

Pembuatan Disertai Pelatihan Puzzle Peta Indonesia Terintegrasi Media Pembelajaran Virtual Reality Untuk Internalisasi Profil Pelajar Pancasila Siswa MTsN Kota Kupang

Djakariah¹, Delsy Ariyani Dethan², Christine Erika Meka³, Ayu Febrianti Akbar⁴, Jakob Saddam Akbar⁵

^{1,2,4}Pendidikan Sejarah, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

³Sosiologi, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

⁵Pendidikan Kimia, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

djakariah@staf.undana.ac.id¹, delydethan2019@gmail.com², ayuakbar431@gmail.com³, mekachristin@gmail.com⁴, jakubakbar@unima.ac.id⁵

Abstract

This community service activity aims to develop and implement innovative learning media in the form of an Indonesian map puzzle integrated with Virtual Reality (VR) technology at MTsN Kupang City. This program is designed to improve the quality of history learning while strengthening the internalization of the Pancasila Student Profile values in students. The implementation of the activity includes media creation, training on the use of puzzles and VR, learning assistance, and evaluation of student learning outcomes. Data were obtained through pre-tests and post-tests as well as observations of student engagement during the activity. The results show that the use of puzzles and VR can improve students' understanding of the national context and the character of the Pancasila Student Profile, with an average score increasing from 67.35 to 92.21. In addition, students showed improvements in aspects of collaboration, creativity, digital literacy, and curiosity. These findings prove that the integration of interactive technology in learning can be an effective strategy in fostering a love for Indonesia and developing the character of Pancasila students comprehensively.

Keywords:

Pelatihan,
Media Pembelajaran,
Virtual Reality,
Profil Pelajar Pancasila,
Puzzle Peta

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran inovatif berupa puzzle peta Indonesia yang terintegrasi dengan teknologi Virtual Reality (VR) di MTsN Kota Kupang. Program ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah sekaligus memperkuat internalisasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila pada siswa. Pelaksanaan kegiatan meliputi pembuatan media, pelatihan penggunaan puzzle dan VR, pendampingan pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar siswa. Data diperoleh melalui pre-test dan post-test serta observasi keterlibatan siswa selama kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dan VR mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai konteks kebangsaan dan karakter Profil Pelajar Pancasila, dengan peningkatan skor rata-rata dari 67,35 menjadi 92,21. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan pada aspek kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan rasa ingin tahu. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif dalam menumbuhkan kecintaan terhadap Indonesia dan mengembangkan karakter pelajar Pancasila secara komprehensif.

Corresponding Author:

Jakub Saddam Akbar
Fakultas Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Kebumihan
Universitas Negeri Manado
jakubakbar@unima.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang melibatkan berbagai aktivitas terstruktur untuk mendukung perkembangan peserta didik dalam banyak aspek kehidupan (Pongpalilu et al., 2023). Sebagai fondasi utama suatu bangsa, pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk dan memperkuat fondasi kehidupan berbangsa dan bernegara (Ramli et al., 2023). Di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, sistem pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Pada era pendidikan abad ke-21, setiap pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, seiring kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan tuntutan pembelajaran modern (Ariani, 2023). Kondisi ini menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan akademik, tetapi juga pada pembangunan karakter, kemampuan sosial budaya, serta kecakapan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi perubahan global.

Dalam konteks ini, program *Profil Pelajar Pancasila* yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menjadi pijakan penting untuk membentuk generasi pelajar yang beriman, bertakwa, berkebinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif (Rachmawati et al., 2022). Namun demikian, proses internalisasi nilai-nilai Pancasila masih menghadapi tantangan yang cukup kompleks. Pembelajaran sejarah kerap dianggap membosankan karena pendekatan yang digunakan cenderung konvensional dan minim sentuhan teknologi (Achdiyat, 2021). Penelitian Budiyanto & Sumaryoto (2021) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar dan lingkungan belajar yang kurang mendukung menjadi penghambat utama dalam peningkatan prestasi belajar sejarah. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Sari, Syaiful & Rachmedita (2021) yang menyebutkan bahwa metode penyampaian materi sejarah secara monoton membuat siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konteks historis. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang tepat sangat penting karena dapat memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian belajar siswa (Akbar et al., 2019).

