

# Penerapan media *educaplay* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas v sekolah dasar

Mumtaz Mahal Ahsania<sup>1\*</sup>, Chumdari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi, No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57145, Indonesia.

\* [mumtazmahalhsania@student.uns.ac.id](mailto:mumtazmahalhsania@student.uns.ac.id)

**Abstract.** One of the 21st century skills is critical thinking. Critical thinking is important for learners to master to face future challenges in responding to growing global issues. Critical thinking skills can be improved by choosing the right learning media. The study aims to describe the application of *Educaplay* media to improve students critical thinking skills in Civic Education class V SDN Kemas 1 Surakarta in the 2024/2025 academic year, and improve students critical thinking skills in Civic Education class V SDN Kemas 1 Surakarta in the 2024/2025 academic year. The research method is Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart procedure with two cycles. The research subjects consisted of 28 students, comprising 18 male students and 10 female students. Data collection techniques were taken through interviews, observations, and tests. This research uses interactive data analysis by Miles and Huberman which consists of data collection, data reduction, data display, and verification. The data validity test used triangulation of techniques and sources. The research achievement indicators were 80% regarding the critical thinking skills of class V students at SDN Kemas 1 Surakarta. Critical thinking skills show an increase in each cycle, the average in the pre-cycle is 35,71%. In the first cycle showed results of 62,50%, and the second cycle showed results of 82,14%. The results of the research, it can be concluded that *Educaplay* media can improve students critical thinking skills in Civic Education.

**Keyword:** *Educaplay*, critical thinking, civic education, elementary school

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi individu yang memiliki peran dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan manusia khususnya pada aspek intelektual [1]. Inti dari pendidikan adalah proses membentuk kepribadian melalui pengalaman di sekolah, keluarga, dan masyarakat dengan kesadaran penuh. Manusia membutuhkan pendidikan untuk membentuk pola pikir, karakter, sikap, bahasa, dan kehidupan sosial [2]. Pendidikan Pancasila berperan menanamkan perilaku baik di sekolah dan masyarakat, serta mewujudkan peserta didik menjadi warga negara yang berpedoman pada nilai-nilai Pancasila secara positif dan demokratis. Tujuan akhir dari Pendidikan Pancasila adalah mencerdaskan bangsa dengan akhlak mulia dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan berbangsa [3]. Salah satu tujuan pendidikan abad 21 adalah melatih peserta didik berpikir kritis, yaitu kemampuan menalar, menganalisis, dan mengambil keputusan secara tepat dan dapat dipertanggungjawabkan [4]. Berpikir kritis adalah proses menganalisis ide secara mendalam dengan cara membedakan, memilih, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan memahami secara bijak [5]. Peserta didik yang memiliki keterampilan ini mampu mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Berpikir kritis adalah

kemampuan untuk menerapkan kegiatan berpikir sesuai hukum dalam masalah kehidupan nyata [6]. Berpikir kritis harus dikuasai peserta didik dalam menempuh proses dalam pendidikan terutama di sekolah. Berpikir kritis secara luas dinilai sebagai keterampilan penting untuk didapatkan dalam pendidikan [7]. Keterampilan berpikir kritis meliputi kegiatan yang membantu peserta didik dalam memahami berbagai informasi yang diterima guna menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan yang sesuai [8].

