



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-PUZZLE BERBANTU BOOK WIDGETS MATERI MEMBIASAKAN PERILAKU PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

**Wiwik Okta Susilawati<sup>1\*</sup>, M. Anggrayni<sup>2</sup>, Fika Aminah Tuzuhriyah<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup>Program Studi Guruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Guruan, Universitas Dharmas Indonesia

\*Email: [wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id](mailto:wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id) [melisaanggrayni81@gmail.com](mailto:melisaanggrayni81@gmail.com) [fikaaminah766@gmail.com](mailto:fikaaminah766@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3574>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-puzzle berbantu book widgets pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 25 Pulau Punjung. Jenis penelitian ini adalah Research & Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap development (pengembangan) dan tahap disseminate (penyebaran). Tahap define yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum. Kemudian tahap design yaitu merancang media pembelajaran E-puzzle, modul ajar dan instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Pada tahap development yaitu melakukan uji validitas ahli materi, ahli modul ajar, ahli bahasa, ahli kegrafikan dan ahli soal dan tahap terakhir yaitu tahap disseminate dengan tempat penyebaran yang dilakukan di kelas V SD Negeri 10 Pulau Punjung. Hasil validasi dapat diketahui bahwa validasi kegrafikan mendapatkan skor rata-rata 87,12% dengan kategori sangat valid, validasi bahasa mendapatkan skor rata-rata 79,17% dengan kategori valid, validasi materi mendapatkan nilai skor rata-rata 82,50% dengan kategori sangat valid, validasi modul ajar mendapatkan total skor rata-rata 85,83% dengan kategori sangat valid dan validasi soal mendapatkan nilai rata-rata 75,93% dengan kategori valid. Kemudian uji praktikalitas yang dinilai oleh guru dan siswa mendapat skor rata-rata 92,38% kategori sangat praktis dan hasil uji efektifitas berupa soal pilihan ganda memperoleh skor rata-rata 85,71% dengan kategori sangat efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran E-Puzzle, Book Widgets, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

### **Abstract**

This study aims to develop E-puzzle learning media assisted by book widgets in the Pancasila Education subject for grade V of SDN 25 Pulau Punjung. This type of research is Research & Development (R&D) using the 4D development model which includes 4 stages, namely the define stage, design stage, development stage and disseminate stage. The define stage is to conduct needs analysis, student characteristics analysis, curriculum analysis. Then the design stage is to design E-puzzle learning media, teaching modules and instruments of validity, practicality and effectiveness. At the development stage, namely conducting a validity test of material experts, teaching module experts, language experts, graphic experts and question experts and the last stage is the dissemination stage which is carried out in class V of SD Negeri 10 Pulau Punjung. The validation results can be seen that graphic validation gets an average score of 87.12% with a very valid category, language validation gets an average score of 79.17% with a valid category, material validation gets an average score of 82.50% with a very valid category, teaching module validation gets a total average score of 85.83% with a very valid category and question validation gets an average score of 75.93% with a



valid category. Then the practicality test assessed by teachers and students gets an average score of 92.38% in the very practical category and the results of the effectiveness test in the form of multiple choice questions get an average score of 85.71% with a very effective category.

