Journal of Instructional and Development Researches
Homepage: https://www.journal.iel-educationorg/index.php/JIDeR
e-ISSN: 2807-5471; p-ISSN: 2807-548X

JIDeR, Vol. 6, No. 5, October 2026
© 2026 Journal of Instructional and Development Researches
Page: 891-902

Implementasi *Culturally Responsive Teaching* Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Pemahaman Murid pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Widiya Holjana[1], *Camellia[2], Vera Dwitya[3]
[1,2] Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
[3] SMA Negeri 17 Palembang, Palembang, Indonesia
*Email: camellia@fkip.unsri.ac.id Corresponding Author

Check for updates OPEN ACCESS CC BY

DOI: https://doi.org/10.53621/99khwg85

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 22 Oktober 2026
Revisi Akhir: 2 November 2026
Disetujui: 3 November 2026
Terbit: 6 November 2026

Kata Kunci:
Culturally Responsive Teaching;
Educaplay;
Pemahaman Murid;
Pendidikan Pancasila;
Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRAK

Pemahaman murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum berkembang merata karena kurangnya pengalaman kontekstual dan aktivitas interaktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan Educaplay dan menganalisis perkembangan pemahaman murid. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui pra-siklus dan tiga siklus (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi) pada 39 murid kelas X.7 SMA Negeri 17 Palembang. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan kuis Educaplay sepuluh soal pilihan ganda berdasarkan lima indikator pemahaman, lalu dianalisis secara deskriptif dengan indikator keberhasilan rata-rata skor minimal 85%. Skor rata-rata meningkat dari 60% pada pra-siklus menjadi 83,91% pada Siklus I, 85,43% pada Siklus II, dan 90% pada Siklus III, atau naik 30 poin persentase. Indikator keberhasilan tercapai pada Siklus II dan bertahan pada Siklus III dengan materi yang berbeda. Observasi menunjukkan keaktifan murid berkembang dari hanya 2–3 murid pada Siklus I menjadi lebih merata pada Siklus III. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan tersebut diikuti peningkatan pemahaman murid dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kontekstual dan interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan murid sebagai warga negara. Alih-alih hanya berfokus pada penguasaan konsep secara teoritis, pembelajaran semestinya memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami makna materi melalui situasi yang relevan dengan kehidupan mereka. Materi terkait Pancasila, norma sosial, hukum, dan kehidupan bermasyarakat sangat erat kaitannya dengan pengalaman sosial murid. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika dihubungkan dengan lingkungan dan keadaan hidup murid itu sendiri. Melalui Pendidikan Pancasila, murid dapat memahami nilai-nilai Pancasila, menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan moralitas, serta tumbuh menjadi warga negara yang jujur dan bertanggung jawab (Wibowo et al., 2024, p. 2). Pada tahap pra-siklus penelitian ini, skor rata-rata pemahaman murid hanya 60% (kategori cukup), yang menunjukkan bahwa pemahaman tersebut belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman murid sekaligus membuka kesempatan belajar aktif.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan kondisi tersebut adalah *Culturally Responsive Teaching*. Ladson-Billings (1995) mempopulerkan *Culturally Relevant Pedagogy*, dan istilah *Culturally Responsive Teaching* (CRT) kemudian dikembangkan serta dipopulerkan oleh Gay (2000). CRT dirancang untuk menjembatani keberagaman budaya di dalam kelas dengan mengakui dan menghormati latar belakang budaya murid, kemudian mengintegrasikannya ke dalam proses belajar-mengajar (Kismurdiani & Rosyid, 2025). Darmastuti et al. (2024)

menjelaskan bahwa CRT diperkenalkan karena pembelajaran tidak boleh hanya berfokus pada aspek akademik semata, melainkan juga harus melestarikan identitas budaya guna menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, peka terhadap konteks, dan berpusat pada murid. Hal ini selaras dengan filosofi pendidikan Ki Hadjar Dewantara, yang menekankan bahwa pendidikan harus berakar pada budaya (kodrat alam) suatu bangsa serta disesuaikan dengan zaman (kodrat zaman) tempat pendidikan tersebut berlangsung (Dewantara, 1936–1937). Dari perspektif tersebut, guru harus beralih dari pengajaran satu arah menuju pengalaman belajar yang disesuaikan dengan situasi spesifik murid (kontekstual). Ialuna et al. (2024) menunjukkan bahwa CRT erat kaitannya dengan relasi guru–murid dan lingkungan belajar yang mendukung rasa memiliki terhadap sekolah. Tinjauan sistematis Wah & Nasri (2019) terhadap enam studi menyimpulkan bahwa pedagogi yang peka terhadap budaya umumnya meningkatkan keterlibatan murid dan prestasi akademik, sementara Aronson & Laughter (2016) merangkum penelitian tentang teori dan praktik pendidikan yang relevan secara budaya di berbagai disiplin ilmu.