Kemampuan pedagogik guru juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Wulandari & Kamalia (2023) menegaskan bahwa persepsi siswa terhadap kompetensi guru sangat memengaruhi hasil belajar mereka. Guru yang mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan teknologi akan lebih mudah mengaitkan pembelajaran sejarah dengan kehidupan nyata siswa. Salah satu solusi yang kini mulai banyak dikembangkan adalah integrasi teknologi *Virtual Reality* (VR) ke dalam pembelajaran (Dewi & Nugroho, 2022). Teknologi ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang imersif dan kontekstual sehingga siswa dapat “merasakan” peristiwa sejarah secara visual dan emosional.

MTsN Kota Kupang sebagai salah satu madrasah negeri di Nusa Tenggara Timur memiliki potensi besar untuk menjadi pelopor dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Madrasah ini memiliki fasilitas dasar seperti laboratorium komputer dengan jumlah perangkat yang cukup memadai serta akses internet yang stabil. Selain itu, secara kelembagaan, MTsN Kota Kupang memiliki visi untuk mendorong transformasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam mendukung Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Namun demikian, hasil analisis situasi menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah ini masih belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah dan siswa kelas VII dan VIII, metode pembelajaran sejarah yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan ceramah satu arah, sehingga kurang menarik minat siswa. Hal ini berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila secara menyeluruh. Selain itu, sebagian besar siswa belum pernah menggunakan teknologi berbasis *Virtual Reality* (VR) dalam proses pembelajaran. Jika ditinjau dari berbagai aspek pendukung lainnya, kondisi sekolah menunjukkan adanya beberapa tantangan yang perlu diatasi. Dari segi kepemimpinan dan manajemen sekolah, kepala madrasah memiliki semangat untuk melakukan inovasi pembelajaran, namun belum sepenuhnya didukung oleh kesiapan guru-guru dalam hal literasi teknologi. Layanan pendidikan berbasis teknologi, khususnya untuk pembelajaran

sejarah, masih bersifat konvensional, dan upaya integrasi teknologi pembelajaran baru bersifat rencana jangka panjang. Sarana prasarana pendidikan seperti laboratorium komputer tersedia, tetapi perangkat pendukung pembelajaran berbasis VR maupun konten pendukung pembelajaran sejarah berbasis teknologi belum tersedia. Lingkungan atau wiyata mandala sekolah relatif kondusif untuk mendukung proses pembelajaran, namun budaya belajar berbasis proyek atau berbasis teknologi interaktif masih belum terbentuk dengan baik. Selain itu, sebagian besar guru belum mendapatkan pelatihan khusus terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis VR atau AR, sehingga kapasitas mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan intervensi inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya memperkuat sarana prasarana, tetapi juga membangun kapasitas SDM, meningkatkan kualitas layanan pendidikan, dan menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan kontekstual.