Berdasarkan wawancara dan pratindakan di kelas V SDN Kemas 1 Surakarta, peserta didik kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif bertanya, sementara sebagian besar tampak pasif dan kurang berminat mengikuti pembelajaran. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan penyelesaian masalah dan kurang percaya diri dalam menyampaikan argumen. Mereka juga tidak mampu merancang strategi atau teknik untuk menyelesaikan masalah, padahal hal ini merupakan bagian penting dari keterampilan berpikir kritis. Wawancara dengan wali kelas V SDN Kemas 1 Surakarta menandakan bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik masih dalam kategori rendah. Mereka mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah, menyelesaikan masalah, menjelaskan secara logis, dan menarik kesimpulan. Penyebabnya antara lain kesulitan memahami inti masalah, wawasan yang terbatas, kurangnya pengetahuan dalam menerapkan solusi, rasa kurang percaya diri, kesulitan menyampaikan ide, dan kurang teliti dalam mengambil kesimpulan. Selain itu, peserta didik juga mudah bosan dan kurang terpicat saat pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kemajuan teknologi telah membawa dampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Selain sebagai sumber daya dalam pembelajaran, teknologi turut mendorong terciptanya inovasi yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan [9]. Pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan teknologi digital agar generasi penerus mampu mengikuti kemajuan tersebut. Salah satu penerapan teknologi digital adalah penggunaan media pembelajaran yang membantu guru mencapai tujuan pendidikan secara efektif [10]. Salah satu meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menerapkan media *Educaplay*. *Educaplay* dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik [11]. *Educaplay* adalah media digital yang menawarkan berbagai kegiatan interaktif untuk meningkatkan hasil selama proses pembelajaran [12]. *Educaplay* adalah media pembelajaran digital interaktif yang menunjang guru guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui berbagai aktivitas seperti *Riddle*, *Crossword*, *Map Quiz*, *Fill The Blanks*, dan *Matching Pairs*. Media ini dapat diakses tanpa akun premium, hanya membutuhkan koneksi internet.

Berpikir kritis perlu ditingkatkan karena berperan penting dalam memilah informasi yang benar di era banyaknya data digital, mengambil keputusan rasional berbasis bukti, serta menyelesaikan masalah kompleks dengan sistematis. Kemampuan ini juga mendukung komunikasi logis, argumentatif, dan persuasif. Tanpa berpikir kritis, individu cenderung terburu-buru mengambil keputusan, mudah terpengaruh hoaks, dan kurang maksimal dalam diskusi maupun kerja sama, sehingga menghambat kreativitas serta pengembangan ide. Penelitian ini menjadi penelitian yang mendesak dan penting untuk dilakukan dalam mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media digital inovatif, serta menjadi pertimbangan pendidik memilih media pembelajaran inovatif sesuai kebutuhan peserta didik.

Temuan dalam penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya berupa terdapat peningkatan yang signifikan dari kategori rendah menjadi cukup, tinggi, dan sangat tinggi pada setiap indikator keterampilan berpikir kritis peserta didik [13]. Selaras dengan penelitian yang telah dilakukan dengan hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan melalui penerapan media monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila [14]. Penelitian lain menunjukkan hasil bahwa hasil media ular tangga terbukti layak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis [15]. Berdasarkan ketiga penelitian yang telah dilakukan kebaruan dalam penelitian yang dilakukan penulis adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif berupa dengan permainan yang berisi gambar

dan fitur-fitur interaktif. Pada penelitian ini digunakan media *Educaplay* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Keterampilan berpikir kritis tergolong sebagai keterampilan yang harus dikuasai peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam menghadapi tantangan berkembangnya teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan keterampilan berpikir kritis yang berkembang.

Berdasarkan hasil latar belakang yang telah diuraikan, penulis berminat untuk melakukan penelitian berjudul "Penerapan Media *Educaplay* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN Kemasan 1 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025". Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam menerapkan media *Educaplay* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini juga dapat menjadi pembaruan pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## 2. Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan desain PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas V dengan desain penelitian Kemmis dan McTaggart melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi [16]. Subjek penelitian ini adalah peserta didik sebanyak 28 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki-laki. Penelitian ini dilakukan teknik pengumpulan data berupa usaha mengumpulkan dan mencatat informasi penting secara sistematis untuk mencapai tujuan penelitian [17]. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan tes. Analisis data adalah proses yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti setelah mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan [18]. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data *Miles and Huberman* yang terdiri atas proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [19]. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan sumber untuk menentukan seberapa baik suatu instrumen penelitian [20]. Indikator pencapaian penelitian ini didapatkan nilai ketuntasan sebesar 80% dengan KKM <75 yang diukur menggunakan tes tertulis berdasarkan 5 aspek keterampilan berpikir kritis.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Tahap pratindakan dilaksanakan sebelum penggunaan media *Educaplay* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum tindakan dilakukan. Adapun hasil pratindakan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Tes Pratindakan Keterampilan Berpikir Kritis