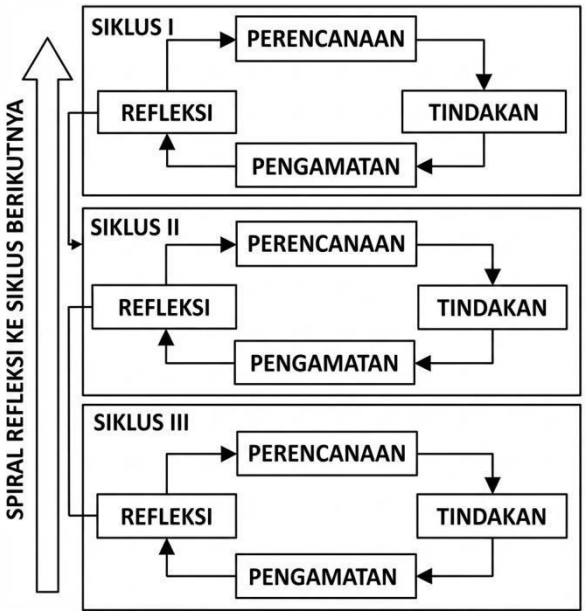
Selain metode pengajaran, media digital dapat mendukung partisipasi murid di sepanjang proses pembelajaran. Educaplay merupakan media digital yang dapat menyajikan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan dan kuis interaktif. Dayanti et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dalam pembelajaran berbasis pemecahan masalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tunissa et al. (2025) secara khusus melaporkan bahwa penggabungan Educaplay dengan pendekatan CRT yang diterapkan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) meningkatkan pemahaman murid saat mempelajari kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Adapun Rosanti et al. (2026) menganalisis pemahaman konsep dalam kaitannya dengan gaya belajar dengan menggunakan lima indikator pemahaman, yaitu definisi konsep, contoh, identifikasi masalah, perbedaan antar konsep, dan kesimpulan berdasarkan informasi. Pada jenjang sekolah dasar, Safitri et al. (2024) melalui PTK dua siklus melaporkan bahwa media Educaplay meningkatkan hasil belajar murid kelas III, dengan 88% murid mencapai kriteria pada siklus II dibandingkan 16% pada kondisi awal. Firdausi & Ulya (2026) juga melaporkan peningkatan ketuntasan belajar dari 24% sebelum tindakan menjadi 81% pada siklus II ketika Educaplay dipadukan dengan *Discovery Learning*. Seftiawati et al. (2026) menggunakan Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dan melaporkan peningkatan karakter murid secara keseluruhan sebesar 81%. Secara lebih luas, meta-analisis Sailer & Homner (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi pembelajaran berkaitan dengan hasil belajar yang positif pada aspek kognitif, motivasional, dan perilaku. Dalam jurnal ini, Farhan & Winarnoko (2026) melalui penelitian tindakan melaporkan bahwa Quizizz berbasis *Mastery Peak* menaikkan ketuntasan belajar Sejarah Kebudayaan Islam dari 15% menjadi 100% pada siklus I, sedangkan Nur et al. (2026) menemukan bahwa evaluasi berbasis Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih interaktif serta mendorong motivasi dan partisipasi siswa. Pada mata pelajaran yang sama dengan penelitian ini, Kibtiyaningrum et al. (2026) mengembangkan media digital Match Up berbasis permainan untuk materi Pancasila di kelas I sekolah dasar dan melaporkan kenaikan rata-rata nilai dari 60,6 menjadi 74,3.

Pada mata pelajaran yang sama di tingkat SMA, Anggraini & Sari (2025) memadukan CRT dengan *Problem Based Learning* melalui PTK pada murid kelas X dan melaporkan kenaikan rata-rata nilai dari 63,3 menjadi 89,4. Dalam penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik, Goran & Bhoki (2026) melaporkan bahwa pendekatan *Contextual Teaching and Learning* menaikkan ketuntasan klasikal murid kelas XI dari 38,8% (nilai rata-rata 70) pada Siklus I menjadi 100% (nilai rata-rata 86,22) pada Siklus II. Meskipun penelitian mengenai CRT dan media pembelajaran digital telah berkembang, masih terdapat ruang untuk penyelidikan lebih lanjut, khususnya terkait penerapan CRT melalui platform Educaplay dalam konteks Pendidikan Pancasila di jenjang SMA kelas X. Orisinalitas penelitian ini terletak pada penerapan terintegrasi dari elemen-elemen tersebut. Alih-alih berfungsi sebagai media yang berdiri sendiri, Educaplay

digunakan untuk memperkaya kegiatan pembelajaran dengan menghubungkannya pada dunia kehidupan dan pengalaman murid tanpa menggantikan peran guru maupun metode pedagogis yang sudah ada. Berlandaskan prinsip-prinsip ini, penelitian ini menguraikan implementasi pendekatan CRT berbantuan Educaplay serta menganalisis perkembangan pemahaman murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang relevan secara kontekstual dan interaktif, yang disesuaikan dengan karakteristik murid sekolah menengah atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan subjek 39 murid kelas X.7 SMA Negeri 17 Palembang. Data yang digunakan berupa data kuantitatif deskriptif (skor kuis) dan data kualitatif deskriptif (hasil observasi). Penelitian dilaksanakan melalui satu tahap pra-siklus dan tiga siklus tindakan, dengan rencana minimal dua siklus dan siklus tambahan dilakukan apabila indikator keberhasilan belum terpenuhi secara konsisten. Rancangan penelitian mengikuti model Kemmis et al. (2014) sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*), sejalan dengan kerangka penelitian Ramadhani & Ratnawati (2026). Model ini dipilih karena memiliki struktur yang sistematis dan memungkinkan pelaksanaan tindakan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan. Peneliti berperan ganda sebagai guru sekaligus pelaksana tindakan, serta melakukan sendiri observasi pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli–Oktober 2026 dengan satu kali pertemuan pada setiap siklus karena peneliti adalah mahasiswa Program PPG yang tidak menetap di sekolah dan membagi waktu dengan kegiatan di kampus, sehingga pelaksanaan mengikuti jadwal kehadiran peneliti di sekolah.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis et al. (2014)