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyampaian materi sejarah melalui media yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini (Latif & Kurniawan, 2023). Sebagai bentuk solusi terhadap permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang dengan menghadirkan media pembelajaran berupa puzzle peta Indonesia yang terintegrasi dengan teknologi *Virtual Reality*. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami aspek spasial geografis Indonesia, tetapi juga menyajikan narasi sejarah secara interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dapat disampaikan secara kontekstual dan lebih mudah diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari (Hidayatullah & Prasetyo, 2021). Dengan pemanfaatan media berbasis teknologi, pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik siswa. Program ini juga berkontribusi dalam mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals (SDGs)* ke-4, yaitu menjamin pendidikan berkualitas dan pembelajaran sepanjang hayat untuk semua. Program ini secara khusus mendorong terciptanya pembelajaran yang inklusif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi berbasis *Virtual Reality* (VR), sehingga mampu menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar dan latar belakang. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU-2 (mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus) melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam proses perancangan, pelatihan, dan implementasi program di sekolah mitra, serta IKU-3 (dosen berkegiatan di luar kampus) melalui keterlibatan aktif dosen dalam pengabdian masyarakat, pendampingan guru, dan evaluasi pembelajaran di MTsN Kota Kupang. Lebih jauh, kegiatan ini juga memperkuat pencapaian IKU-7, yakni kolaborasi dengan mitra strategis, dalam hal ini lembaga pendidikan menengah dan komunitas lokal yang terlibat aktif dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran inovatif. Program ini turut mendukung implementasi *Kurikulum Merdeka* dengan menekankan pembelajaran berbasis proyek dan penguatan karakter siswa melalui pengintegrasian nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila secara kontekstual. Kegiatan ini selaras dengan *Asta Cita* terkait memperkuat ideologi Pancasila, demokrasi, dan hak asasi manusia (HAM). Selain itu, fokus program ini mendukung *Rencana Induk Riset Nasional (RIRN)* dalam bidang riset pendidikan berbasis teknologi, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif, menarik, dan mudah diakses oleh satuan pendidikan di daerah. Hal ini sejalan dengan temuan Budiyanto & Sumaryoto (2021) yang menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan solusi atas tantangan pembelajaran sejarah di sekolah mitra, tetapi juga menjadi model replikasi untuk pengembangan pendidikan berbasis teknologi di berbagai daerah lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Metode adalah langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu (Kurniawan et al., 2023). Dalam pengabdian masyarakat ini, metode difokuskan pada pengembangan media pembelajaran inovatif dan pelatihan penggunaannya bagi guru dan siswa agar dapat diterapkan secara efektif. Tahap awal dimulai dengan identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa MTsN Kota Kupang untuk memahami kendala pembelajaran sejarah dan tingkat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Hasil identifikasi ini menjadi dasar perencanaan kegiatan dan pengembangan media. Selanjutnya, tim menyusun desain puzzle peta Indonesia yang dapat dihubungkan dengan konten *Virtual Reality* (VR). Konten VR dikembangkan dengan narasi sejarah dan budaya Indonesia yang imersif. Modul pelatihan juga disiapkan guna mendampingi guru dan siswa dalam memanfaatkan media. Pelaksanaan pelatihan mencakup pembukaan, penyampaian materi, praktik penggunaan puzzle peta

Indonesia, eksplorasi VR, serta interaksi dengan konten virtual. Sebelum dan sesudah pelatihan, siswa mengikuti pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman internalisasi Profil Pelajar Pancasila. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, observasi keterlibatan siswa, serta penilaian efektivitas media dan kendala yang muncul selama kegiatan. Hasil dokumentasi, video tutorial, dan media digital disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban dan tindak lanjut, sekaligus direncanakan integrasi media ke dalam pembelajaran sejarah di kelas maupun kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ini dijalankan oleh tim yang terdiri dari ketua pengusul, dua anggota pengusul, dan mahasiswa pendukung, di mana ketua bertanggung jawab atas desain media dan pelatihan, anggota mengoordinasi administrasi dan pengembangan konten, sedangkan mahasiswa membantu dokumentasi, publikasi, dan pendampingan pelatihan, sekaligus memperoleh pengalaman langsung. Metode ini dirancang agar kegiatan pengabdian berjalan sistematis, partisipatif, dan mampu menghasilkan media pembelajaran yang efektif serta pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa.

3. PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan baik, di mana kegiatan pelatihan berdampak signifikan terhadap internalisasi nilai-nilai Pancasila. Tahap persiapan dilakukan secara sistematis untuk memastikan kelancaran seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap ini, tim pengusul melakukan identifikasi dan observasi lokasi pelaksanaan, sekaligus melakukan koordinasi dengan pihak mitra terkait pengurusan administrasi, serta penyusunan kelengkapan kegiatan seperti spanduk atau banner, konsumsi, dan pembuatan modul pelatihan. Selain itu, pada tahap persiapan juga dilakukan pengumpulan dan penyusunan alat serta bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan puzzle peta Indonesia, pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* yang akan digunakan bersama *Box Virtual Reality*. Selama tahap ini, pengusul juga melakukan identifikasi masalah dan kebutuhan peserta untuk memastikan media dan metode pembelajaran yang akan digunakan tepat sasaran. Misalnya, observasi terhadap kesiapan sarana prasarana di sekolah, kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital, serta minat siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi menjadi fokus utama. Identifikasi masalah yang menunjukkan kondisi awal peserta dan sarana yang tersedia. Dengan persiapan yang matang, kegiatan pelatihan dapat berjalan lancar, peserta dapat mengikuti setiap tahapan dengan optimal, serta media interaktif yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Berikut kegiatan observasi yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Observasi Awal yang dilakukan Pada Sekolah

