

## ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENGUATKAN DIMENSI KREATIF PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR

Julkipli<sup>1\*</sup>, Nurlailah<sup>2</sup>, dan Sofyan Syamratulangi<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>STKIP Al Amin Dompu, Dompu, Indonesia

\* Email: [Julkipli1990@gmail.com](mailto:Julkipli1990@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pembelajaran berbasis teknologi dalam menguatkan dimensi kreatif Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *systematic literature review* mengacu pada prosedur PRISMA. Data dikumpulkan melalui penelusuran literatur pada basis data Google Scholar, ERIC, dan ScienceDirect, kemudian diseleksi melalui tahapan identifikasi, *screening*, *eligibility*, dan inklusi, sehingga diperoleh sejumlah sumber literatur yang relevan untuk dianalisis menggunakan teknik *content analysis*. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi berpotensi meningkatkan kreativitas siswa melalui aktivitas eksplorasi, kolaborasi, dan produksi karya, terutama jika diintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, dan *deep learning*. Namun, implementasinya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan kompetensi guru, penggunaan teknologi yang cenderung *instrumental*, serta keterbatasan infrastruktur. Oleh karena itu, diperlukan penguatan desain pembelajaran, peningkatan kompetensi guru, serta dukungan kebijakan dan sarana prasarana agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berlangsung optimal dan berkelanjutan.

**Kata kunci:** Pembelajaran Berbasis Teknologi, Dimensi Kreatif, Profil Pelajar Pancasila, Sekolah Dasar.

### Abstract

This study aims to analyze the role of technology-based learning in strengthening the creative dimension of the Pancasila Student Profile in elementary schools. This research employs a qualitative approach using a *systematic literature review* method based on the PRISMA procedure. Data were collected through a systematic search of scientific databases, including Google Scholar, ERIC, and ScienceDirect, and were subsequently selected through identification, *screening*, *eligibility*, and inclusion stages, resulting in a set of relevant literature sources for analysis using *content analysis* techniques. The findings indicate that technology-based learning has significant potential to enhance students' creativity through activities such as exploration, collaboration, and the production of meaningful work, particularly when integrated with innovative learning models such as *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, and *deep learning* approaches. However, its implementation still faces several challenges, including limited teachers' pedagogical competence, the tendency to use technology in an *instrumental* manner, and inadequate infrastructure. Therefore, optimizing technology-based learning requires strengthening instructional design oriented toward creativity development, improving teachers' competencies, and ensuring support through policies as well as adequate facilities and infrastructure.

**Keywords:** Technology-Based Learning, Creative Dimension, Pancasila Student Profile, Elementary School.

## PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan telah mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari model transmisi pengetahuan menuju pendekatan yang lebih konstruktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, integrasi teknologi tidak lagi

diposisikan semata sebagai alat bantu instruksional, melainkan sebagai ekosistem pedagogis yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang adaptif, eksploratif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Salah satu kompetensi yang menjadi perhatian utama adalah kreativitas, yang dalam

Kurikulum Merdeka diformulasikan melalui dimensi kreatif dalam Profil Pelajar Pancasila, yakni kemampuan menghasilkan gagasan orisinal, fleksibel, serta mampu menciptakan karya yang bermakna dan kontekstual (Kemendikbudristek, 2022).

Literatur mutakhir menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki korelasi positif terhadap peningkatan keterlibatan kognitif dan kualitas hasil belajar peserta didik. Penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif, tetapi juga memperluas ruang eksplorasi ide dan inovasi (Afandi *et al.*, 2025). Lebih lanjut, pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan teknologi terbukti mampu memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan melalui aktivitas produksi yang bersifat kolaboratif dan autentik (Yulianti, 2024). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, praktik-praktik tersebut memperkuat pengalaman belajar yang kontekstual dan reflektif, sehingga mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna (Rosa *et al.*, 2024).