Prosedur Tindakan

Tahapan tindakan pada setiap siklus dilaksanakan sebagai berikut. Pada tahap perencanaan, peneliti mengembangkan materi pembelajaran, aktivitas berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT), fokus observasi, dan kuis Educaplay. CRT diimplementasikan dengan menghubungkan konten pembelajaran dengan pengalaman pribadi murid, lingkungan sosial, dan situasi sehari-hari. Pada tahap tindakan, murid berbagi pengalaman dan pendapat, mendiskusikan masalah, dan berpartisipasi dalam aktivitas interaktif, kemudian mengerjakan kuis Educaplay setelah pembelajaran. Pada tahap observasi, keterlibatan murid selama pembelajaran diamati dan skor kuis direkap. Pada tahap refleksi, hasil observasi dan skor kuis

dibahas pada akhir setiap siklus untuk menilai ketercapaian indikator keberhasilan, mengidentifikasi murid atau aspek yang masih memerlukan penguatan, serta menentukan perbaikan dan keputusan untuk melanjutkan siklus berikutnya. Materi yang dipelajari adalah Kedudukan Pancasila pada Siklus I, Budaya Taat Hukum pada Siklus II, serta Norma dan Ketaatan Hukum pada Siklus III. Berdasarkan refleksi Siklus I, ditemukan bahwa sebagian murid kehilangan sinyal internet saat menjawab kuis karena kelas berada di lantai 3 dengan sinyal yang kerap hilang. Pada Siklus III, kendala ini diatasi dengan peneliti meminjamkan koneksi internet (WiFi/hotspot) dan murid meminta data internet kepada temannya, serta soal kuis disusun ulang dengan basis CRT yang lebih mendalam.

Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen penelitian terdiri atas dua jenis. Pertama, observasi langsung oleh peneliti tanpa formulir khusus untuk mencatat keterlibatan murid selama proses pembelajaran dengan aspek yang diamati berupa keaktifan murid dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi serta kendala teknis selama pembelajaran. Kedua, kuis Educaplay dengan sepuluh pertanyaan pilihan ganda tentang kelima indikator pemahaman yang disusun sesuai materi pada setiap siklus. Indikator pemahaman didasarkan pada lima aspek penelitian Rosanti et al. (2026) dan diadaptasi ke konteks Pendidikan Pancasila, sebagaimana dirinci dalam Tabel 1. Kelayakan instrumen diperiksa melalui validasi oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan guru pamong sebelum digunakan. Data pra-siklus berupa skor rata-rata pemahaman murid sebesar 60% yang bersumber dari nilai kuis awal yang dikerjakan murid sebelum siklus pertama dilaksanakan. Data siklus berupa skor keseluruhan permainan Educaplay setiap murid yang diperoleh setelah pembelajaran pada masing-masing siklus, serta catatan observasi proses pembelajaran.

Tabel 1. Indikator Pemahaman Murid

No	Indikator	Deskripsi
1	Mendefinisikan konsep	Kemampuan murid menjelaskan pengertian atau makna suatu konsep yang dipelajari dengan menggunakan pemahamannya sendiri
2	Memberikan contoh	Kemampuan murid memberikan contoh penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari
3	Mengidentifikasi masalah	Kemampuan murid mengenali dan menentukan permasalahan yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari
4	Membedakan konsep	Kemampuan murid membedakan konsep berdasarkan karakteristik atau ciri-ciri yang relevan
5	Menyimpulkan informasi	Kemampuan murid menarik kesimpulan berdasarkan informasi, permasalahan, atau situasi yang diberikan

Sumber: Rosanti et al. (2026), dimodifikasi oleh peneliti

Teknik Analisis Data

Data kuis Educaplay dianalisis secara deskriptif. Skor setiap murid dinyatakan dalam persentase, kemudian dihitung rata-rata seluruh murid untuk setiap aktivitas. Rata-rata tersebut dibandingkan dengan capaian pra-siklus (60%) dan dengan indikator keberhasilan, yaitu skor rata-rata minimal 85% yang setara dengan kategori "Sangat Baik". Perkembangan antar tahap dihitung sebagai selisih dalam poin persentase dan kenaikan relatif terhadap tahap sebelumnya. Hasil dikategorikan menjadi sangat baik, baik, cukup, dan perlu bimbingan sesuai kriteria penilaian SMA Negeri 17 Palembang (Tabel 2). Siklus dinyatakan tuntas apabila indikator keberhasilan terpenuhi secara konsisten; apabila belum, siklus tambahan dilaksanakan, dan alasan dilaksanakannya Siklus III dijelaskan pada bagian Hasil dan Pembahasan. Data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai bahan refleksi pada setiap siklus. Keabsahan data

dijaga melalui validasi instrumen oleh dosen pembimbing lapangan dan guru pamong serta triangulasi teknik, yaitu membandingkan skor kuis dengan hasil observasi.

Tabel 2. Kategori Pemahaman Murid

No.	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	85–100
2.	Baik	70–84
3.	Cukup	50–69
4.	Perlu Bimbingan	0–49

Sumber: Kriteria penilaian hasil belajar SMA Negeri 17 Palembang (2026)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMA Negeri 17 Palembang. Pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan konteks kehidupan yang dekat dengan murid, seperti budaya taat hukum, norma dalam masyarakat, dan kedudukan Pancasila. Penggunaan konteks tersebut dimaksudkan untuk membantu murid menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sosial dan budaya di lingkungan mereka. Pemahaman murid ditinjau berdasarkan lima indikator, yaitu (1) mendefinisikan konsep, (2) memberikan contoh, (3) mengidentifikasi masalah, (4) membedakan konsep, dan (5) menyimpulkan informasi, yang menjadi acuan penyusunan soal kuis Educaplay. Data yang tersedia berupa skor keseluruhan permainan sehingga hasil disajikan per aktivitas, bukan per indikator.