Setelah kegiatan identifikasi masalah selesai, dilanjutkan pada tahap perencanaan yang dimulai dengan mendesain awal media. Selanjutnya desain awal media diwujudkan dalam bentuk nyata di mana media pembelajaran ini terdiri dari Puzzle Peta Indonesia yang dilengkapi dengan QR Code yang terhubung langsung ke konten digital pembelajaran Sejarah yang terdiri dari media pembelajaran berbasis VR. Media ini dapat diakses melalui smartphone yang dipadukan dengan *Box Virtual Reality* (VR Cardboard) sehingga siswa dapat masuk ke dalam lingkungan tiga dimensi yang menyajikan berbagai narasi sejarah Indonesia. Dalam media VR, siswa dapat “menjelajahi” peristiwa sejarah, mengenal tokoh-tokoh bangsa di Indonesia secara langsung dalam ruang virtual. Misalnya, siswa dapat merasakan suasana perjuangan kemerdekaan, melihat monumen bersejarah, hingga memahami keberagaman budaya Nusantara. Penggunaan VR ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi sejarah, tetapi juga

untuk menyentuh aspek afektif dengan menghadirkan pengalaman emosional dan kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa VR memungkinkan siswa untuk “mengunjungi” tempat bersejarah dan mengalami konteks sosial-budaya secara langsung (Almada et al., 2024). Teknologi ini tidak sekadar mentransfer informasi, tetapi menciptakan lingkungan belajar yang interaktif yang membantu siswa mengembangkan empati dan pemahaman mendalam tentang peristiwa Sejarah (Putri & Ofianto, 2023). Melalui pengalaman emosional dan kontekstual yang disajikan, VR mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan membuat pembelajaran sejarah lebih menarik serta relevan dengan kehidupan mereka (Putra et al., 2024). Dengan demikian, siswa diharapkan lebih mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air, memperkuat identitas kebangsaan, kesadaran Sejarah serta menginternalisasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Melalui integrasi VR, proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dapat berubah menjadi pengalaman belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan bermakna. Guru pun terbantu dalam menjelaskan materi abstrak yang sulit divisualisasikan, sementara siswa mendapatkan ruang eksplorasi yang lebih luas untuk memahami sejarah bangsa Indonesia. Penggunaan Media Pembelajaran berbasis VR oleh siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Siswa Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis VR

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terlihat peningkatan signifikan pada aspek yang dinilai, yaitu pemahaman Profil Pelajar Pancasila siswa MTsN Kota Kupang. Nilai pre-test pemahaman Profil Pelajar Pancasila sebesar 67,35 menunjukkan pemahaman awal siswa masih menengah. Hasil persentase pemahaman siswa dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Pemahaman Profil Pelajar Pancasila

Melalui kegiatan pelatihan, siswa dapat memahami penerapan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, kreatif, dan bernalar kritis, secara lebih nyata dan kontekstual. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai post-test menjadi 92,21, meningkat 24,86 poin dari pre-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Virtual Reality* efektif dalam membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Secara keseluruhan, hasil pembahasan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran inovatif yang memadukan teknologi dan interaktivitas dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa, sekaligus membangun kesadaran sejarah dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar

Pancasila. Media interaktif berbasis teknologi terbukti sangat efektif dalam membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Berbagai penelitian mendukung pendekatan inovatif ini, menunjukkan bahwa teknologi digital dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Patmaniar et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu mengembangkan nilai-nilai kunci seperti gotong royong, kreativitas, dan bernalar kritis (Jamaludin et al., 2024). Metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih menarik (Wulandari et al., 2023). Pendekatan teknologi ini secara khusus mendukung pembentukan Profil Pelajar Pancasila, menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan praktik nyata dalam pendidikan karakter.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran inovatif berupa puzzle peta Indonesia yang terintegrasi dengan teknologi *Virtual Reality* (VR) di MTsN Kota Kupang. Pelaksanaan program yang meliputi pembuatan media, pelatihan, pendampingan pembelajaran, serta evaluasi, mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan mendukung internalisasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila pada siswa. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman siswa terkait konteks kebangsaan dan nilai karakter, dengan kenaikan skor rata-rata dari 67,35 menjadi 92,21. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong peningkatan kemampuan kolaborasi, kreativitas, literasi digital, serta rasa ingin tahu siswa. Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis VR dalam pembelajaran merupakan strategi efektif untuk memperkuat kecintaan terhadap Indonesia dan membentuk karakter pelajar Pancasila secara komprehensif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) yang telah memberikan dukungan pendanaan, serta pihak MTsN Kota Kupang yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melaksanakan program ini. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada para guru yang berpartisipasi dan mendampingi kegiatan, serta kepada seluruh siswa yang telah berperan aktif dalam pelatihan dan penggunaan media puzzle peta Indonesia berbasis *Virtual Reality*. Semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

