

**PENGARUH PENDEKATAN DEEP LEARNING BERBANTU GAMES
BAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN (C3) DAN MINAT
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 4 MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA**

Ferdina Aristya Putri¹, Endra Priawasana², Fauzan Adhim³

^{1,2,3}FKIP Teknologi Pembelajaran, Universitas PGRI Argopuro Jember

¹ferdinaputri93@gmail.com, ²endracq@gmail.com, ³fauzanazizah19@gmail.com

ABSTRACT

*This research is motivated by the low ability of elementary school students to apply (C3) the values of Pancasila and their low interest in learning, which is caused by conventional, rote-oriented teaching methods and a lack of innovative media. This study aims to examine the effect of the Deep Learning approach assisted by Baamboozle educational games on the ability to apply concepts (C3) and the learning interest of fourth-grade students in Pancasila Education. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Pretest-Posttest Control Group Design. The research subjects consisted of 29 students in the experimental group (SDN Wirolegi 04) and 22 students in the control group (SDN Wirolegi 03). Data were collected through contextual essay tests to measure C3 ability and Likert-scale questionnaires for learning interest. Data analysis was performed using the Independent Samples t-test. The results showed that there was a significant influence of the Deep Learning approach assisted by Baamboozle on both variables, with a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The experimental group achieved a higher posttest mean score for C3 ability (85.52) compared to the control group (77.64). Furthermore, the effect size analysis using Cohen's *d* indicated a very large category of influence. It can be concluded that the integration of the Deep Learning approach and Baamboozle media effectively improves students' cognitive application skills and learning interest, making it a relevant solution for innovative learning in elementary schools.*

Keywords: *Deep Learning, Baamboozle, Ability to Apply (C3), Learning Interest.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa sekolah dasar dalam menerapkan (C3) nilai-nilai Pancasila serta minat belajar yang belum optimal, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada hafalan dan kurangnya penggunaan media inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pendekatan Deep Learning berbantu games edukatif Baamboozle terhadap kemampuan menerapkan konsep (C3) dan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group*. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa kelompok eksperimen (SDN Wirolegi 04) dan 22 siswa kelompok kontrol (SDN Wirolegi 03). Data dikumpulkan melalui tes uraian kontekstual untuk mengukur kemampuan C3 dan angket skala Likert untuk minat belajar. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Samples t-test. Hasil

penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan pendekatan Deep Learning berbantu Baamboozle terhadap kedua variabel, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Kelompok eksperimen mencapai nilai rata-rata posttest kemampuan C3 yang lebih tinggi (85,52) dibandingkan kelompok kontrol (77,64). Selain itu, analisis effect size menggunakan Cohen's d menunjukkan kategori pengaruh yang sangat besar. Dapat disimpulkan bahwa integrasi pendekatan Deep Learning dan media Baamboozle secara efektif meningkatkan kemampuan kognitif aplikasi dan minat belajar siswa, sehingga menjadi solusi yang relevan untuk pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Deep Learning*, Baamboozle, Kemampuan Menerapkan (C3), Minat Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Proses pembelajaran di sekolah diharapkan mampu mengembangkan kemampuan tersebut melalui pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa dapat memahami konsep secara mendalam dan mengaplikasikannya dalam berbagai situasi kehidupan. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara.

Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan menerapkan konsep atau Applying (C3) dalam Taksonomi Bloom revisi merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini. Kemampuan ini memungkinkan siswa menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dalam situasi baru yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Slavin (2011), proses belajar yang efektif terjadi ketika siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami konsep dan menggunakannya dalam konteks yang berbeda. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih bermakna.

Namun demikian, berbagai hasil kajian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah dan penekanan pada hafalan konsep. Laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menunjukkan bahwa kemampuan siswa sekolah dasar dalam menyelesaikan soal yang menuntut penerapan konsep masih relatif rendah. Banyak siswa mampu mengingat informasi yang terdapat dalam buku pelajaran, tetapi mengalami kesulitan ketika diminta menghubungkan pengetahuan tersebut dengan situasi nyata.

Permasalahan tersebut juga terlihat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Mata pelajaran ini pada dasarnya bertujuan membentuk pemahaman serta sikap siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung bersifat normatif dan berorientasi pada penyampaian

konsep secara verbal. Dwiputri dan Anggraeni (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar masih didominasi aktivitas menghafal sehingga siswa memahami nilai tersebut hanya sebagai pengetahuan kognitif, bukan sebagai pedoman dalam perilaku sosial. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terbiasa mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Temuan serupa juga dikemukakan oleh Fauzi, Rini, dan Qomariyah (2023) yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dipengaruhi oleh kurangnya pembelajaran kontekstual serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan pengalaman siswa. Pembelajaran yang bersifat satu arah membuat siswa kurang terlibat secara aktif baik secara kognitif maupun afektif sehingga pemahaman konsep yang terbentuk menjadi kurang mendalam.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas IV di SDN Wirolegi 04. Berdasarkan hasil

