

**PENGEMBANGAN MEDIA PAZZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA PADA KURIKULUM MERDEKA**

Eksa Dewi Wulan Sari¹, Banun Havifah Cahyo Khosiyono²,
Berliana Henu Cahyani³, Ana Fitroun Nisa⁴

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, ²SDN Negeri Ngipik,

¹eksadewiwulansari@gmail.com, ²banun@ustjogja.ac.id,

³berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id, ⁴ana.fitrotun@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research is development research oriented towards a product being developed. Low learning motivation influences low learning outcomes. So it is necessary to develop learning media to increase student learning motivation so as to improve learning outcomes. The product developed in this research is puzzle learning media. This development research aims to develop a puzzle learning media to increase learning motivation and student learning outcomes. To determine the feasibility level of using puzzle learning media, we carried out validation from learning media design experts. This development research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. This research involved material experts and learning media design experts as validators. The subjects in this research were 13 students. Validator is an expert in learning media design with a score percentage of 92.00% which is included in the very good category with very decent information. The response to product use from five teachers was 90.80%, which was included in the very good category with very appropriate information. Based on the results of the trial, it was stated that the puzzle learning media that had been developed could be used at SDN Ngipik as a learning media, as well as making it easier for students to learn Aku Cinta Pancasila.

Keywords: media pazzle, motivation, learning outcomes, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk yang dikembangkan. Motivasi belajar yang rendah mempengaruhi rendahnya hasil belajar. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran puzzle. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran puzzle, kami melakukan validasi dari ahli desain media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli desain media pembelajaran sebagai validator. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 13 siswa. Validator ahli dalam desain media pembelajaran dengan persentase skor 92,00% termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Respon penggunaan produk dari lima orang guru sebesar 90,80% termasuk dalam kategori sangat baik dengan informasi yang sangat sesuai. Berdasarkan hasil uji coba dinyatakan bahwa media pembelajaran puzzle yang dikembangkan dapat digunakan di SDN Ngipik sebagai media pembelajaran, serta memudahkan siswa dalam mempelajari Aku Cinta Pancasila.

Kata Kunci: media pazzle, motivasi, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajar kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun

2003). Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang penting untuk menanamkan karakter peserta didik.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila memiliki beberapa nilai etika yang dapat membentuk karakter dan kepribadian siswa sekolah dasar. Karakter dan moral siswa dapat dibentuk dengan lebih baik di kelas. Karena Pendidikan Pancasila mengajarkan siswa bagaimana menerapkan budi pekerti dan pengetahuan tentang tanah air, cinta dan bela tanah air, mengedepankan tanggung jawab, persatuan, saling mencintai dan menghormati, serta taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana dicontohkan oleh negara Indonesia yaitu Pancasila. Siswa juga dapat belajar menghargai orang lain, termasuk teman, meskipun berbeda agama, ras, golongan, dan Bahasa (Safitri .2021) . namun pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang kerap tidak disukai peserta didik.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan

sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman. Apa lagi pada kurikulum merdeka pembelajaran mengacu pada profil pelajar Pancasila. Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif

Dalam hal ini pendidikan Pancasila sangat penting, dan berperan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar, namun kewarganegaraan juga menawarkan kelas-kelas yang membantu peserta didik memahami

dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Fikriyatus Soleha.2021). Pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai sarana untuk mengembangkan dan memelihara nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya. (Syapanuddin.2020).

Berdasarkan dari pendapat beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan yaitu Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan kewarganegaraan berperan penting dalam membentuk pemahaman konsep dasar kewarganegaraan, demokrasi, hak dan tanggung jawab kewarganegaraan, serta dalam mengembangkan sikap positif terhadap bangsa dan kehidupan berbangsa.

Kontribusi seorang guru dalam memberikan pelajaran di Sekolah Dasar sangat penting dalam mewujudkan profil pelajar pancasila, Guru adalah sosok yang mampu membimbing serta mengarahkan peserta didik. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat serta bakat siswa dengan berbagai upaya. Guru telah melakukan berbagai upaya untuk membuat

pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satunya menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran lebih menarik dan sederhana bagi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad dalam (AZIZAH & SUPRAYITNO, 2019) yang menyatakan bahwa media merupakan bagian integral dari proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum, lebih khusus pada tujuan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakter peserta didik kelas 1 sekolah dasar yaitu metode yang mengandung unsur permainan. Karena pada dasarnya usia peserta didik kelas 1 sekolah dasar masih sangat senang bermain, aktif, senang mencoba sesuatu dan senang berinteraksi dengan sesama. Puzzle merupakan sebuah bentuk permainan membongkar dan memasang kembali bagiannya agar menjadi susunan atau bentuk yang indah dan utuh. Tentunya hal tersebut akan sangat menarik dan unik bagi peserta didik kelas rendah. Cara bermain puzzle yaitu dengan menyusun pecahan pecahan atau