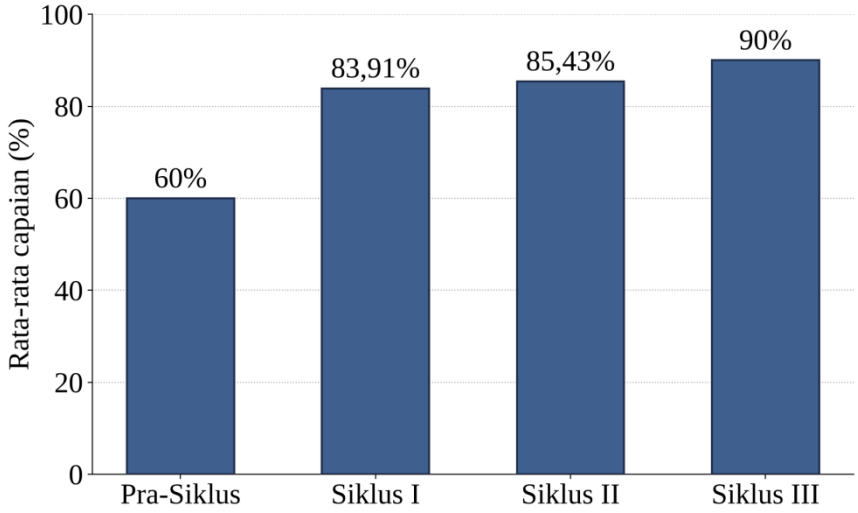
Tahap pra-siklus dilakukan untuk memperoleh gambaran awal pemahaman murid sebelum tindakan. Berdasarkan data awal sebesar 60%, capaian pemahaman murid termasuk kategori cukup menurut Tabel 2, sehingga murid masih membutuhkan penguatan dalam menghubungkan konsep dengan contoh dan situasi yang relevan. Kondisi ini menjadi dasar pelaksanaan tindakan menggunakan CRT berbantuan Educaplay. Pada Siklus I, materi Kedudukan Pancasila dipelajari dengan menghubungkannya pada kehidupan murid sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Aktivitas Educaplay "Kedudukan Pancasila" dimainkan oleh 39 murid dengan skor individual dari 100% hingga 30%, dan rata-ratanya termasuk kategori baik menurut Tabel 2. Pada Siklus II, materi Budaya Taat Hukum dikaitkan dengan aturan sekolah dan perilaku taat hukum sehari-hari. Aktivitas "Budaya Taat Hukum" dimainkan oleh 39 murid dengan rata-rata skor lebih tinggi daripada Siklus I dan termasuk kategori sangat baik. Pada Siklus III, materi Norma dan Ketaatan Hukum dikaitkan dengan situasi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat. Aktivitas Educaplay pada siklus ini dimainkan oleh 39 murid dengan skor tertinggi 100% dan rata-rata tertinggi di antara ketiga aktivitas (kategori sangat baik). Perkembangan hasil setiap tahap disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perkembangan Capaian Pemahaman Murid

Tahap	Aktivitas/Materi	Capaian	Selisih (poin)	Kenaikan (%)
Pra-Siklus	Kondisi Awal	60%	–	–
Siklus I	Kedudukan Pancasila	83,91%	23,91	39,85%
Siklus II	Budaya Taat Hukum	85,43%	1,52	1,81%
Siklus III	Norma dan Ketaatan Hukum	90%	4,57	5,35%

Sumber: Data diolah Peneliti (2026). Selisih dan kenaikan dihitung terhadap tahap sebelumnya

Berdasarkan Tabel 3, skor rata-rata Educaplay meningkat pada setiap siklus. Peningkatan terbesar terjadi dari pra-siklus ke Siklus I, selisih paling kecil terjadi dari Siklus I ke Siklus II, dan selisih kembali lebih besar dari Siklus II ke Siklus III. Secara keseluruhan, capaian Siklus III lebih tinggi 30 poin persentase (kenaikan 50%) dibandingkan pra-siklus dan 6,09 poin persentase (kenaikan 7,26%) dibandingkan Siklus I. Rata-rata skor Siklus I termasuk kategori baik, sedangkan Siklus II dan Siklus III termasuk kategori sangat baik menurut Tabel 2. Jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan (≥ 85%), indikator belum tercapai pada Siklus I dan tercapai pada Siklus II. Penelitian dilanjutkan ke Siklus III karena capaian Siklus II hanya melampaui batas 0,43 poin persentase (alasan lengkap pada bagian Pembahasan). Pada Siklus III capaian berada 5 poin persentase di atas batas sehingga indikator dinyatakan tercapai secara konsisten dan penelitian dihentikan.



Gambar 2. Grafik Perkembangan Capaian Murid

Gambar 2 memperlihatkan capaian murid yang terus meningkat dari pra-siklus hingga Siklus III, dengan peningkatan terbesar pada tahap awal penerapan CRT berbantuan Educaplay (pra-siklus ke Siklus I) dan capaian kategori sangat baik pada Siklus II dan Siklus III.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa keterlibatan murid berkembang sejalan dengan skor kuis. Pada Siklus I, hanya 2–3 murid yang aktif berani menjawab pertanyaan, dan sebagian murid kehilangan sinyal internet saat mengerjakan kuis. Pada Siklus II, sekitar setengah jumlah murid di kelas sudah aktif. Pada Siklus III, keaktifan murid lebih merata di seluruh kelas.

Pembahasan

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menekankan pentingnya menghubungkan proses pembelajaran dengan latar belakang, pengalaman, dan situasi sosial dan budaya murid. Dalam penelitian ini, topik-topik Pendidikan Pancasila yang dipelajari dikaitkan dengan kehidupan masyarakat, seperti menjaga ketertiban dengan menegakkan aturan, menerapkan norma sosial, dan memahami nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari. Konteks ini memungkinkan murid memahami materi tidak hanya sebagai konsep yang kompleks, tetapi juga sebagai pedoman pengambilan keputusan dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari. Pengacuan pada konteks budaya lokal, seperti tradisi Ngobeng Palembang, merupakan salah satu cara untuk menghubungkan materi ketaatan terhadap norma dan hukum dengan pengalaman sosial masyarakat. Dalam konteks ini, murid diharapkan mampu memahami perbedaan antara norma adat dan hukum negara serta mempertimbangkan peran aturan dalam menjaga ketertiban hidup berdampingan. Oleh karena itu, latar belakang budaya dijadikan jembatan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila, bukan sekadar contoh soal.