**Keywords:** E-Puzzle Learning Media, Book Widgets, Pancasila Education, Elementary School

## 1. PENDAHULUAN

Sekolah dasar adalah satuan keguruan formal yang menyelenggarakan keguruan umum di jenjang keguruan dasar. Sekolah Dasar (SD) adalah dasar atau pedoman teoritis yang berfungsi sebagai titik tolak untuk melaksanakan dan mengembangkan praktik keguruan di tingkat keguruan dasar, yaitu di jenjang sekolah dasar, (Susilawati et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang mendukung kualitas keguruan, terutama nilai-nilai moral dan karakter siswa, adalah pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini harus diajarkan di sekolah dasar dan berfokus pada membangun karakter siswa agar mereka memiliki jiwa Pancasila untuk memperkuat budaya, suku bangsa, dan kebhinekaan Indonesia secara keseluruhan, (Susilawati, Anggrayni, & Nurcahyo, 2023). Tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah untuk membuat siswa menjadi warga negara yang baik yang dapat memikul tanggung jawab sebagai warga negara yang cerdas dalam bidang spiritual, rasional, emosional, dan sosial. Ini akan digunakan oleh siswa di masa mendatang, (Susilawati, Friska, et al., 2023). Pendidikan Pancasila juga ditekankan untuk membangun moral dan etika siswa, menjadikannya landasan untuk membangun karakter yang baik dan bertanggung jawab sebagai warga negara.

Namun, salah satu tantangan yang dihadapi guru pada era digital adalah terus berinovasi dalam metode pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan perkembangan teknologi komunikasi, orang yang berilmu dalam mengembangkan potensi diri harus dapat memanfaatkannya sebagai alat dan media untuk mengembangkan pengetahuan mereka. Proses pembelajaran di sekolah dasar berkualitas tinggi dapat dibantu oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Teknologi yang semakin canggih memungkinkan inovasi baru dalam pembelajaran, (Susilawati et al., 2021). Salah satu inovasi tersebut dengan adanya media pembelajaran E-Puzzle berbantu book widgets.

Media pembelajaran adalah sekumpulan sumber daya yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memungkinkan siswa melakukan aktifitas selain materi yang dipelajari (Anggrayny et al., 2023). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai apa pun yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa). Tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dan memberi mereka kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Hasan et al., 2021). E-puzzle adalah media pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan kreativitas dan keahlian mereka. dalam suatu program berbasis computer (Murbarani, 2014). Book widgets merupakan salah satu media pembelajaran daring berbasis web yang menyediakan beragam fitur interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar, media ini dirancang agar pengguna terutama siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi secara lebih menarik dan dinamis. Widget adalah bagian dari user interface aplikasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi dan bahkan sistem operasi (Dewi & Wongsonegoro, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mulai tanggal 12 agustus sampai 20 Desember 2024 dengan guru kelas V SD Negeri 25 Pulau Punjung yaitu ibu Novia Oktaviani, S.



Hum, S.Pd. Jumlah siswa kelas V sebanyak 14 siswa, 8 laki-laki dan 6 perempuan. Bukti belajar siswa kelas V SD Negeri 25 Pulau Punjung belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) disekolah. Jika dilihat dari segi pemahaman siswa masih kurang memahami sehingga cenderung tidak tertarik pada pelajaran Pendidikan Pancasila dikarenakan sering dianggap sebagai mata pelajaran yang hanya berfokus pada hafalan saja dan kurangnya penekanan pada aspek pembahasan teori dan kurangnya kreativitas media pembelajaran sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam materi Pendidikan Pancasila. Tidak hanya itu, siswa sering melakukan aktivitas yang lain seperti mengganggu teman, melamun dan mengantuk di kelas sehingga tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi di depan, dan masih banyak sebagian siswa yang mendapatkan nilai yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar yang dicapai belum memenuhi KKTP yang ditentukan yaitu dengan nilai 75. Maka dapat diketahui dari hasil ujian semester sebagai berikut:

**Nilai Ujian Semester siswa kelas V di SD Negeri 25 Pulau Punjung**

No	Kriteria Siswa	Jumlah Siswa	Presentse
1	Tidak mencapai KKTP	6	57%
2	Mencapai KKTP	8	43%
	Total	14	100%

(Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 25 Pulau Punjung)

Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan dunia siswa kelas V yang mampu berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Kemudian salah satu faktor yang menjadi pendorong keberhasilan belajar bagi siswa adalah media ajar yang digunakan oleh guru harus inovatif supaya dapat meningkatkan semangat belajar bagi siswa serta dapat diakses melalui handphone (Susilawati et al., 2021). Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Filahanasari et al., 2023). Cara nyata yang harus dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran E-puzzle sehingga berdampak kepada siswa seperti membuat siswa berkonsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di depan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajaran E-puzzle siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran e-puzzle berbantu book widgets karena dengan menggunakan media pembelajaran e-puzzle siswa akan jauh lebih tertarik dan lebih aktif pada saat proses pembelajaran.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan research and development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk meningkatkan produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, penelitian ini bertujuan untuk membuat produk baru seperti inovasi pembelajaran dan menguji keefktifan produk yang telah dikembangkan tersebut dengan tujuan membuat produk (Susilawati, Anggrayni, & Kustina, 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang memiliki 4 tahapan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan disseminate (penyebaran) (Thiagarajan, S., Semmel, 1976). Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran E-Puzzle antara lain: 1) Pendefinisian terdiri dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. 2) Perancangan terdiri dari perancangan modul, perancangan media E-puzzle, perancangan instrument. 3) Pengembangan terdiri atas uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. 4) Penyebaran.



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 25 Pulau Punjung. Hasil produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran E-Puzzle berbantu book widgets dalam Pembelajaran Pancasila kelas V sekolah dasar, berdasarkan penelitian ini dapat diperoleh hasil penelitian yang dapat menjelaskan setiap tahapan dalam proses pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Deskripsi data hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran E-puzzle Berbantu Book Widgets

##### a) Tahap define (pendefinisian)

Tahap awal atau tahap perancangan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini (Riani Johan et al., 2023). Adapun tahap pendefinisian ini yaitu tahap analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Analisis awal akhir diperoleh melalui hasil observasi analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di SDN 25 Pulau Punjung didapatkan bahwasanya dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan buku LKS, dan media yang digunakan di sekolah masih kurang dalam memaksimalkan pembelajaran karena guru masih menggunakan media sederhana yang ada di kelas dan dilingkungan sekolah. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang mendukung untuk membantu siswa memahami materi selama proses pembelajaran. Siswa sangat antusias ketika peneliti memberi tahu mereka tentang metode pembelajaran E-Puzzle.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V yaitu ibu N.O peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam Pendidikan Pancasila yang telah peneliti desain dengan tujuan agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga agar proses pembelajaran tidak menjadi monoton. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran E-puzzle berbantu book widgets karena siswa sangat menyukai pembelajaran melalui media audio visual, hal ini dapat menambahkan media belajar tambahan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

##### b) Tahap Design ( perancangan)

Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa, peneliti melakukan perancangan moodul ajar, perancangan instrumen dan perancangan media pembelajaran E-puzzle berbantu book widgets dapat dilihat pada gambar dibawah ini

**Gambar 1 Desain Media E-Puzzle Berbantu Book Widgets**





## c) Tahap development (pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti menggunakan lima belas validator di bidang ahlinya untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Rekomendasi dan masukan dari validator digunakan sebagai referensi untuk memperbaiki produk media pembelajaran E-puzzle berbantu book widgets. Menurut (Annisa et al., 2020) suatu media pembelajaran dianggap praktis apabila penggunaan baik guru, maupun siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakannya. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh validator yaitu pada aspek kegrafikan mendapatkan perolehan skor rata-rata 87,12% dengan kategori sangat valid. Untuk aspek bahasa mendapatkan perolehan skor rata-rata 79,17% dengan kategori valid. Kemudian aspek materi diperoleh skor rata-rata 82,50% dengan kategori sangat valid. Aspek modul ajar mendapatkan perolehan skor rata-rata 85,83% dengan kategori sangat valid, lalu aspek soal memperoleh skor rata-rata 75,93% dengan kategori valid dan produk sudah dikatakan layak untuk di uji cobakan ke tahap selanjutnya.