potongan-potongan gambar yang berserakan menjadi bagian yang utuh.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media puzzle berbasis make a match. Menurut Soebachman bermain puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Bermain puzzle dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti berupaya untuk memberikan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa Media Puzzel pada mata mata pelajaran pendidikan Pancasila materi Aku cinta Pancasila . Peneliti telah melakukan pengamatan pada SDN Ngipik hasil yang ditemui berupa kurangnya media pembelajaran siswa kelas I hal itu ditandai dengan buku pelajaran menjadi satu satunya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kelas dan guru cenderung menggunakan metode ceramah.

Peneliti melihat hal itu disebabkan oleh pembelajaran di dalam kelas yang monoton dan bersifat ceramah serta kurangnya inovasi dalam pembelajaran khususnya dalam materi Aku cinta Pancasila, tidak ada media pembelajaran yang digunakan selain buku ajar. Sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar rendah.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas I di SDN Ngipik ini siswa kurang tertarik karena pada pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti Pengembangan Media Pazzle Utuk Meningkatkan Motivasi belajar dan hasil belajar siswa Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

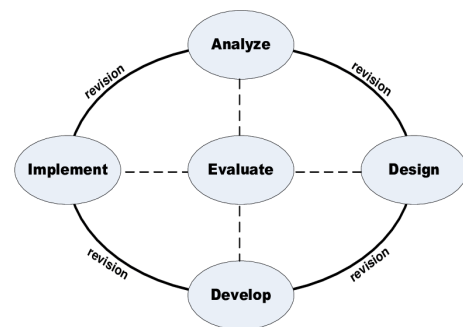
Metode Penelitian Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan Research and Development (R&D). Sugiyono (2017:407) menyatakan bahwa penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan, peneliti dapat menghasilkan produk atau inovasi yang didukung oleh bukti empiris dan dapat memberikan manfaat nyata dalam konteks pendidikan. Dalam (Syaodih, 2005) Penelitian dan pengembangan adalah proses menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang ada. Evaluasi pengembangan yang melibatkan pembuatan atau perbaikan produk sambil mengevaluasi dan menguji keefektifannya.

Pendekatan penelitian pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian pembuatan media Puzzel . Lima langkah model pengembangan ADDIE adalah analisis (analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2012)4019. Model Pengembangan ADDIE jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:

Gambar 1 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Model ADDIIE



a. Analysis

Pada Tahap Analisis, peneliti melakukan analisis materi dengan tujuan memilih dan menyusun materi yang terbaik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan juga dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin timbul selama proses pembelajaran, yang memerlukan solusi dalam bentuk penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen.

b. Design

Yang kedua adalah tahap perancangan atau Design tahap ini terdapat 3 langkah yaitu perancangan materi, perancangan produk media dan perancangan teknis permainan. Rancangan materi ditetapkan pada Judul media lalu Materi yang digunakan disesuaikan dengan materi yang tercantum pada pelajaran dan kurikulum. Pada Tahap ini Proses pembuatan garis besar isi media pembelajaran yang meliputi

penyampaian materi tentang keberagaman suku bangsa. langkah kedua yaitu merancang desain produk media, desain dibuat menggunakan aplikasi Canva.

c. Development

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan atau Development pada tahap ini adalah realisasi dari tahap Desain Sebelum diujikan kepada siswa dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan umpan balik untuk pengembangan dan perbaikan. Untuk memvalidasi media, diperlukan instrumen yang dapat digunakan oleh para ahli sebagai pedoman dalam menentukan kevalidan media. Penting juga untuk membuat lembar evaluasi berupa tes yang dapat diisi oleh peserta didik untuk mengetahui keefektifan media tersebut .

d. Implementation

Tahap Keempat Implementasi atau Implementation Pada tahap ini Media yang telah diciptakan selanjutnya disiapkan untuk diterapkan atau diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ditempat yang telah ditentukan. Sebelum diterapkan peneliti menyiapkan Langkah-langkah kegiatan dalam menerapkan media

yang telah dibuat dan melengkapinya dengan rancangan pengamatan dan rancangan kegiatan pembelajaran termasuk didalamnya yaitu instrument pengumpulan data berupa lembar Tes Evaluasi yang disusun sesuai dengan kebutuhan pengambilan data oleh peneliti.

e. Evaluation

Tahap Evaluasi atau Evaluation Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam mengukur bagaimana reaksi khalayak terhadap media yang dibuat oleh peneliti telah berubah. Ini juga merupakan tahap dimana perbaikan dilakukan sebagai hasil umpan balik dari ahli media, ahli materi, dan konsumen media, memastikan bahwa media yang dibuat oleh peneliti ini di masa depan akan lebih bermanfaat dan baik.