Dari perspektif teoretis, efektivitas pembelajaran berbasis teknologi sangat ditentukan oleh pendekatan pedagogis yang digunakan. Integrasi teknologi dengan pendekatan *deep learning* dan *problem-based learning* menjadi krusial karena keduanya menekankan keterlibatan kognitif tingkat tinggi, pemecahan masalah, serta refleksi konseptual. Pendekatan *deep learning* memungkinkan peserta didik membangun keterkaitan antar konsep secara sistematis, sehingga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif dan reflektif (Rahman & Suhadi, 2022). Sejalan dengan itu, Chen & Singh, (2023) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada pemahaman mendalam berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kapasitas inovatif peserta didik dalam lingkungan belajar modern.

Dalam praktiknya, implementasi pendekatan tersebut pada jenjang pendidikan dasar menunjukkan kecenderungan yang menjanjikan. Studi Nurlailah & Julkifli, (2025) menunjukkan bahwa penerapan strategi *deep learning* yang dipadukan dengan *Problem Based Learning* (PBL) mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan analitis, mengemukakan ide secara argumentatif, serta membangun pemahaman yang reflektif dan kontekstual. Temuan ini mengindikasikan bahwa desain pembelajaran yang menekankan kedalaman pemahaman dan keterlibatan aktif berpotensi memperluas kapasitas berpikir tingkat tinggi, yang secara implisit berkaitan erat dengan pengembangan kreativitas.

Namun demikian, implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah keterbatasan struktural dan pedagogis. Pemanfaatan teknologi cenderung masih berada pada level instrumental, yakni sebagai media transmisi informasi, dan belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk mendorong proses eksplorasi, elaborasi, dan kreasi peserta didik. Selain itu, keterbatasan kompetensi pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran inovatif menjadi faktor penghambat yang signifikan (Sari, 2025). Temuan Nurlailah & Julkifli, (2025) juga menunjukkan bahwa kendala implementatif, seperti keterbatasan waktu, sumber belajar kontekstual, serta minimnya pelatihan profesional, turut memengaruhi efektivitas penerapan pendekatan pembelajaran mendalam.

Di sisi lain, hasil Asesmen Nasional mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, termasuk kreativitas, masih berada pada level yang belum optimal, yang sebagian besar disebabkan oleh dominasi praktik pembelajaran yang berorientasi pada guru (Pusat Asesmen dan Pembelajaran, 2021). Padahal, pendekatan pembelajaran yang

menekankan pemecahan masalah dan eksplorasi terbukti mampu meningkatkan kreativitas sekaligus kemandirian belajar peserta didik secara signifikan (Saputra & Pahrudin, 2022). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk merekonstruksi praktik pembelajaran agar lebih selaras dengan tuntutan kurikulum yang berorientasi pada penguatan karakter dan kompetensi.

Dalam konteks tersebut, pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar masih cenderung difokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian, sementara dimensi kreatif belum dioptimalkan sebagai orientasi utama. Padahal, karakteristik teknologi digital yang interaktif, fleksibel, dan multimodal memiliki potensi besar dalam memfasilitasi proses eksplorasi ide, inovasi, serta produksi karya. Oleh karena itu, diperlukan analisis yang lebih mendalam mengenai bagaimana pembelajaran berbasis teknologi dapat diimplementasikan secara strategis untuk menguatkan dimensi kreatif Profil Pelajar Pancasila dalam konteks pendidikan dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis *systematic literature review* yang mengacu pada prosedur *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Metode PRISMA digunakan untuk memastikan proses penelusuran, seleksi, dan pelaporan literatur dilakukan secara sistematis, transparan, dan terstruktur (PRISMA) (Page *et al.*, 2021). Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengkaji, membandingkan, dan mensintesis berbagai temuan ilmiah secara kritis dan komprehensif.

Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal, buku, prosiding, dan dokumen resmi yang relevan dengan fokus kajian. Literatur dipilih

secara selektif dengan mempertimbangkan kredibilitas penulis, kualitas publikasi, serta relevansi substansi. Sumber yang digunakan diprioritaskan berasal dari publikasi bereputasi dan telah melalui proses *peer review* untuk menjamin validitas dan reliabilitas data (Creswell, 2018).