## 2). Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran E-puzzle Berbantu Book Widgets

Uji praktikalitas media pembelajaran E-puzzle selain melakukan uji kepraktisan oleh praktisi yaitu guru kelas V dan siswa kelas V SDN 25 Pulau Punjung. Hasil uji praktikalitas oleh guru kelas V mendapatkan skor rata-rata 93% dengan kategori sangat praktis dan uji praktikalitas yang dilakukan oleh siswa kelas V mendapatkan skor rata-rata 91,75% dengan kategori sangat praktis 91,75% dengan kategori sangat praktis. Jadi total seluruh uji praktikalitas media pembelajaran E-puzzle mendapatkan nilai rata-rata 92,38% dikategorikan sangat praktis.

## 3). Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran E-puzzle Berbantu Book Widgets

Uji efektivitas mengukur seberapa jauh target (kualitas, waktu, atau kuantitas) telah tercapai. (Anggrayni et al., 2023). Media pembelajaran E-puzzle dalam uji efektivitas peneliti menilai sejauh mana media pembelajaran E-puzzle yang dikembangkan efektif digunakan, untuk mengetahui keefektifan media tersebut dengan cara memberikan soal kepada siswa kelas V SD Negeri 25 Pulau Punjung. Soal yang diberikan ada 20 butir pertanyaan pilihan ganda yang mencakup materi "Membiasakan Perilaku Pancasila" berikut merupakan hasil efektifitas siswa kelas V:

**Tabel 2 Hasil Uji Efektifitas Media E-puzzle**

No	Nama	KKTP	Nilai	Kategori
1	AA	75	75	Tuntas
2	AFB	75	80	Tuntas
3	MB	75	90	Tuntas
4	DL	75	85	Tuntas
5	DM	75	65	Tidak Tuntas
6	FWA	75	85	Tuntas
7	GM	75	80	Tuntas
8	LDS	75	95	Tuntas
9	MA	75	65	Tidak Tuntas
10	MAG	75	85	Tuntas
11	MF	75	75	Tuntas



12	MG	75	90	Tuntas
13	NPA	75	75	Tuntas
14	SLZ	75	90	Tuntas
Rata-rata Siswa yang Tuntas				$\frac{12}{14} \times 100\%$ =85,71%
Rata-rata Siswa yang Tidak Tuntas				$\frac{2}{14} \times 100\%$ =0,14%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang telah mencapai KKTP dari 14 orang ada 12 orang siswa yang tuntas maka mendapatkan rata-rata efektifitas adalah 85,71% sehingga efektifitas media pembelajaran E-puzzle berbantu book widgets termasuk kedalam kategori sangat “praktis”.

d) Tahap disseminate (penyebaran)

Pada tahap penyebaran pengembangan 4D merupakan tahap akhir dari proses pengembangan media pembelajaran pada tahap ini produk media pembelajaran E-puzzle yang telah selesai dikembangkan disebarkan kepada pengguna akhir, yaitu guru dan siswa (Riani Johan et al., 2023). Peneliti melakukan penyebaran produk media pembelajaran E-puzzle ke SD Negeri 10 Pulau Punjung yang terdiri dari 20 siswa kelas V.

**Tabel 3 Hasil Penyebaran Media E-puzzle**

No	Nama	KKTP	Nilai	Kategori
1	AA	75	80	Tuntas
2	AA	75	85	Tuntas
3	AN	75	90	Tuntas
4	AR	75	80	Tuntas
5	DA	75	80	Tuntas
6	DWI	75	85	Tuntas
7	DS	75	90	Tuntas
8	FP	75	50	Tidak Tuntas
9	JA	75	90	Tuntas
10	JPM	75	65	Tidak Tuntas
11	LFE	75	75	Tuntas
12	LM	75	85	Tuntas
13	MA	75	95	Tuntas
14	MRD	75	90	Tuntas
15	NF	75	90	Tuntas
16	NF	75	90	Tuntas
17	NP	75	85	Tuntas
18	NR	75	85	Tuntas
19	RN	75	90	Tuntas
20	RS	75	75	Tuntas
Rata-rata Siswa yang Tuntas				$\frac{18}{20} \times 100\%$ =90%