Penggunaan tradisi tersebut sejalan dengan Amanda & Suyato (2026) yang menelaah tradisi Ngidang Ngobeng dan mengidentifikasi nilai-nilai kewarganegaraan di dalamnya, yaitu gotong royong, kesetaraan, solidaritas, partisipasi, tanggung jawab, dan religiusitas, sehingga tradisi ini dapat menjadi sumber pembelajaran PPKn yang kontekstual. Mariyani et al. (2025) menemukan bahwa generasi muda Palembang masih menghargai makna simbolik tradisi ini, yaitu penghormatan, kebersamaan, dan kekeluargaan, meskipun perubahan gaya hidup dan teknologi digital mengurangi partisipasi mereka.

Penerapan CRT juga relevan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memuat nilai penghargaan terhadap keberagaman, keadilan, tanggung jawab, dan persatuan. Nuraini et al. (2025) menerapkan CRT melalui PTK pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Palembang dan melaporkan peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar. Penelitian tersebut dapat dijadikan pembanding dalam menjelaskan relevansi pendekatan CRT pada konteks pembelajaran sekolah menengah. Sementara itu, kajian Ialuna et al. (2024) membahas hubungan CRT dengan relasi guru–murid dan rasa memiliki terhadap sekolah di kelas yang beragam secara etnis. Kajian tersebut memperkuat pentingnya memperhatikan konteks dan pengalaman murid dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, penerapan CRT diwujudkan melalui pemilihan situasi dan permasalahan yang dekat dengan kehidupan murid. Ketika mempelajari budaya taat hukum dan norma, misalnya, murid dapat menghubungkan konsep dengan aturan sekolah, kebiasaan dalam kehidupan sosial, serta perilaku yang mereka temui sehari-hari. Dengan demikian, murid memperoleh kesempatan untuk menggunakan pengalaman sebagai bagian dari proses memahami konsep. Anggraini & Sari (2025) juga melaporkan bahwa CRT yang dipadukan dengan *Problem Based Learning* meningkatkan rata-rata nilai murid kelas X pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dari 63,3 menjadi 89,4; arah peningkatan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini (dari 60% menjadi 90%), meskipun kedua penelitian tidak dapat dibandingkan secara langsung karena model pembelajaran dan skala pengukurannya berbeda. Byrd (2016) mengkaji efektivitas pengajaran relevan budaya dari sudut pandang murid, sehingga persepsi murid dapat dijadikan data tambahan pada penelitian lanjutan.

Hasil penelitian ini juga dapat dimaknai melalui gagasan dasar CRT. Gay (2000) memandang CRT sebagai pembelajaran yang memanfaatkan pengetahuan budaya, pengalaman, dan cara belajar murid agar materi lebih relevan dan efektif bagi mereka, sedangkan Ladson-Billings (1995) menekankan tiga tujuan, yaitu keberhasilan akademik, kompetensi budaya, dan kesadaran kritis. Dalam penelitian ini, peningkatan capaian pada kuis Educaplay mencerminkan dimensi keberhasilan akademik. Penggunaan tradisi Ngobeng dan aturan sekolah sebagai konteks soal berkaitan dengan dimensi kompetensi budaya, sedangkan soal yang meminta murid menalar alasan di balik kepatuhan terhadap aturan dapat dikaitkan dengan dimensi kesadaran kritis, karena murid diajak memaknai aturan dan bukan sekadar mengenalinya. Sejalan dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara tentang kodrat alam dan kodrat zaman (Dewantara, 1936–1937), pembelajaran yang berakar pada konteks budaya murid dan memanfaatkan teknologi digital seperti Educaplay menjadi cara menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman tanpa melepaskan akar budaya setempat. Tinjauan sistematis Miller et al. (2024) terhadap 26 studi menunjukkan bahwa persiapan calon guru agar responsif budaya beragam dan umumnya berupa upaya yang berdiri sendiri, sehingga bukti penerapan CRT dalam praktik pembelajaran nyata di kelas, seperti penelitian ini, tetap dibutuhkan.

Penggunaan Educaplay memberikan variasi dalam aktivitas pembelajaran. Murid tidak hanya mengikuti penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas digital yang memberikan tantangan dan umpan balik melalui permainan. Kondisi tersebut membuat proses evaluasi menjadi lebih interaktif. Dayanti et al. (2025) menunjukkan bahwa Educaplay dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan memberikan hasil yang lebih baik ketika dipadukan dengan model pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif. Penelitian tersebut menemukan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol serta N-Gain sebesar 66% pada kelompok eksperimen. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa aktivitas Educaplay dapat digunakan untuk memantau