REFERENSI

- Achdiyat, M. (2021). Pengaruh Persepsi Atas Sumber Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Indonesia. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1).
- Akbar, J. S., Dasna, I. W., & Wonorahardjo, S. (2019). The effect of guided inquiry-based practicum learning and prior knowledge on learning outcomes and science process skills of high school students on solubility and solubility products. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(3), 80-84.
- Almada, Y. A., Puspita, D., & Susilo, A. (2024). Penerapan Teknologi dan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Virtual Reality dalam Peningkatan Pemahaman Konseptual Siswa. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 67-72.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Budiyanto, B., & Sumaryoto, S. (2021). Pengaruh Persepsi Siswa atas Lingkungan Sekolah dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Sejarah. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 142-154.
- Dewi, R. K., & Nugroho, A. P. (2022). Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 25-34.
- Hidayatullah, M. S., & Prasetyo, Y. T. (2021). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Inovasi Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Karakter*, 5(3), 188-197.
- Jamaludin, J., Alanur, S. N., Sukmawati, S., Makmur, W., & Nasran, N. (2024). Penerapan Aplikasi Mentimeter: Media Pembelajaran Digital Untuk Penguatan Nilai Karakter Pelajar Pancasila. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 216-224.
- Kurniawan, H., Hakim, L., Sanulita, H., Maiza, M., Arisanti, I., Rismawan, M., Sudipa, I. G. I., Daryaswanti, P. I., Kharisma, L. P. I., & Haryani, H. (2023). *Teknik Penulisan Karya Ilmiah: Cara Membuat Karya Ilmiah Yang Baik Dan Benar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Latif, M., & Kurniawan, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 142–151.
- Nugroho, I. A., Megawati, I., & Amalia, S. (2022, May). Peran teknologi pendidikan dalam membentuk budaya sekolah di era merdeka belajar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (pp. 198-204).
- Patmaniar, P., Jumarniati, J., Hardiana, H., Taufiq, T., & Baharuddin, M. R. (2024). Pengembangan Modul Ajar Digital Berbasis Augmented Reality Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2056-2071.
- Pongpalilu, F., Hamsiah, A., Raharjo, R., Sabur, F., Nurlela, L., Hakim, L., Waliulu, H., Hasanah, N., Maruddani, R. T. J., & Suroso, S. 2023. *Perkembangan Peserta Didik: Teori & Konsep Perkembangan Peserta Didik Era Society 5.0*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putra, L. D., Shiddiq, A. J., Khafi, I., & Nugroho, B. (2024). Integrasi teknologi immersive learning dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(2), 218-230.
- Putri, S. K., & Ofianto, O. (2023). Analisis Kebutuhan Media Virtual Reality dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 1 Padang. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 467-478.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe Di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(3), 3613-3625.
- Ramli, Akhmad, Rahmadani Putri, Eliza Trimadona, Ayuliamita Abadi, Yolla Ramadani, Andi Muh Akbar Saputra, Pebrina Pirmani, Nurhasanah Nurhasanah, Iin Nirwana, and Khotimah Mahmudah. (2023). *Landasan Pendidikan: Teori Dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 Dan Society 5.0 Di Indonesia*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, R. N., Syaiful, M., & Rachmedita, V. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Online pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X IPS MAN 2 Bandar Lampung. *Journal of Social Science Education*, 3(1), 44-50.
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sdit Insan Mulia Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1415-1424.
- Wulandari, S., & Kamalia, P. U. (2023). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa: Systematic Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 550-562.