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis dengan memanfaatkan basis data ilmiah, seperti Google Scholar, ERIC, dan ScienceDirect, menggunakan kata kunci spesifik seperti *pembelajaran berbasis teknologi*, *dimensi kreatif*, *Profil Pelajar Pancasila*, serta *kreativitas siswa sekolah dasar*. Proses ini mengikuti tahapan PRISMA yang meliputi identifikasi, penyaringan (*screening*), penilaian kelayakan (*eligibility*), dan inklusi (*inclusion*), yang kemudian dilanjutkan dengan seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memperoleh sumber yang relevan dan memiliki kontribusi signifikan terhadap kajian (Booth, Sutton, & Papaioannou, 2021).

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*), yaitu metode untuk mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menafsirkan makna data tekstual secara sistematis dan objektif (Krippendorff, 2019). Proses analisis meliputi reduksi data, pengelompokan tema, interpretasi, serta sintesis antar temuan, sehingga menghasilkan konstruksi pengetahuan yang bersifat integratif dan argumentatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran dan seleksi literatur secara sistematis, diperoleh sejumlah sumber yang relevan dengan fokus penelitian. Hasil sintesis dari sumber-sumber tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Kajian Literatur

No	Penulis & Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Afandi <i>et al.</i> , (2025)	Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar	Menganalisis pengaruh media digital terhadap kreativitas siswa	Kuantitatif	Media digital meningkatkan kreativitas melalui eksplorasi dan keterlibatan aktif
2.	Yulianti, (2024)	Implementasi project-based learning berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar	Menguji efektivitas PjBL berbasis teknologi	Eksperimen	Meningkatkan kemampuan menghasilkan karya kreatif dan kontekstual
3.	Rosa <i>et al.</i> , (2024)	Inovasi model dan strategi pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka	Mengkaji inovasi pembelajaran berbasis teknologi	Kualitatif	Mendorong pembelajaran bermakna, reflektif, dan berbasis pengalaman
4.	Nurlailah & Julkifli, (2025)	Strategi Pembelajaran Deep Learning dalam Mengembangkan Karakter Bernalar Kritis	Menganalisis integrasi deep learning dan PBL	Kualitatif	Meningkatkan berpikir reflektif dan kemampuan menghasilkan solusi kreatif
5.	Chen & Singh, (2023)	Systematic review on deep learning in education	Mengkaji konsep dan model deep learning dalam pendidikan	Literature review	Teknologi mendorong eksplorasi, pembelajaran mandiri, dan pengembangan ide
6.	Hasanah & Pujiati, (2025)	Pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa	Mengukur pengaruh multimedia terhadap kreativitas	Eksperimen	Multimedia interaktif meningkatkan kreativitas melalui stimulasi visual-audio
7.	Nggolaon & Supu, (2025)	Pendidikan karakter melalui media digital	Mengkaji dampak media digital terhadap karakter	Kualitatif	Berpotensi meningkatkan kreativitas namun ada risiko ketergantungan
8.	Hartati <i>et al.</i> , (2025)	Penguatan pendidikan karakter di sekolah	Menganalisis implementasi	Literature review	Pembelajaran aktif meningkatkan

			pendidikan karakter		internalisasi nilai karakter
9.	Sari, (2025)	Tantangan guru dalam mengintegrasikan teknologi	Mengidentifikasi hambatan integrasi teknologi	Kualitatif	Kompetensi guru dan keterbatasan sarana menjadi kendala utama
10.	Pusat Asesmen dan Pembelajaran, (2021)	Hasil asesmen nasional: Laporan nasional	Mengkaji capaian belajar siswa	Laporan nasional	Kreativitas dan HOTS siswa masih rendah
11.	Saputra & Pahrudin, (2022)	Strengthening students' independence and creativity through problem-based learning	Menganalisis efektivitas PBL	Eksperimen	PBL meningkatkan kreativitas dan kemandirian belajar
12.	Rahman & Suhadi, (2022)	Deep learning approach in strengthening HOTS	Mengkaji deep learning dalam HOTS	Kuantitatif	Deep learning meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi

Berdasarkan hasil sintesis terhadap berbagai sumber literatur yang telah memenuhi kriteria inklusi, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki posisi yang semakin strategis dalam menguatkan dimensi kreatif Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar. Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menggeser paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*), di mana siswa tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar digital.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menggeser paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*), di mana siswa tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar digital.