Nilai	Pratindakan		Keterangan
	<i>f</i>	(%)	
90-100	2	7,14	Tuntas
80-89	3	10,71	Tuntas
70-79	10	35,71	Tuntas
60-69	12	42,85	Belum Tuntas
<59	1	3,57	Belum Tuntas
Jumlah	28	100	-
Nilai Tertinggi	100	-	-
Nilai Terendah	55	-	-
Rata-rata	70	-	-
Tuntas	10	35,71	-
Belum Tuntas	18	64,28	-

Tabel 1 menunjukkan hasil bahwa keterampilan berpikir kritis peserta didik masih rendah dalam setiap aspeknya. Secara keseluruhan hanya 7 peserta didik yang tuntas dari 28 peserta didik. Presentase ketuntasan tergolong rendah yaitu 35,71%. Peserta didik yang belum tuntas sebanyak 21 dengan

presentase 64,28%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tindak tuntas lebih banyak dibandingkan peserta didik yang tuntas.

Siklus I didapatkan hasil peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN Kemasan 1 Kota Surakarta yang disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Tes Siklus I Keterampilan Berpikir Kritis

Nilai	Siklus I				Keterangan
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		
	<i>f</i>	(%)	<i>f</i>	(%)	
90-100	1	3,57	1	3,57	Tuntas
80-89	9	32,14	15	53,57	Tuntas
70-79	8	28,57	7	25	Tuntas
60-69	7	25	4	14,28	Belum Tuntas
<59	3	10,71	1	3,57	Belum Tuntas
Jumlah	28	100	28	100	-
Nilai Tertinggi	90	-	95	-	-
Nilai Terendah	40	-	55	-	-
Rata-rata	71,96	-	76,96	-	-
Tuntas	16	57,14	19	67,85	-
Belum Tuntas	12	42,85	9	32,14	-

Tabel 2 menunjukkan hasil bahwa keterampilan berpikir kritis siklus I mengalami peningkatan berdasarkan tes tertulis keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V. Skor tuntas pertemuan 1 diperoleh dengan hasil 57,14% dengan kategori sangat kurang. Pada pertemuan 1 ini mengalami peningkatan pada pertemuan 2 dengan perolehan sebesar 67,85% peserta didik tuntas dalam mengerjakan tes dengan kategori sangat kurang. Ketuntasan keterampilan berpikir kritis pada siklus I mengalami kenaikan sebesar 10,71%. Siklus I didapatkan hasil ketuntasan sebesar 62,49%. Berdasarkan hasil ketuntasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis belum mencapai target sebesar 80% dan diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Siklus II didapatkan hasil terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN Kemasan 1 Kota Surakarta dari siklus I. Hasil tes siklus II keterampilan berpikir kritis peserta didik disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Tes Siklus I Keterampilan Berpikir Kritis

Nilai	Siklus I				Keterangan
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		
	<i>f</i>	(%)	<i>f</i>	(%)	
90-100	1	3,57	5	17,85	Tuntas
80-89	15	53,57	16	57,14	Tuntas
70-79	9	28,57	6	21,42	Tuntas
60-69	3	14,28	1	3,57	Belum Tuntas
<59	0	0	0	0	Belum Tuntas
Jumlah	28	100	28	100	-
Nilai Tertinggi	90	-	100	-	-
Nilai Terendah	60	-	65	-	-
Rata-rata	78.03	-	81,60	-	-
Tuntas	22	78,57	24	85,71	-
Belum Tuntas	6	21.42	4	14,28	-