capaian pemahaman setelah proses pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini tidak menggunakan Educaplay sebagai media yang berdiri sendiri, tetapi mengintegrasikannya dengan pendekatan CRT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang SMA. Tunissa et al. (2025) juga memberikan dukungan terhadap kombinasi CRT dan Educaplay. Penelitian tersebut menerapkan PTK dengan Educaplay dan CRT pada pembelajaran kegiatan ekonomi dan melaporkan peningkatan pemahaman sebesar 96%. Penelitian ini memperluas konteks tersebut dengan menerapkan kombinasi CRT dan Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas X SMA. Pola yang sama tampak pada PTK Educaplay di jenjang dasar, Safitri et al. (2024) dan Firdausi & Ulya (2026), yang melaporkan peningkatan ketuntasan belajar pada siklus kedua. Kibtiyaningrum et al. (2026) melaporkan kenaikan rata-rata nilai dari 60,6 menjadi 74,3 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar melalui media digital berbasis permainan, dan Farhan & Winarnoko (2026) melaporkan kenaikan ketuntasan dari 15% menjadi 100% pada siklus I pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui kuis digital. Kenaikan pada penelitian ini (60% menjadi 90%) sejalan dengan arah tersebut, meskipun jenjang dan ukuran capaiannya berbeda. Meskipun demikian, penelitian Wang & Tahir (2020) terhadap 93 studi tentang Kahoot! (platform kuis digital serupa) menunjukkan bahwa efek positif tidak selalu ditemukan dan mencatat tantangan seperti koneksi internet yang tidak stabil, tekanan waktu, serta kesulitan menetapkan tingkat kesulitan soal, sehingga hasil penelitian ini perlu ditafsirkan dengan hati-hati.

Hasil pada setiap siklus menunjukkan perkembangan skor yang bertahap. Pada Siklus I, kegiatan Kedudukan Pancasila berfokus pada Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, dan ideologi negara. Soal mengarahkan murid memahami makna setiap kedudukan Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Rata-rata skor yang diperoleh sebesar 83,91% (kategori baik), meningkat 23,91 poin persentase (kenaikan 39,85%) dari capaian awal sebesar 60% (kategori cukup). Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengaitkan materi dengan kehidupan murid, ditambah aktivitas kuis interaktif, mendapat respons yang baik dari murid. Meskipun demikian, rata-rata skor tersebut belum mencapai indikator keberhasilan (≥ 85%) dan skor individual masih beragam, dari 100% hingga 30%, sehingga masih terdapat murid yang memerlukan penguatan. Hasil observasi menunjukkan hanya 2–3 murid yang aktif berani menjawab pertanyaan. Selain itu, sebagian murid kehilangan sinyal internet saat menjawab kuis karena kelas berada di lantai 3 yang sinyalnya kerap hilang, sehingga skor sebagian murid kemungkinan belum sepenuhnya mencerminkan pemahamannya. Kondisi ini menjadi dasar refleksi untuk melanjutkan tindakan ke Siklus II.

Pada Siklus II, kegiatan Budaya Taat Hukum memuat persoalan mengenai kesadaran hukum, kepatuhan terhadap aturan, fungsi hukum dalam menciptakan ketertiban, serta penerapan perilaku taat hukum di lingkungan sekolah dan masyarakat. Soal berbasis situasi sehari-hari memberi kesempatan kepada murid untuk memilih tindakan yang sesuai dengan prinsip hukum dan kepentingan bersama. Hasil observasi menunjukkan sekitar setengah jumlah murid di kelas sudah aktif. Rata-rata skor pada siklus ini sebesar 85,43% (kategori sangat baik), dengan selisih 1,52 poin persentase dari Siklus I atau kenaikan sebesar 1,81%, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan. Meskipun demikian, penelitian tidak langsung dihentikan dan dilanjutkan ke Siklus III karena capaian tersebut baru melampaui batas standar 85% sebesar 0,43 poin persentase, sehingga belum cukup kuat untuk memastikan ketercapaian yang stabil, terlebih materi kuis pada setiap siklus berbeda. Siklus III dilaksanakan untuk memastikan bahwa ketercapaian indikator tidak bersifat kebetulan pada satu materi, tetapi bertahan pada materi yang berbeda.

Pada Siklus III, kegiatan Norma dan Ketaatan Hukum menghadirkan persoalan yang lebih beragam, termasuk tradisi Ngobeng, perilaku di ruang publik, dan kepatuhan terhadap aturan meskipun tidak terdapat pengawasan langsung. Konteks tersebut memberi ruang bagi murid untuk mempertimbangkan alasan di balik suatu tindakan, bukan hanya mengidentifikasi perilaku yang sesuai atau bertentangan dengan aturan. Berdasarkan refleksi Siklus II, kendala sinyal diatasi dengan peneliti meminjamkan koneksi internet (WiFi/hotspot) dan murid

meminta data internet kepada temannya, sedangkan soal disusun ulang dengan basis CRT yang lebih mendalam. Hasil observasi menunjukkan keaktifan murid yang lebih merata. Rata-rata skor Siklus III sebesar 90% (kategori sangat baik), dengan selisih 4,57 poin persentase dari Siklus II (kenaikan 5,35%) dan 6,09 poin persentase dari Siklus I (kenaikan 7,26%), serta 30 poin persentase dari pra-siklus (kenaikan 50%). Capaian ini tetap berada di atas indikator keberhasilan (≥ 85%) sehingga ketercapaian indikator bertahan pada materi yang berbeda dan penelitian dihentikan. Capaian ini menunjukkan bahwa murid tidak hanya mencapai indikator pada Siklus II, tetapi juga mempertahankan dan meningkatkannya pada materi yang berbeda. Dengan demikian, penerapan CRT berbantuan Educaplay efektif meningkatkan pemahaman murid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, penerapan CRT berbantuan Educaplay diikuti kenaikan capaian murid dari kategori cukup pada pra-siklus menjadi sangat baik pada Siklus II dan Siklus III. Penggunaan CRT dan Educaplay memiliki fungsi yang saling melengkapi. CRT menyediakan konteks pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman sosial dan budaya murid, sedangkan Educaplay menyediakan aktivitas latihan interaktif dan rekapitulasi skor. Kombinasi keduanya berpotensi mendukung keterlibatan murid dalam mempelajari Pendidikan Pancasila. Secara praktis, hasil ini menunjukkan bahwa guru dapat memadukan konteks lokal murid, seperti aturan sekolah dan tradisi Ngobeng, dengan kuis digital yang memberikan umpan balik langsung. Guru juga perlu menyusun soal dengan tingkat kesulitan yang setara dan menandai indikator pemahaman pada setiap soal agar capaian murid dapat ditelusuri lebih rinci pada siklus berikutnya.

