



## **Pendekatan Sinau VR untuk Penguatan Etika Kewarganegaraan Digital Mahasiswa Berbasis Pancasila**

**Liza Utama**

Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, Kota Palembang, Indonesia  
Email: [lizautama@polsri.ac.id](mailto:lizautama@polsri.ac.id)

**Novan Wijaya\***

Manajemen Informatika, Universitas Multi Data Palembang, Kota Palembang, Indonesia  
Email: [novan.wijaya@mdp.ac.id](mailto:novan.wijaya@mdp.ac.id)

*\*Corresponding Author*

### **Article History**

Submitted	: 2025-07-07	Accepted	: 2025-09-26
Revised	: 2025-09-08	Published	: 2025-12-01

DOI: <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i2.9299>

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi digital menghadirkan peluang sekaligus tantangan etika kewarganegaraan. Penelitian ini menguji efektivitas Sinau VR, model pembelajaran karakter berbasis realitas virtual yang mengintegrasikan nilai Pancasila dan budaya lokal. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian melibatkan 12 mahasiswa Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya melalui observasi, wawancara, dan refleksi naratif. Program terdiri atas orientasi nilai, simulasi konflik digital, dan refleksi sinau bareng. Hasil awal menunjukkan pemahaman mahasiswa terhadap Pancasila masih normatif. Selama simulasi, 6 mahasiswa menghindari konflik, 2 mengikuti arus negatif, 3 bersikap netral, dan 1 menunjukkan sikap asertif. Setelah program, kesadaran moral meningkat terutama pada sila kedua dan ketiga serta perilaku daring menjadi lebih reflektif dan bertanggung jawab. Temuan ini menegaskan potensi teknologi imersif dalam pembelajaran nilai dan pengembangan teori pendidikan karakter digital berbasis Pancasila.

**Kata Kunci:** Etika Kewarganegaraan Digital, Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila, Simulasi Realitas Virtual, Pembelajaran Imersif, Sinau VR

### **Abstract**

*The rapid development of digital technology presents both opportunities and ethical challenges for citizenship. This study examines the effectiveness of Sinau VR, a virtual reality-based character education model integrating Pancasila values and local culture. Employing a descriptive qualitative approach, the research involved 12 students from the Computer Engineering Program at Politeknik Negeri Sriwijaya through observation, semi-structured interviews, and narrative reflection. The program comprised three stages: value orientation, digital conflict simulation, and collaborative reflection (sinau bareng). Initial findings revealed students' understanding of Pancasila remained largely normative. During the simulation, six students avoided conflict, two followed negative trends, three adopted neutral responses, and one demonstrated assertive behavior. After the program, moral awareness increased—especially regarding the second and third principles and online conduct became more reflective and responsible. These findings highlight the potential of immersive technology for value-based learning and contribute to the theoretical development of digital character education grounded in Pancasila.*

**Keyword:** Digital Citizenship Ethics, Pancasila-Based Character Education, Virtual Reality Simulation, Immersive Learning, Sinau VR.

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi informasi dalam lima tahun terakhir telah menciptakan ruang baru dalam kehidupan sosial dan kewarganegaraan. Kehadiran media sosial dan platform digital lainnya memberikan peluang besar bagi warga negara untuk terlibat dalam diskursus publik, menyampaikan aspirasi, serta membentuk opini (Amir et al., 2024). Namun, perkembangan



tersebut tidak selalu diiringi dengan kematangan etis dalam berinteraksi secara digital. Fenomena seperti penyebaran hoaks, ujaran kebencian, serta intoleransi dalam ruang maya menjadi tantangan yang nyata dalam membangun masyarakat yang adil, beradab, dan bersatu (Aziz & Najicha, 2024). Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kemajuan teknologi dengan kesiapan moral dan nilai kewarganegaraan digital masyarakat Indonesia (Amalia et al., 2025).

Nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara seharusnya menjadi fondasi dalam kehidupan digital masyarakat. Sila kedua dan ketiga, yaitu Kemanusiaan yang Adil dan Beradab serta Persatuan Indonesia, memiliki relevansi yang kuat dalam merespons kompleksitas komunikasi daring yang sarat akan perbedaan (Maysaroh & Ndong, 2025). Sayangnya, pendidikan Pancasila selama ini masih cenderung bersifat teoritik dan belum menyentuh ranah praktis kehidupan digital generasi muda. Pendidikan karakter yang berlandaskan Pancasila belum sepenuhnya mengadopsi pendekatan kontekstual dan berbasis teknologi (Sari et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang tidak hanya mampu menjembatani teori dengan praktik, tetapi juga memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran nilai (Uswatun Hasanah et al., 2024).

Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi realitas virtual (VR) sebagai media pembelajaran yang imersif untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila. Konsep "Sinau VR" yang diusulkan merupakan bentuk inovatif dari pembelajaran karakter digital yang mengintegrasikan teknologi imersif dengan pendekatan budaya lokal. Istilah "Sinau" berasal dari bahasa Jawa yang berarti 'belajar bersama', dan dalam konteks ini mengacu pada kegiatan pembelajaran kolaboratif yang partisipatif, reflektif, dan kontekstual. Sinau VR menggabungkan pendekatan budaya lokal berbasis pembelajaran partisipatif dengan pengalaman interaktif melalui simulasi situasi etis dalam ruang digital. Pendekatan ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran moral, empati, dan sikap reflektif mahasiswa dalam menyikapi fenomena kewarganegaraan digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas pendekatan Sinau VR dalam menanamkan etika kewarganegaraan digital berbasis Pancasila di kalangan mahasiswa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan refleksi naratif, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana pengalaman imersif dapat mempengaruhi pemahaman dan sikap etis mahasiswa dalam kehidupan digital sehari-hari. Kajian teoritik yang melandasi penelitian ini meliputi konsep kewarganegaraan digital (Rafifah et al., 2024), nilai-nilai Pancasila sebagai etika publik (Anggriyani & Dewi, 2025), serta teori pembelajaran imersif dalam konteks pendidikan karakter (Wahab et al., 2022).

Penelitian sebelumnya mengenai pendidikan kewarganegaraan digital umumnya masih berfokus pada penggunaan media sosial atau modul daring sebagai sarana penyampaian nilai-nilai etika digital. Pendekatan tersebut cenderung teoritik, satu arah, dan kurang menghadirkan pengalaman nyata bagi peserta didik. Sebagian penelitian lain memang mengangkat topik pembelajaran berbasis teknologi, namun belum secara spesifik mengintegrasikan realitas virtual (VR) dengan nilai-nilai Pancasila maupun pendekatan budaya lokal dalam proses pembelajarannya. Akibatnya, pembelajaran yang bersifat kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman masih jarang dikembangkan.

Penelitian ini berbeda karena menghadirkan model pembelajaran kewarganegaraan digital berbasis VR melalui konsep “Sinau VR”. Model ini tidak hanya memanfaatkan teknologi imersif untuk simulasi situasi etis di ruang digital, tetapi juga menggabungkan nilai-nilai Pancasila dengan pendekatan budaya lokal yang partisipatif dan reflektif. Dengan demikian, mahasiswa tidak sekadar menerima materi, tetapi juga mengalami langsung dilema dan situasi digital yang menuntut pengambilan keputusan etis. Pendekatan ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan transformatif dibandingkan metode pembelajaran konvensional berbasis media sosial atau modul daring.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan karakteristik generasi digital, tetapi juga efektif dalam membentuk pribadi yang beretika, toleran, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan dalam ruang digital. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kurikulum kewarganegaraan serta sebagai rujukan dalam merancang program pembinaan karakter berbasis teknologi di lingkungan pendidikan tinggi.

## **METODE**

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu suatu pendekatan yang bertujuan untuk memahami makna dari suatu fenomena sosial melalui pandangan subjek yang terlibat di dalamnya (Widiana et al., 2024). Dalam konteks ini, pendekatan tersebut digunakan untuk menggali secara mendalam pengalaman subjektif mahasiswa ketika mengikuti program pembelajaran berbasis Sinau VR. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap berbagai nuansa sikap, persepsi, dan refleksi etis yang muncul selama proses simulasi, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih utuh dan kontekstual mengenai proses internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam ranah digital.