Tabel 3 menunjukkan hasil keterampilan berpikir kritis siklus I didapatkan hasil peningkatan tes tertulis keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V. Skor tuntas pertemuan 1 diperoleh dengan

hasil 78,03% dengan kategori baik. Pada pertemuan 1 ini mengalami peningkatan pada pertemuan 2 dengan perolehan sebesar 85,71% peserta didik tuntas dalam mengerjakan tes dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tes diperlukan peningkatan keterampilan berpikir kritis sebesar 80% sesuai dengan target pencapaian pembelajaran. Ketuntasan keterampilan berpikir kritis pada siklus II mengalami kenaikan sebesar 7,14%. Siklus II menunjukkan hasil sebesar 82,14%. Berdasarkan hasil ketuntasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis telah mencapai target sebesar 80% dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil tes menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kegiatan pratindakan, siklus I, dan siklus II dalam menerapkan media *Educaplay* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN Kemas 1 Kota Surakarta. Melalui *Educaplay*, peserta didik terlatih untuk menganalisis dan mengevaluasi persoalan dengan baik. *Educaplay* membantu siswa meningkatkan pemahaman, partisipasi, serta keterampilan belajar seperti kemandirian, kolaborasi, komunikasi, membaca, dan berpikir kritis [21]. Penggunaan media interaktif *Educaplay* mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berani mengungkapkan pendapat, menantang diri, serta belajar mandiri dengan memahami materi sebelum pembelajaran [22]. Pemanfaatan aplikasi digital *Educaplay* memberikan kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar yang interaktif sekaligus mendukung penguasaan kompetensi abad ke-21, meliputi kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran [23].

#### 4. Kesimpulan

Penerapan media *Educaplay* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Kemas 1 Kota Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025. Peningkatan keterampilan berpikir kritis dapat dilihat melalui hasil tes peserta didik pada setiap siklus pembelajaran. Pada pratindakan menunjukkan hasil ketuntasan sebesar 35,71%, siklus I menunjukkan ketuntasan sebesar 62,50% berupa tes tertulis dan pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan ketuntasan sebesar 82,14%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *Educaplay* telah mencapai target indikator pencapaian sebesar 80% dan *Educaplay* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Implikasi teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran bahwa penerapan media *Educaplay* dalam penelitian ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila selama proses pembelajaran. Dalam penerapan media ini, peserta didik menemukan pengalaman baru, melatih keterampilan berpikir kritis melalui kuis-kuis yang disediakan *Educaplay* secara mandiri maupun kelompok. Implikasi praktis dalam penelitian ini dapat menjadi acuan atau pedoman bagi guru untuk meningkatkan inovasi proses pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

#### 5. Referensi

- [1] D. A. Fitriyana and B. Rosy, "Development of Educaplay-Based Learning Media in The Elements Of Human Resource Management Class XI Office Management of Vocational School," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran*, vol. 12, no. 1, pp. 235–246, 2024.
- [2] N. Fernanda, A. Roosyanti, and R. Susanti, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya," *J. Sci. Educ. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 58–63, 2024, doi: 10.62759/jser.v3i2.131.
- [3] N. A. Farohah and F. Tirtoni, "Pengaruh Model Pembelajaran Multikulturalisme Pada Mapel Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sd," *J. Pendidik. Dasar Flobamorata*, vol. 5, no. 1, pp. 165–173, 2024, doi: 10.51494/jpdf.v5i1.1460.
- [4] V. Astarini, I. R. W. Atmojo, H. Mahfud, and A. Surya, "Analisis keterampilan berpikir kritis ditinjau dari gaya belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan peserta didik kelas iv sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 12, no. 6, pp. 484–490, 2023.
- [5] H. Sae and E. H. Radia, "Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD," *Indones. J. Educ. Soc. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 65–73, 2023, doi: 10.56916/ijess.v2i2.474.
- [6] M. T. Raj, P. Chauhan, R. Mehrotra, and M. Sharma, "Importance of Critical Thinking in the Education," *World J. English Lang.*, vol. 12, no. 3, pp. 125–133, 2022, doi:

- 10.5430/wjel.v12n3p126.
- [7] R. H. Darwis, Alimuddin, and A. Patimbangi, "Higher Order Thinking and Critical Thinking Skills in Problem-Based Learning Environments: A Systematic Review," *J. Learn. dan Dev. Stud.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–33, 2024, doi: 10.32996/jlds.
- [8] M. Damayanti, Rukayah, and R. Ardiansyah, "Analisis keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas Iv sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 10, no. 5, pp. 58–63, 2024, doi: 10.58578/tsaqofah.v4i1.2670.
- [9] H. N. Laili, M. Ni'mah, and N. F. Amalia, "Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 13, no. 3, pp. 397–404, 2025.
- [10] S. P. R. Harahap, F. Andrian, and S. Annisah, "Efektivitas Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 01, pp. 5676–5687, 2024.
- [11] F. R. Putri, D. E. Pratiwi, and E. S. Wati, "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya," *Harmon. Pendidik. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 331–340, 2024.
- [12] K. A. Yasmiyanah and D. A. Pratiwi, "Meningkatkan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Inspired Dan Media Educaplay SDN Melayu 5," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 04, pp. 233–247, 2024.
- [13] S. Maulana and N. Alimah, "Penerapan Media Pembelajaran Visual Berbantuan Gambar Representatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik," *J. Didakt. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 3, pp. 1123–1144, 2023, doi: 10.26811/didaktika.v7i3.1361.
- [14] F. Bakri, Hendratno, M. D. Pristanti, and P. Astuti, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Monopoli Kelas V SDN Kedurus III/430," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 04, pp. 1–23, 2024.
- [15] L. A. Anggraini and N. W. Rochmadi, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII Melalui Media Ular Tangga Kewarganegaraan Pada Mata Pelajaran PPKn," *J. Ilm. Pendidik. Pancasila Dan Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 2, pp. 480–488, 2021, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- [16] V. S. Novakhta, F. S. Sundari, and M. Kurniasih, "Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 9, no. 2, pp. 1070–1079, 2023, doi: 10.36989/didaktik.v9i2.788.
- [17] S. Romdona, S. S. Junista, and A. Gunawan, "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, dan Kuesioner," *Jisosepol J. Ilmu Sos. Ekon. dan Polit.*, vol. 3, no. 1, pp. 39–47, 2025.
- [18] A. S. Millah, Apriyani, D. Arobiah, E. S. Febriani, and E. Ramdhani, "Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas," *J. Kreat. Mhs.*, vol. 1, no. 2, pp. 140–153, 2023.
- [19] Qomaruddin and H. Sa'diyah, "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman," *J. Manag. Account. Adm.*, vol. 1, no. 2, pp. 77–84, 2024.
- [20] R. F. N. Darmawan, S. Istiyati, and F. P. Adi, "Analisis penanaman sikap profil pelajar pancasila dimensi berkebhinekaan global pada pembelajaran ipas kelas iv di sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 12, no. 6, pp. 462–467, 2024, [Online]. Available: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/116976/>
- [21] H. S. Izdiar, S. Astriani, and T. Rustini, "Inovasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Menggunakan Teknologi Berbasis Digital," *Sindoro Cendikia Pendidik.*, vol. 4, no. 6, 2024.
- [22] P. Lestari, Risnawati, and Alwizar, "Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Keaktifan Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bengkalis," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 2, pp. 12525–12530, 2025.
- [23] R. F. Zain and L. Andriany, "Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 pada Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 13 Medan," *IJEDR Indones. J. Educ. Dev.*

*Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 1234–1242, 2024, doi: 10.57235/ijedr.v2i2.2558.