Rata-rata Siswa yang Tidak Tuntas	$\frac{2}{20} \times 100\%$ $= 10\%$
-----------------------------------	--------------------------------------

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa ada 18 orang siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan minimal 75, sementara ada 2 siswa yang belum tuntas. Penyebaran dilakukan dalam bentuk uji efektivitas di kelas V SD Negeri 10 Pulau Punjung dan hasil uji menunjukkan rata-rata efektifitas sebesar 90% yang tergolong dalam kategori “sangat efektif”.

#### 4. SIMPULAN

Sebagai kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran e-puzzle dan uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap media pembelajaran e-puzzle berbantu book widgets materi membiasakan perilaku Pancasila, dapat dikatakan bahwa rancangan telah melewati tahap analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum yang telah didefinisikan dalam model. Bahan ajar disusun berdasarkan 5 aspek yaitu kegrafikan, bahasa, modul ajar, dan soal. Bahan ajar yang sudah dinyatakan valid oleh 15 validator ahli dan praktis. Pengembangan media pembelajaran e-puzzle membiasakan perilaku Pancasila, menurut penelitian ini, sangat valid dari segi kegrafikan (89%), bahasa (83,3%), materi (86%), modul ajar (88,6%), dan soal (81,6%). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-puzzle yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat pembelajaran e-puzzle yang membantu book widgets membiasakan diri dengan prinsip Pancasila memiliki standar yang sangat praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran e-puzzle sangat praktis dan dapat membantu guru dalam pembelajaran Pancasila di kelas V, seperti yang ditunjukkan oleh 93% guru dan 91,75% siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-puzzle membantu book widgets materi membiasakan siswa dengan perilaku sebagai contoh, uji coba menunjukkan rata-rata 85,71% dan penyebaran 90% pada kategori sangat efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat pembelajaran e-puzzle dengan widgets materi membantu siswa menjadi lebih terbiasa dengan prinsip Pancasila telah dilaksanakan dengan sukses.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Ningsih, Y., & hefi sofia, E. (2021). Pengembangan Elektronik Lembar kerja Peserta Didik (E-LKPD) Matematika Berbasis Problem Based Learning. 10, 417–430.
- Anggrayni, M., Wiwik, O. susilawati., & Titi, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis TPACK Pada Mata Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 SITIUNG. Detikproperti, 13(1), 119–121.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 11(1), 72. <https://doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>
- Dewi, L. P., & Wongsonegoro, J. (2016). Pembuatan Widget Status Koleksi Perpustakaan Universitas Kristen Petra Surabaya. Teknomatika, 8(2), 61–67.
- Filahanasari, E., nopa sari, L., & Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan



- Kosa Kata di Kelas III SDN 308 RANTAU SULI. 09.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Murbarani, A. (2014). Pengembangan Media Puzzle Elektronik Tentang Rangka Tubuh Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Jombatan V Jombang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(3), 1–9.
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Susilawati, wiiwik okta, Darniyanti, Y., & Cahyani, putri syntiya dwi. (2021). Pengembangan Elektronik Lembar kerja Peserta Didik (E-LKPD) Matematika Berbasis Problem Based Learning. 10.
- Susilawati, W. O. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4922–4938. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2909>
- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Kustina. (2023). Pengembangan Modul P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Fase B Tema Kewirausahaan Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9799–9812.
- Susilawati, W. O., Anggrayni, M., & Nurcahyo, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1190>
- Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Yustika, S. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7976–7987.
- Susilawati, W. O., Khairita, M. N., & Melisa, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Elemen Pancasila Dasar Negaraku pada Peserta Didik Kelas II SDN 18 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. 4, 1308–1320.
- Thiagarajan, S., Semmel. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)