Rancangan penelitian ini bersifat eksploratif karena mengkaji sebuah model pembelajaran yang relatif baru dan belum banyak dibahas dalam literatur akademik, terutama yang menggabungkan antara teknologi imersif dan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai kebangsaan (Widiana et al., 2024). Penelitian ini tidak bertujuan untuk menggeneralisasi hasil,

melainkan untuk memahami secara mendalam bagaimana proses pembentukan etika kewarganegaraan digital terjadi melalui intervensi simulatif berbasis realitas virtual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritik maupun praktis bagi pengembangan pendidikan kewarganegaraan yang lebih kontekstual, adaptif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam pengalaman subjektif mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis Sinau VR. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap sikap, persepsi, dan refleksi etis yang muncul selama proses simulasi, sehingga peneliti memperoleh pemahaman yang utuh dan kontekstual mengenai internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam ranah digital.

### **Subjek dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari dua belas mahasiswa semester awal dari Program Studi Teknik Komputer yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Pancasila yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Kriteria pemilihan meliputi: mahasiswa aktif, memiliki literasi digital dasar, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian program simulasi dan refleksi.

### **Rancangan Kegiatan Simulasi Sinau VR**

Program Sinau VR terdiri atas tiga tahap utama, yaitu: (1) Orientasi nilai dan etika digital; (2) Simulasi realitas virtual berbasis skenario konflik digital; dan (3) Refleksi partisipatif dalam format sinau bareng (belajar bersama) (Supriyantomo & Fauzan, 2024). Dalam sesi simulasi, mahasiswa diberikan akses ke perangkat VR dan menjalani pengalaman interaktif dalam dunia maya yang telah diprogram untuk merepresentasikan dilema etika, seperti ujaran kebencian, provokasi politik, penyebaran hoaks, dan sikap intoleransi daring.

### **Alat dan Spesifikasi Bahan**

Perangkat utama yang digunakan adalah headset VR Oculus Quest 2 dengan spesifikasi lensa resolusi 1832 x 1920 per mata, refresh rate 90 Hz, dan kapasitas penyimpanan 128 GB (Çankaya, 2019). Aplikasi simulasi berbasis Unity3D dikembangkan secara mandiri oleh tim pengembang IT kampus, memuat skenario interaktif berbasis narasi yang mengangkat isu-isu kebangsaan dan etika digital. Dalam ruang VR, mahasiswa dapat memilih respons atas dilema sosial, berdialog dengan karakter virtual, dan menerima umpan balik atas setiap keputusan moral yang diambil.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama: (1) Observasi langsung selama proses simulasi dan diskusi; (2) Wawancara mendalam semi-terstruktur terhadap

seluruh peserta; dan (3) Dokumentasi narasi reflektif berupa jurnal pribadi mahasiswa yang ditulis setelah sesi refleksi (Monigir et al., 2025). Validitas data diperkuat melalui triangulasi teknik dan waktu, dengan melakukan pengulangan pengamatan serta pengecekan silang antar responden.

### **Teknik Analisis Data**

Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (thematic analysis) sesuai dengan langkah-langkah (Sasmito et al., 2025), yaitu: transkripsi data, pembacaan berulang, pengkodean awal, identifikasi tema, serta interpretasi naratif. Fokus analisis diarahkan pada bagaimana peserta memahami nilai Pancasila, memaknai pengalaman VR, dan merefleksikan tindakan etis yang relevan dengan konteks kewarganegaraan digital. Temuan disajikan dalam bentuk kutipan naratif dan deskripsi tematik.

Metodologi ini dipilih untuk memberikan ruang eksploratif yang luas terhadap pengalaman belajar berbasis VR serta memahami dampaknya secara mendalam terhadap internalisasi nilai dalam ranah digital. Dengan rancangan ini, diharapkan hasil penelitian tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga dapat memberikan landasan empiris bagi pengembangan model pembelajaran karakter berbasis teknologi di masa mendatang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman normatif mahasiswa tentang nilai Pancasila di ruang digital masih terbatas dan sejalan dengan temuan studi-studi terdahulu. Namun, berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mendeskripsikan fenomena atau menggunakan media pembelajaran konvensional, penelitian ini menghadirkan intervensi berbasis VR yang menempatkan mahasiswa dalam dilema etis digital secara langsung. Pendekatan Sinau VR menawarkan kebaruan berupa integrasi experiential learning berbasis realitas virtual, nilai Pancasila, dan pendekatan budaya lokal melalui format diskusi reflektif “sinau bareng.” Kebaruan ini menjadikan pembelajaran tidak sekadar transfer pengetahuan, melainkan proses transformasi moral yang lebih kontekstual dan imersif. Secara teoritis, penelitian ini memperluas konsep pendidikan karakter dan kewarganegaraan digital dengan menegaskan pentingnya pengalaman simulatif, refleksi, dan konteks budaya lokal sebagai faktor kunci pembentukan etika digital. Dengan demikian, Sinau VR berkontribusi menghadirkan model pembelajaran baru yang responsif terhadap kebutuhan generasi digital sekaligus memperkuat dasar nilai kebangsaan.