Temuan Afandi *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Keterlibatan ini menjadi faktor kunci dalam pengembangan kreativitas, karena siswa diberikan ruang untuk mengeksplorasi ide, mencoba berbagai alternatif solusi, serta mengekspresikan gagasan secara lebih bebas. Dalam konteks ini, kreativitas tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga sebagai proses berpikir divergen yang berkembang melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual.

Lebih lanjut, efektivitas pembelajaran berbasis teknologi semakin terlihat ketika diintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif seperti Project Based Learning (PjBL) dan Problem Based Learning (PBL). Yulianti, (2024) menemukan bahwa penerapan PjBL berbasis teknologi mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya kreatif yang tidak hanya orisinal, tetapi juga

relevan dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini diperkuat oleh Saputra & Pahrudin, (2022) yang menyatakan bahwa PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, mandiri, dan kreatif melalui proses pemecahan masalah yang autentik. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai enabler yang memperluas ruang implementasi model pembelajaran inovatif tersebut.

Sejalan dengan itu, Rosa *et al.*, (2024) menekankan bahwa inovasi model dan strategi pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan reflektif. Kurikulum Merdeka sendiri memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi secara kontekstual sesuai kebutuhan siswa. Dalam kerangka ini, dimensi kreatif dalam Profil Pelajar Pancasila tidak hanya dikembangkan melalui aktivitas kognitif, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang menekankan pada eksplorasi, kolaborasi, dan produksi karya.

Dari perspektif yang lebih mendalam, pendekatan *deep learning* juga memiliki peran penting dalam penguatan kreativitas. Nurlailah & Julkifli, (2025) menunjukkan bahwa integrasi *deep learning* dengan PBL mampu mendorong siswa untuk berpikir reflektif, mengembangkan argumen, serta menghasilkan solusi yang inovatif. Temuan ini diperkuat oleh Rahman & Suhadi, (2022) yang menyatakan bahwa pendekatan *deep learning* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), yang merupakan fondasi utama dalam pengembangan kreativitas. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya muncul dari penggunaan teknologi semata, tetapi juga dari desain pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan kognitif secara mendalam.

Selain itu, karakteristik teknologi digital yang bersifat interaktif, multimodal, dan adaptif memberikan peluang besar dalam menciptakan

lingkungan belajar yang kaya dan variatif. Chen & Singh, (2023) dalam kajian sistematisnya menegaskan bahwa teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri, mengembangkan ide melalui eksplorasi berkelanjutan, serta membangun pengetahuan secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan temuan Hasanah & Pujiati, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui stimulasi visual, audio, dan aktivitas berbasis proyek. Dengan kata lain, teknologi berperan sebagai katalisator yang memperkaya pengalaman belajar sekaligus memperluas ruang kreativitas siswa.

Namun demikian, hasil kajian juga mengungkapkan adanya sejumlah tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Nggolaon & Supu, (2025) menunjukkan bahwa meskipun media digital memiliki potensi besar dalam membentuk karakter generasi Alpha, terdapat risiko yang perlu diantisipasi, seperti ketergantungan terhadap perangkat digital, berkurangnya interaksi sosial langsung, serta paparan terhadap konten negatif. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran harus diimbangi dengan literasi digital dan pengawasan yang memadai.

Selain itu, Sari, (2025) mengidentifikasi bahwa keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran inovatif menjadi salah satu hambatan utama. Banyak guru yang masih menggunakan teknologi secara instrumental, yaitu sebatas sebagai alat bantu penyampaian materi, sehingga belum mampu mengoptimalkan potensi teknologi dalam mendorong kreativitas siswa. Kondisi ini diperkuat oleh laporan Pusat Asesmen dan Pembelajaran (2021) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, termasuk kreativitas, masih

relatif rendah akibat dominasi praktik pembelajaran yang berpusat pada guru.

