, keterlibatan emosional, dan pencapaian skor tinggi menjadi bukti efektivitasnya. Guru memberikan penguatan positif berupa pujian, skor, maupun pengakuan dari teman sebaya. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay bukan hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk aktif belajar melalui mekanisme reward yang menyenangkan dan membangun.

## 2. Implikasi dari Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Digital Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Kelas V di SD Negeri 5 Tonja Denpasar

Implikasi merupakan konsekuensi atau akibat yang muncul dari suatu tindakan atau keputusan, baik bersifat positif maupun negatif, dan dalam konteks penelitian ini, berkaitan dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 5 Tonja Denpasar. Penerapan ini dianalisis menggunakan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan wawancara dengan guru, penggunaan media pembelajaran seperti Educaplay terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa, termasuk meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan mereka dalam pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2017:19), media pembelajaran mampu membangkitkan rangsangan belajar dan memberikan pengaruh psikologis yang mendukung keterlibatan siswa. Oleh karena itu, implementasi media ini memiliki tiga implikasi utama: terhadap siswa yang menjadi lebih aktif dan termotivasi, terhadap guru yang terbantu dalam menyampaikan materi secara menarik, serta terhadap sekolah yang terdorong untuk mengadopsi inovasi pembelajaran digital guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

### a. Implikasi Terhadap Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 5 Tonja Denpasar, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay terbukti memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dibandingkan metode ceramah atau penggunaan buku semata, Educaplay memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tidak membosankan, dan mampu menyajikan contoh-contoh visual yang konkret. Selain itu, penggunaan media ini juga menumbuhkan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Guru dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien karena Educaplay membantu menyelaraskan antara isi pembelajaran dan cara penyampaian. Dampaknya, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan semangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang cukup padat kontennya.

Lebih lanjut, media Educaplay juga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena dirancang dengan fitur-fitur yang interaktif dan merangsang eksplorasi terhadap materi yang diajarkan. Siswa terdorong untuk bertanya, menggali informasi lebih dalam, dan mencari jawaban atas hal-hal yang belum mereka pahami. Rasa ingin tahu ini memicu keterlibatan

aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Pada akhirnya, seluruh aspek tersebut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Melalui evaluasi yang dilakukan guru, terlihat bahwa siswa yang aktif menggunakan Educaplay mampu memperoleh nilai yang lebih baik dan mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Educaplay tidak hanya menumbuhkan keaktifan dan motivasi siswa, tetapi juga secara nyata meningkatkan kualitas hasil belajar mereka.

#### b. Implikasi Terhadap Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rusmala selaku wali kelas V di SD Negeri 5 Tonja Denpasar, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif, khususnya dalam menghadapi tantangan kurikulum Merdeka yang mencakup delapan mata pelajaran pokok. Penggunaan Educaplay tidak hanya mempermudah penyampaian materi yang kompleks seperti keberagaman budaya, tetapi juga mengurangi rasa bosan siswa melalui pendekatan berbasis game. Selain itu, Educaplay juga memudahkan guru dalam mencari referensi game edukatif seperti teka-teki silang dan katak loncat yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga guru tidak perlu kesulitan menciptakan media pembelajaran dari awal. Hal ini berdampak positif dalam meningkatkan keaktifan siswa serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

#### c. Implikasi Terhadap Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dewi selaku Kepala Sekolah SD Negeri 5 Tonja Denpasar, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay memberikan implikasi positif bagi seluruh elemen pembelajaran, yaitu peserta didik, guru, dan sekolah. Bagi siswa, penggunaan Educaplay meningkatkan keaktifan dan antusiasme mereka dalam belajar karena suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Bagi guru, media ini memudahkan dalam penyampaian materi terutama materi yang dianggap sulit seperti Pendidikan Pancasila serta mendorong mereka untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran. Dari sisi sekolah, penggunaan Educaplay menunjukkan kemajuan dalam integrasi teknologi dalam pendidikan sejalan dengan tuntutan zaman dan upaya peningkatan mutu pembelajaran. Implikasi ini juga mencerminkan teori konstruktivisme menurut Hill yang menyatakan bahwa pembelajaran bersifat generatif, yaitu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Melalui Educaplay, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi secara aktif membentuk pengetahuan melalui eksplorasi, interaksi digital, dan pemecahan masalah dalam konteks yang menyenangkan dan relevan.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 5 Tonja Denpasar dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan variasi fitur dalam Educaplay seperti katak loncat dan teka-teki silang yang mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan keaktifan mereka dalam proses belajar. Adapun implikasi dari implementasi media ini mencakup tiga aspek penting, yaitu terhadap siswa yang menunjukkan peningkatan keaktifan dan pemahaman, terhadap guru yang terbantu dalam penyampaian materi secara menarik, serta terhadap sekolah yang mengalami peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan

perkembangan zaman.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darling-Hammond, L. (2021). *The right to learn: A blueprint for creating schools that work*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Dewantara, K. H., & Nurgiansah, A. (2021). Pendidikan sebagai upaya menciptakan generasi cerdas dan berkarakter. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3), 89–102.
- Hanum, Z. (2020). Proses interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 21–30.
- Khansa, S., & Dewi, A. R. (2022). Kemajuan teknologi dan tantangan nasionalisme di era milenial. *Jurnal Pendidikan dan Kebangsaan*, 10(2), 134–145.
- Sariani, T., Ahmad, R., & Putra, D. A. (2023). Integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45–57.
- Sujana, I. (2019). Pendidikan dan budaya bangsa. *Jurnal Kebudayaan dan Pendidikan Indonesia*, 5(2), 56–67.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara RI.
- Usman, A., et al. (2023). Pembelajaran yang menyenangkan: Pendekatan dinamis dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(4), 121–135.