### **Pemahaman Awal Mahasiswa tentang Nilai Pancasila dalam Konteks Digital**

Sebelum simulasi, wawancara awal mengungkap bahwa mayoritas mahasiswa hanya memahami Pancasila secara normatif. Mereka menghafal lima sila, namun belum mengaitkannya dengan dinamika ruang digital. Ketika ditanya mengenai sikap yang

mencerminkan Pancasila di media sosial, jawaban yang muncul cenderung dangkal, seperti “berperilaku sopan” atau “tidak menyebar hoaks”. Hal ini mengonfirmasi pernyataan (Sulaiman et al., 2025) bahwa pemahaman nilai-nilai Pancasila seringkali tidak menyentuh ranah praktis dan hanya berhenti pada tataran wacana.

Temuan ini diperoleh dari wawancara semi-terstruktur terhadap 12 mahasiswa. Beberapa menyatakan tidak pernah mengaitkan perilaku berbagi meme satir atau menyukai komentar provokatif dengan pelanggaran terhadap nilai toleransi atau persatuan. Ini menguatkan pendapat (Maysaroh & Ndonga, 2025) bahwa literasi nilai di ruang digital masih rendah meskipun akses teknologi tinggi.

### **Respons Mahasiswa terhadap Simulasi Konflik Digital**

Selama simulasi, mahasiswa mengalami skenario interaktif dalam ruang virtual yang melibatkan konten sensitif: ujaran kebencian, berita bohong, dan perdebatan politik. Observasi langsung menunjukkan bahwa mahasiswa merespons dengan berbagai cara: sebagian besar menghindari konflik, beberapa ikut menyebarkan konten, sementara sebagian kecil menunjukkan respons kritis. Data dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori Respons Mahasiswa terhadap Simulasi VR**

<b>Kategori Respons</b>	<b>Jumlah Mahasiswa</b>
Menghindari konflik	6
Mengikuti arus negatif	2
Memberi tanggapan netral	3
Menunjukkan sikap asertif	1

*Sumber: Peneliti (2024/2025)*

Hasil ini mendukung pandangan (Apriansyah et al., 2025) bahwa banyak mahasiswa belum memiliki kecakapan etis dalam berinteraksi digital. Respon pasif dan mengikuti arus negatif menjadi bukti lemahnya kemampuan kritis terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Pembelajaran berbasis pengalaman nyata, seperti simulasi ini, menjadi alternatif signifikan dalam mendorong perubahan sikap (Saquddin et al., 2025).

### **Refleksi Nilai Pancasila setelah Sesi Sinau Bareng**

Setelah mengikuti simulasi, mahasiswa diminta menuliskan refleksi naratif pribadi serta mengikuti diskusi kelompok dalam format sinau bareng. Dari hasil dokumentasi naratif tersebut, muncul kecenderungan meningkatnya kesadaran moral terhadap nilai-nilai Pancasila, terutama sila kedua (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab) dan sila ketiga (Persatuan Indonesia).

Mahasiswa mulai menyadari bahwa tindakan mereka di ruang digital mencerminkan nilai atau ketidakhadiran nilai yang dianut. Salah satu mahasiswa menulis bahwa sebelumnya ia menganggap membagikan informasi tanpa mengecek ulang sebagai hal biasa, namun setelah simulasi, ia melihatnya sebagai bentuk ketidakadilan terhadap penerima informasi. Beberapa peserta bahkan menyatakan ingin mengubah cara mereka berinteraksi di media sosial agar lebih beretika dan mencerminkan nilai-nilai kebangsaan.