Dalam konteks pendidikan karakter, Hartati *et al.*, (2025) menegaskan bahwa keberhasilan penguatan nilai-nilai karakter sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman. Teknologi dalam hal ini dapat berperan sebagai medium yang memperluas pengalaman belajar siswa, namun tidak dapat berdiri sendiri tanpa dukungan lingkungan sosial yang meliputi sekolah, keluarga, dan masyarakat. Oleh karena itu, penguatan dimensi kreatif dalam Profil Pelajar Pancasila memerlukan pendekatan yang holistik dan integratif.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam menguatkan dimensi kreatif Profil Pelajar Pancasila apabila diintegrasikan secara tepat dengan pendekatan pedagogis yang inovatif. Teknologi perlu diposisikan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan penciptaan karya. Optimalisasi peran teknologi juga memerlukan peningkatan kompetensi guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, serta dukungan kebijakan yang berkelanjutan.

Dengan demikian, penguatan dimensi kreatif tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut dimanfaatkan secara pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, reflektif, dan berkelanjutan. Pendekatan ini diharapkan mampu melahirkan generasi pelajar yang tidak hanya cakap secara akademik, tetapi juga kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21.

## KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran yang signifikan dan strategis dalam

menguatkan dimensi kreatif Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar, terutama apabila diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning*, *Problem Based Learning*, dan *deep learning*. Pemanfaatan teknologi tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik, tetapi juga menciptakan ruang yang luas bagi eksplorasi, kolaborasi, serta produksi karya kreatif yang kontekstual dan bermakna.

Namun demikian, implementasi pembelajaran berbasis teknologi masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya kecenderungan penggunaan teknologi yang bersifat instrumental, keterbatasan kompetensi pedagogis guru dalam merancang pembelajaran inovatif, serta belum meratanya dukungan infrastruktur pendidikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh kesiapan sumber daya manusia dan desain pembelajaran yang tepat.

Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis berupa penguatan desain pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kreativitas, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan yang berkelanjutan, serta dukungan kebijakan dan penyediaan sarana prasarana yang memadai. Selain itu, sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat menjadi faktor kunci dalam memastikan bahwa pemanfaatan teknologi dapat berlangsung secara optimal, terarah, dan berkelanjutan dalam mendukung pengembangan kreativitas peserta didik.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai bagian integral dari ekosistem pendidikan yang mampu membentuk peserta didik yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi tantangan abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Prasetyo, B., & Lestari, D. (2025). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–134.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2021). *Systematic approaches to a successful literature review* (3rd ed.). Sage Publications.
- Chen, J., & Singh, C. K. S. (2023). Systematic review on deep learning in education: Concepts, factors, models, and measurements. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 150–160. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.16461>
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Hartati, I., Mulyati, S. E., Apriyani, R., & Halimah, L. (2025). (2025). Penguatan pendidikan karakter di sekolah: Tinjauan literatur terhadap implementasi dan tantangannya. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(2), 377–388. <https://doi.org/10.25157/jwp.v12i2.16621>
- Hasanah, U., & Pujiati, P. (2025). Pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 55–66.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Profil Pelajar Pancasila*.
- Krippendorff, K. (2019). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). Sage Publications.
- Nggolaon, D., & Supu, E. (2025). Pendidikan karakter melalui media digital: Tantangan dan peluang di era generasi Alpha. *Damhil Education Journal*, 5(1), 1–10.
- Nurlailah & Julkifli. (2025). Strategi Pembelajaran Deep Learning dalam Mengembangkan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Siswa Kelas V SDN 1 Dompu. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 273–278. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.2120>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372(n71). <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. (2021). *Hasil asesmen nasional: Laporan nasional*.
- Rahman, M. A., & Suhadi, H. (2022). Deep learning approach in strengthening higher order thinking skills in basic education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(6), 112–128. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.6.7>
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi model dan strategi pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Saputra, H. D., & Pahrudin, A. (2022). Strengthening students' independence and creativity through problem-based learning. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(3), 412–421. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i3.46271>
- Sari, R. (2025). Tantangan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 45–56.
- Yulianti, D. (2024). Implementasi project-based learning berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Inovatif, Jurnal Pendidikan*, 9(1), 67–78.