Meskipun demikian, temuan ini perlu dibaca secara kritis. Pertama, peningkatan terbesar terjadi pada tahap awal (23,91 poin pada Siklus I), sedangkan peningkatan pada Siklus II hanya 1,52 poin. Pola ini menunjukkan bahwa sebagian lonjakan awal mungkin dipengaruhi faktor selain CRT, seperti kebaruan permainan digital, pengalaman mengerjakan kuis, atau perbedaan bentuk pengukuran antara data pra-siklus dan kuis Educaplay. Peningkatan besar dari kondisi awal juga dilaporkan oleh Safitri et al. (2024) dan Firdausi & Ulya (2026), tetapi keduanya mengukur ketuntasan belajar, bukan rata-rata skor, sehingga kesamaan tersebut hanya bersifat indikatif. Kedua, karena materi dan soal berbeda pada setiap siklus, perbedaan skor antara siklus tidak sepenuhnya mencerminkan perkembangan pemahaman, tetapi dapat pula dipengaruhi tingkat kesulitan soal, sebagaimana kesulitan menetapkan tingkat kesulitan soal yang dicatat Wang & Tahir (2020). Perbaikan sinyal internet dan penyusunan ulang soal berbasis CRT pada Siklus III juga berarti kenaikan skor tidak semata-mata berasal dari perubahan pemahaman. Ketiga, CRT diterapkan bersamaan dengan Educaplay tanpa kelompok pembanding sehingga kontribusi masing-masing tidak dapat dipisahkan. Berbeda dari Dayanti et al. (2025) yang membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol, penelitian ini hanya dapat menyimpulkan bahwa peningkatan pemahaman terjadi bersamaan dengan penerapan CRT berbantuan Educaplay. Keempat, penafsiran bahwa soal berkonteks tradisi Ngobeng berkaitan dengan kompetensi budaya dan soal penalaran berkaitan dengan kesadaran kritis (Ladson-Billings, 1995) didasarkan pada rancangan soal, bukan pada pengukuran langsung kedua dimensi tersebut.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian dilakukan pada satu kelas dengan 39 murid tanpa kelompok kontrol sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi. Setiap siklus hanya terdiri atas satu kali pertemuan karena keterbatasan jadwal peneliti di sekolah, sehingga paparan terhadap CRT dan Educaplay dalam setiap siklus relatif singkat. Pemahaman diukur dari skor keseluruhan kuis sehingga capaian setiap indikator tidak dapat dianalisis, dan tingkat kesulitan soal antara siklus belum disetarakan. Peneliti berperan sebagai guru, pelaksana tindakan, sekaligus satu-satunya pengamat, dan data observasi bersifat deskriptif sehingga terdapat potensi bias dalam pengamatan dan refleksi. Kualitas sinyal internet di kelas yang tidak stabil juga mempengaruhi kemampuan sebagian murid mengerjakan kuis, terutama pada Siklus I. Selain itu, skor individual yang masih bervariasi (30%–100% pada Siklus I) menunjukkan bahwa rata-rata kelas dapat menyembunyikan murid yang belum terlayani dengan baik. Validasi

instrumen hanya dilakukan melalui penilaian Dosen Pembimbing Lapangan dan guru pamong, dan uji reliabilitas tidak dilaporkan. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, instrumen tervalidasi yang soalnya ditandai per indikator, serta data persepsi murid (Byrd, 2016).

KESIMPULAN

Penerapan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas X.7 SMA Negeri 17 Palembang diikuti peningkatan skor rata-rata pemahaman murid dari 60% (kategori cukup) pada pra-siklus menjadi 83,91% pada Siklus I, 85,43% pada Siklus II, dan 90% pada Siklus III, dengan indikator keberhasilan (≥ 85%) tercapai sejak Siklus II dan bertahan pada materi yang berbeda. Kontribusi penelitian ini adalah bukti praktik kelas bahwa pengalaman sosial dan tradisi lokal murid, seperti Ngobeng, dapat dipadukan dengan kuis digital interaktif yang memberi umpan balik langsung dalam Pendidikan Pancasila di jenjang SMA, suatu kombinasi yang belum banyak dikaji. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol dan instrumen tervalidasi yang memetakan setiap indikator pemahaman, serta menguji pendekatan ini pada materi, jenjang, dan mata pelajaran lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis, Lita Handayani dan A. Rahman, atas seluruh dukungan dan pembiayaan selama mengikuti PPG serta pembiayaan penulisan artikel ini; kakak penulis, Hesti Oktavia, atas penguatan yang diberikan; serta adik-adik penulis, Tria Karunia, Ilham Wijaya, dan Anugrah Al Amin, atas semangat yang diberikan; Penulis juga mengucapkan terima kasih pada Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Pendidikan Pancasila Universitas Sriwijaya yang memfasilitasi kegiatan penelitian ini; H. Rozali, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 17 Palembang atas izin pelaksanaan penelitian; seluruh murid kelas X.7 SMA Negeri 17 Palembang yang berpartisipasi sebagai subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda, D., & Suyato, S. (2026). Civic culture dalam Ngidang Ngobeng sebagai sumber pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal. *Jurnal PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 11*(1), 66–80. https://doi.org/10.31932/jpk.v11i1.6445

Anggraini, M., & Sari, M. N. (2025). Integrasi model Problem Based Learning dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Rantau Selatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. *PeTeKa: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran, 8*(3), 1017–1027. https://doi.org/10.31604/ptk.v8i3.1017-1027