### **Implikasi terhadap Etika Kewarganegaraan Digital**

Simulasi VR yang disusun melalui pendekatan Sinau VR memberikan kontribusi pada perluasan konsep kewarganegaraan digital berbasis nilai lokal. Mahasiswa mulai menunjukkan sikap aktif, bertanggung jawab, dan reflektif terhadap tindakan online mereka. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat dijadikan sarana internalisasi nilai jika digunakan dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Program ini membuktikan bahwa pembelajaran afektif dan etis lebih efektif ketika diberikan dalam bentuk pengalaman nyata (*experiential learning*). Dengan memperkuat pendekatan lokal seperti “sinau bareng” dan integrasi teknologi imersif, penelitian ini berkontribusi dalam membentuk model pendidikan karakter baru berbasis nilai kebangsaan.

### **Implikasi Teoretis dan Perkembangan Gagasan**

Dari hasil penelitian ini, muncul gagasan bahwa kewarganegaraan digital tidak hanya membutuhkan literasi teknologi, tetapi juga literasi nilai. Konsep Sinau VR dapat dimaknai sebagai modifikasi dari *experiential learning* berbasis budaya lokal dan Pancasila. Hal ini membuka peluang pengembangan model pembelajaran karakter digital berbasis etika Pancasila yang belum banyak dibahas dalam teori pendidikan kewarganegaraan. Hasil ini merefleksikan bahwa literasi digital tidak cukup dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga memerlukan transformasi moral. Dengan demikian, teori pembelajaran karakter perlu diadaptasi agar lebih responsif terhadap ruang digital, dan Sinau VR dapat menjadi salah satu model pengembangannya.

### **Implikasi dan Arah Pengembangan Lanjutan**

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat peluang besar untuk mengembangkan pendekatan Sinau VR ke jenjang pendidikan yang lebih luas seperti sekolah menengah atau pendidikan nonformal. Program ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan integrasi ke dalam Learning Management System (LMS) untuk memperluas akses, serta dipadukan dengan teknik gamifikasi agar lebih menarik bagi generasi digital. Dalam konteks teoritik, hasil penelitian ini membuka ruang untuk redefinisi pendidikan karakter yang tidak hanya berbasis norma statis, tetapi juga berbasis dinamika ruang digital yang terus berkembang.

Selain itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada studi longitudinal untuk melihat efek jangka panjang, maupun studi komparatif lintas daerah dan budaya guna menilai kesesuaian pendekatan Sinau VR dalam berbagai konteks sosial. Sinau VR juga berpotensi untuk dijadikan model pelatihan karakter dalam lembaga pemerintahan atau organisasi masyarakat sipil yang bergerak di bidang literasi digital dan kebangsaan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa program Sinau VR secara efektif mendorong transformasi pemahaman dan sikap mahasiswa terhadap nilai-nilai Pancasila dalam konteks kewarganegaraan digital. Mahasiswa yang semula hanya memahami Pancasila secara normatif dan sebatas hafalan mulai menunjukkan kesadaran baru akan pentingnya pengamalan nilai tersebut dalam praktik berinteraksi di ruang digital. Melalui pendekatan simulatif yang dirancang secara kontekstual dan berbasis pengalaman, terjadi pergeseran sikap dari pasif menjadi reflektif dan asertif dalam menghadapi konflik digital yang bernuansa etika. Penelitian ini menegaskan pentingnya penguatan literasi nilai dalam pendidikan kewarganegaraan digital, yang tidak hanya mengandalkan pendekatan kognitif semata, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan moral peserta didik.