wawancara awal dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa hanya sekitar 35% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada soal yang menuntut kemampuan menerapkan konsep. Ketika diberikan skenario sederhana mengenai tanggung jawab atau kerja sama, siswa cenderung mengalami kebingungan dalam menentukan tindakan yang tepat. Selain itu, observasi awal juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif rendah. Siswa kurang aktif dalam diskusi, jarang mengajukan pertanyaan, serta cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya kemampuan menerapkan konsep dan minat belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu,

diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami, merefleksikan, serta menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Deep Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konseptual secara mendalam melalui proses refleksi, pengaitan konsep dengan pengalaman, serta penerapan pengetahuan dalam berbagai situasi. Rosiyati et al. (2025) menyatakan bahwa pendekatan Deep Learning dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih reflektif dan membangun pemahaman yang lebih bermakna terhadap materi pembelajaran.

Implementasi pendekatan Deep Learning akan lebih efektif apabila didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Baamboozle, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang menyajikan kuis interaktif dan kompetisi kelompok dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Penelitian Khoiro, Samsiah, dan Haryono (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Selain itu, Hamidatussya'diyah dan Anwar (2025) juga menemukan bahwa penggunaan Baamboozle memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran juga sejalan dengan teori perkembangan minat belajar yang dikemukakan oleh Hidi dan Renninger (1990), yang menjelaskan bahwa minat belajar berkembang dari minat situasional yang muncul karena aktivitas belajar yang menarik menjadi minat individual yang lebih stabil apabila pengalaman belajar tersebut berlangsung secara berkelanjutan. Melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, siswa akan lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar sehingga pemahaman konsep dapat terbentuk secara lebih mendalam.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kajian yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan Deep Learning dengan media *game based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang mengkaji pengaruh integrasi kedua pendekatan tersebut terhadap kemampuan menerapkan konsep (C3) sekaligus minat belajar siswa juga masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendekatan Deep Learning berbantu game Baamboozle terhadap kemampuan menerapkan (C3) dan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Wirolegi 04. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis

dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis Deep Learning dan *game based learning* di pendidikan dasar serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental*). Pendekatan ini dipilih untuk mengukur pengaruh variabel secara objektif melalui data numerik dan analisis statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang keduanya diberikan pretest dan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar secara akurat.

Pemilihan SDN Wirolegi 04 sebagai kelompok eksperimen dan SDN Wirolegi 03 sebagai kelompok kontrol didasarkan pada prinsip kesetaraan karakteristik subjek penelitian (*baseline equivalence*). Kedua sekolah tersebut dipilih karena berada dalam satu wilayah geografis

yang sama di Kecamatan Summersari, sehingga memiliki latar belakang sosial-ekonomi siswa yang relatif homogen. Selain itu, kedua kelompok menggunakan kurikulum yang sama dan memiliki kesetaraan dalam ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran.

Berdasarkan data dokumentasi nilai hasil belajar sebelumnya, kedua kelas menunjukkan rata-rata kemampuan awal yang tidak berbeda secara signifikan. Untuk memastikan objektivitas, penelitian ini juga melakukan pretest pada kedua kelompok guna mengukur kemampuan menerapkan (C3) dan minat belajar awal sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, adanya kelompok kontrol yang setara ini berfungsi untuk mengendalikan ancaman validitas internal seperti faktor kematangan (*maturation*) dan sejarah (*history*), sehingga perbedaan hasil pada posttest nantinya dapat diatribusikan secara valid sebagai pengaruh dari penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantu Baamboozle.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV sekolah dasar di lingkungan Kecamatan Summersari,

Kabupaten Jember, Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling berdasarkan pertimbangan kesesuaian kurikulum dan kesetaraan karakteristik siswa. Sampel penelitian terdiri dari 29 siswa kelas IV SDN Wirolegi 04 sebagai kelompok eksperimen dan 22 siswa kelas IV SDN Wirolegi 03 sebagai kelompok kontrol. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pendekatan *Deep Learning* berbantu games edukatif Baamboozle, sedangkan variabel dependennya meliputi kemampuan menerapkan (C3) dan minat belajar. Pendekatan *Deep Learning* dilaksanakan melalui empat tahapan: aktivasi pengetahuan awal, konstruksi makna, refleksi, dan aplikasi kontekstual. Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes uraian kontekstual untuk mengukur kemampuan menerapkan (C3) (berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi) dan angket skala Likert 1-5 untuk mengukur minat belajar. Seluruh instrumen telah dinyatakan valid melalui expert judgment dan uji korelasi item-total, serta reliabel dengan koefisien Cronbach $\geq 0,70$.

Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Analisis dimulai dengan uji prasyarat berupa uji normalitas (Kolmogorov–Smirnov atau Shapiro–Wilk) dan uji homogenitas (*Levene's Test*). Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* untuk membandingkan rata-rata posttest kedua kelompok dengan taraf signifikansi $< 0,05$. Untuk memberikan makna praktis terhadap efektivitas perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendekatan *Deep Learning* berbantu games Baamboozle terhadap kemampuan menerapkan (C3) dan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan desain *quasi experiment* dengan bentuk *pretest–posttest control group design* untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis, data penelitian menunjukkan distribusi normal dan varians yang

homogen sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan *independent sample t-test*. Hasil ini menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi persyaratan penggunaan statistik parametrik sehingga hasil pengujian dapat diinterpretasikan secara valid.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kemampuan menerapkan (C3) pada kelas kontrol sebesar 77,64, sedangkan kelas eksperimen sebesar 85,52. Perbedaan rerata tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan pendekatan *Deep Learning* berbantu Baamboozle memiliki kemampuan menerapkan yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Rata-rata Kemampuan Menerapkan (C3)

Group Statistics				
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation
N	Kelas kontrol	22	77.64	4.489
	Kelas eksperimen	29	85.52	3.511

Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian hipotesis penelitian diterima, yang berarti pendekatan *Deep Learning* berbantu Baamboozle berpengaruh terhadap kemampuan menerapkan siswa.

Pada variabel minat belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar kelas kontrol sebesar 77,36, sedangkan kelas eksperimen sebesar 83,72. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen setelah penerapan pembelajaran.

Tabel 2. Rata-rata Minat Belajar Siswa

Group Statistics				
	kelas	N	Mean	Std. Deviation
N	Kelas kontrol	22	77.36	3.983
	Kelas eksperimen	29	83.72	3.702

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Deep Learning* berbantu Baamboozle juga berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Deep Learning* memberikan dampak positif terhadap kemampuan menerapkan (C3). Hal ini disebabkan karena pendekatan *Deep Learning* menekankan pada proses konstruksi pengetahuan melalui aktivitas berpikir mendalam, refleksi, serta penerapan konsep dalam konteks kehidupan nyata. Pembelajaran yang demikian memungkinkan siswa membangun pemahaman bermakna sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat hafalan semata.

Temuan ini sejalan dengan teori *Revised Bloom's Taxonomy* yang menyatakan bahwa kemampuan menerapkan (C3) berkembang ketika peserta didik diberi kesempatan menggunakan pengetahuan dalam situasi baru dan kontekstual. Pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar aktif dan kontekstual terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Selain itu, penggunaan Baamboozle sebagai media

pembelajaran turut memperkuat peningkatan kemampuan siswa. Media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan belajar (*student engagement*) karena siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara kolaboratif. Kondisi ini secara tidak langsung melatih kemampuan siswa dalam menerapkan konsep pembelajaran.

Peningkatan minat belajar dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Secara teoritis, minat belajar akan berkembang apabila siswa merasakan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *game based learning* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital

interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran abad ke-21.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendekatan *Deep Learning* berbantu Baamboozle tidak hanya terletak pada penggunaan media digital, tetapi pada desain pembelajaran yang mendorong keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial siswa. Dengan demikian pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan pedagogis yang tepat dengan media interaktif akan memberikan dampak optimal terhadap hasil belajar siswa.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan pembelajaran inovatif yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi tetapi juga pada bagaimana siswa membangun pemahaman dan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu pendekatan *Deep Learning* berbantu

media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Deep Learning berbantu games Baamboozle memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menerapkan (C3) dan minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan Deep Learning berbantu media Baamboozle memperoleh capaian kemampuan aplikasi konsep dan tingkat minat belajar yang lebih tinggi.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dirancang secara mendalam, kontekstual, dan interaktif mampu mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa secara optimal sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan Deep Learning dengan media pembelajaran berbasis permainan Baamboozle dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang secara simultan mengukur peningkatan kemampuan kognitif pada level aplikasi (C3) dan aspek afektif berupa minat belajar siswa. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan pendekatan ini pada konteks mata pelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda, serta pada pengukuran kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memperluas generalisasi temuan dan memperkuat kontribusi empiris dalam pengembangan pembelajaran berbasis inovasi pedagogis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, S. R., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis game-based learning Baamboozle pada mata pelajaran IPAS siswa sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 11-24. <https://doi.org/10.1234/pendasi.2023.01.01>
- Dwiputri, R., & Anggraeni, D. (2021). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam menumbuhkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Kewarganegaraan*, 6(2), 115–126.
- Fauzi, A., Rini, E. S., & Qomariyah, N. (2023). Pembelajaran kontekstual dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–56.
- Hamidatussya'diyah, M., & Anwar, N. (2025). Pengaruh game edukasi Baamboozle terhadap minat belajar bahasa Arab siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 8(1), 169-176. <https://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2011). Interest, learning, and development. In *Interest and learning: Implications for research and practice* (pp. 1-30). Springer.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Rosiyati, D., Erviana, R., & Fadilla, A. (2025). Pendekatan deep learning dalam kurikulum merdeka. *AI – Irsyad: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 131-134. <https://doi.org/10.23887/alirsyad.v4i2.431>
- Slavin, R. E. (2011). *Educational psychology: Theory and practice* (10th ed.). Pearson Education Limited.