Aronson, B., & Laughter, J. (2016). The theory and practice of culturally relevant education: A synthesis of research across content areas. *Review of Educational Research, 86*(1), 163–206. https://doi.org/10.3102/0034654315582066

Byrd, C. M. (2016). Does culturally relevant teaching work? An examination from student perspectives. *SAGE Open, 6*(3), Article 2158244016660744. https://doi.org/10.1177/2158244016660744

Darmastuti, A. M., Sari, N. E., & Novarina, F. (2024). Penerapan pendekatan culturally responsive teaching untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 5. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2*(4), 1866–1872. https://www.ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras/article/view/533

Dayanti, A. Q. A. N. M., Aeni, K., & Khan, D. M. (2025). The effectiveness of problem based learning assisted by Educaplay on Pancasila education learning outcomes of elementary school students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 12*(1), 204–218. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v12i1.19723

Dewantara, K. H. (1936–1937). Dasar-dasar pendidikan. *Keluarga,* Th. I(No. 1, 2, 3, 4), Nov 1936–Feb 1937. https://www.scribd.com/document/510149700/Dasar-dasar-Pendidikan-Ki-Hadjar-Dewantara

Farhan, S. A., & Winarnoko, W. (2026). Peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam melalui Quizizz berbasis mastery peak. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(2), 228–237. https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.761

Firdausi, R., & Ulya, B. (2026). Media interaktif Educaplay dalam discovery learning: Upaya peningkatan hasil belajar perubahan wujud benda. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 8*(1), 28–37. https://doi.org/10.19105/mubtadi.v8i1.25215

Gay, G. (2000). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. Teachers College Press. https://books.google.co.id/books?id=rYspC7C-zowC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false

Goran, T. J., & Bhoki, H. (2026). Meningkatkan pemahaman iman Katolik siswa kelas XI F2 melalui pendekatan Contextual Teaching and Learning dalam pembelajaran agama Katolik. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(3), 490–499. https://doi.org/10.53621/jider.v6i3.817

Ialuna, F., Civitillo, S., & Jugert, P. (2024). Culturally responsive teaching, teacher-student relationship and school belongingness: A multi-informant study in ethnically diverse classrooms. *Learning, Culture and Social Interaction, 47*, 100839. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2210656124000473

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Kibtiyaningrum, L., Laila, A., & Budianto, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital Match Up berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(3), 561–572. https://doi.org/10.53621/jider.v6i3.824

Kismurdiani, N. S. I., & Rosyid, H. A. (2025). Penerapan pendekatan culturally responsive teaching pada materi analisis data menggunakan Microsoft Excel untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 313–326. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/35952/18618

Ladson-Billings, G. (1995). Toward a theory of culturally relevant pedagogy. *American Educational Research Journal, 32*(3), 465–491. https://doi.org/10.3102/00028312032003465

Mariyani, M., Rahmat, R., & Fatiha, H. (2025). Eksplorasi eksistensi tradisi Ngidang-Ngobeng dalam perspektif civic culture generasi muda Palembang. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan, 11*(4), 947–961. https://doi.org/10.29408/jhm.v11i4.32193

Miller, R. D., Gerzel-Short, L., Kelly, J. H., Uphold, N., Hsiao, Y.-J., Hovey, K. A., & Wei, Y. (2024). Preparing culturally responsive teachers: A systematic review. *Multicultural Learning and Teaching, 19*(2), 249–268. https://doi.org/10.1515/mlt-2023-0004

Nur, M. A. S., Mahani, A. T., Azkiajaya, A. N., Fadhilah, A. Z., Anggraini, D. F., & Rohman, T. (2026). Gamifikasi evaluasi pembelajaran PAI melalui Kahoot pada kelas VIII SMPIT. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(2), 298–303. https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.758

Nuraini, N., Camellia, C., & Maimun, M. (2025). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI. 3 Siswa SMA Negeri 1 Palembang. *Jurnal Profesi Pendidikan , 4*(1), 146-155. https://doi.org/10.22460/jpp.v4i1.27593

Ramadhani, Z. D., & Ratnawati, N. (2026). Upaya meningkatkan keaktifan murid melalui model gallery walk berbantuan poster pada pembelajaran IPS kelas VII materi peranan komunitas. *Jurnal Pendidikan IPS, 16*(4), 718–727. https://doi.org/10.37630/jpi.v16i4.4917

Rosanti, W., Anitra, R., & Suwanto, I. (2026). Analisis pemahaman konsep ditinjau dari gaya belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 26 Singkawang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 4*(2), 27–39. https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/ADJPP/article/view/4958

Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., Nurjanah, N., & Harahap, Z. (2024). Penerapan media interaktif Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 35949–35954. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19332

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Seftiawati, D., Agustin, A. R., Mutaqin, A. N., & Hayati, A. A. (2026). Penerapan Pendidikan Pancasila sebagai pengembangan karakter terhadap siswa siswi sekolah dasar. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan, 11*(1), 65–69. https://journal.ubpkarawang.ac.id/CIVICS/article/download/11414/9358/35072

Tunissa, I. F., Mulyasari, E., & Kurniasih, E. (2025). Penerapan media digital Educaplay dengan pendekatan CRT untuk meningkatkan pemahaman kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 5*(2), 521–525. https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5473

Wah, Y. L., & Nasri, N. M. (2019). A systematic review: The effect of culturally responsive pedagogy on student learning and achievement. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 9*(5), 588–596. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v9-i5/5907

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education, 149*, Article 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818

Wibowo, A. S. P., Assyifa, A. E., & Amiarti, M. (2024). Pentingnya pendidikan Pancasila untuk membangun karakter siswa dalam menghadapi masalah hoax. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(3), 1–11. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.482