Konsep Sinau VR berpotensi menjadi model pembelajaran karakter digital yang menggabungkan teknologi imersif, nilai-nilai budaya lokal, dan ideologi kebangsaan. Sebagai kontribusi teoritik, penelitian ini menawarkan modifikasi terhadap pendekatan experiential learning dengan menambahkan dimensi etika Pancasila sebagai fondasi pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan di era digital perlu diarahkan pada penguatan kesadaran nilai, bukan sekadar pada peningkatan pengetahuan teknis. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembang kurikulum, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam merancang program pendidikan karakter yang adaptif terhadap dinamika zaman, namun tetap berakar pada nilai-nilai luhur bangsa. Implementasi Sinau VR dalam skala lebih luas dan beragam konteks dapat menjadi langkah strategis dalam membentuk generasi digital yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga berintegritas dan beretika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. R., Aqida, A., & Aidah, S. (2025). Kewarganegaraan Digital Sebagai Upaya Persiapan Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi. *Indonesian Character Journal*, 2(1), 15–33. <https://doi.org/10.21512/icj.v2i1.12262>
- Amir, A. S., Hermawati, Y., Aziz, S., Setiawati, R., Khamidah, L., Nugroho, Agus digdo, & Zubair, I. (2024). *Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Opini Publik* (Cetakan Pe). Nasmedia.
- Anggriyani, N. M., & Dewi, I. G. A. A. Y. (2025). Efektivitas Aktualisasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pelayanan Publik Berbasis Digitalisasi (Studi Kasus: DPMPTSP Kabupaten

- Gianyar, Provinsi Bali). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 16(1), 690–695. <https://doi.org/10.23969/kebijakan.v16i01.18573>
- Apriansyah, A. G., Satriya, N. F., Nayotama, D., Sya'dan, C. A., & Shabrina, N. (2025). Moderasi Beragama Di Kalangan Mahasiswa: Antara Toleransi Dan Tantangan Era Digital. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 12364–12372.
- Aziz, S., & Najjicha, F. U. (2024). Peran Pendidikan Pancasila dalam Mewujudkan Cita-Cita Sustainable Development Goals (Sdgs) Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan (JPKN0)*, 8(1), 11–21. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.5567>
- Çankaya, S. (2019). Use Of Vr Headsets In Education: A Systematic Review Study. *Journal of Educational Technology and Online Learning (JETOL)*, 2(1), 74–88.
- Maysaroh, & Ndonga, Y. (2025). Analisis Relevansi Pancasila Sebagai Ideologi Negara dalam Menjawab Tantangan Pergeseran Budaya Akibat Teknologi di Masa Kini. *JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies)*, 5(1), 894–903.
- Monigir, N., Manongko, R., Dalige, V. F., & Osti, A. L. (2025). Pemanfaatan Pop-Up Book Sebagai Media Literasi Pencegahan Perilaku Bullying Di SD Negeri 7 Tondano. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 4361–4372. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1247>
- Rafifah, T., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pembinaan Karakter Anak Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Literasi Kewargaan di Era Digital. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 131–141. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i1.1806>
- Sajjuddin, Parisu, C. Z. L., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Integrasi Nilai Multikultural dalam Materi IPS terhadap Sikap Kebhinekaan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1143>
- Sari, R. W., Syahsiami, L., & Subagyo, A. (2025). Tinjauan Teoritis Integrasi Agama dan Sains dalam Pendidikan. *Jurnal Realita: Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 23(1), 19–36. <https://doi.org/10.30762/realita.v23i1.483>
- Sasmito, L. F., Haryanti, U., & Ambarsari, R. Y. (2025). Analisis Metode Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 12(1), 8–11. <https://doi.org/10.36728/jmsg.v12i1.4651>
- Sulaiman, H., Durin, R., & Purnama, D. (2025). The Right to A Just Life: an Analysis of The Philosophy of The Fifth Precept of Pancasila. *DJL Dame Journal of Law*, 1(1), 25–44.
- Supriyantomo, N. A., & Fauzan, R. T. (2024). Virtual Reality (Vr) Dalam Pendidikan: Strategi Menyongsong Pendidikan Masa Depan Di Era Metaverse. *Jurnal Lingkaran Pembelajaran Inovatif*, 5(6), 8–18.
- Uswatun Hasanah, S., Sulha, & Tini. (2024). Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan (JPKN)*, 8(1), 214–222. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.6013>
- Wahab, A., Sari, A. R., Zuana, M. M. M., Luturmas, Y., & Kuncoro, B. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Dalam Menuju Pembelajaran Imersif Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 4644–4653.
- Widiana, A., Rusliana, I., & Busr. (2024). Peran Media Sosial Terhadap Regiliusitas Remaja Melalui Pendekatan Kualitatif Deskriptif. *WARAQAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 1–19.