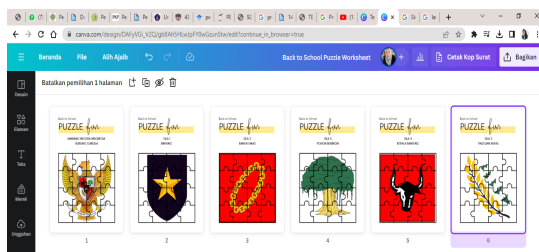
D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi desain pengembangan produk Puzzel

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas I semester ganjil di SDN Ngipik. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 13 orang siswa. Adapun pengembangan media pembelajaran puzzle disesuaikan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan

yaitu: (1) Analyze (analisis) yaitu memeriksa masalah yang ada, (2) Design (desain). Tahap mengidentifikasi software (Canva) serta alat dan bahan yang sekiranya digunakan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran tersebut. Desain media yang dikembangkan saat ini akan menggunakan berbagai macam warna selain agar lebih inovatif juga mampu menarik minat siswa untuk belajar. Adapun tampilan Desain Media pembelajaran puzzle Inovatif sebagai Berikut.

Gambar 2
Desain Media Puzzle



Petunjuk penggunaan media puzzle
Penggunaan media pembelajaran Puzzle adalah suatu media pembelajaran yang berupa potongan-potongan kertas yang digunakan untuk melatih kesabaran siswa, kerjasama, dan berpikir tingkat tinggi siswa. Siswa dibagikan Lembar kerja siswa pada materi aku cinta Pancasila. Langkah-langkah dibuat

dengan Bahasa yang mudah dimengerti dan mudah dipahami.

Langkah langkang menggunakan media Pazzle:

- a. Lepaskan dan acak bagian bagian puzel ke atas meja
- b. Susun bagian puzzle dengan benar agar membetuk gambar yang sesuai

2. Validasi dan revisi produk

Setelah pembuatan media pembelajaran puzzle selesai, kemudian peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli. Ahli tersebut yaitu ahli isi materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran tujuannya adalah untuk mengetahui kemenarikan dan kevalidan media. Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif dalam penelitian ini berasal dari saran dan pendapat para validator yang diberikan pada saat memvalidasi media pembelajaran puzzle sebagai acuan untuk kelayakan pengembangan yang sedang dilakukan oleh pengembang dan wawancara dengan guru kelas I. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari angket para validator yaitu ahli isi materi, ahli desain media,serta ahli pembelajaran. berikut ini akan

dijelaskan kriteria penskoran nilai dari angket penilaian

Tabel 1
Kriteria Penskoran

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.	2
3.	Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.	3
4.	Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.	4
5.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah	5

Tabel 2

Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli

No	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Desain utama media <i>puzzle</i> sesuai dengan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

	isi materi dan menarik minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut..					
2	Desain pada media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi didalamnya.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Tampilan media <i>puzzle</i> ini menarik dan sesuai dengan materi kenampakan alam daratan dan perairan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Ukuran panjang dan lebar media <i>puzzle</i> sesuai dengan ukuran siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi

5	Warna gambar pada media <i>puzzle</i> sangat menarik minat siswa.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Potongan dari media <i>puzzle</i> sudah tepat yaitu 4x4 atau 16 potongan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Bahan pembuatan media <i>puzzle</i> terbuat dari bahan yang aman.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Gambar-gambar pada media <i>puzzle</i> pada materi kenampakan alam daratan dan perairan terlihat jelas.	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Tampilan cara penggunaan	4	5	80%	Valid	Tidak Perlu

	sangat menarik minat siswa dan mudah dipahami oleh siswa.					Revisi
10	pendamping media <i>puzzle</i> sudah jelas.	5	5	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH	46	50	92%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi	

Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli desain media terhadap media pembelajaran *puzzle* materi kenampakan alam daratan dan perairan, maka dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran *puzzle*

sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum} \times 100\%$$

$$p = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$p = 92\%$$

Berdasarkan data validasi ahli pembelajaran dapat dikatakan bahwa

media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid

3. Penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media Puzzle sangat disenangi anak-anak. Terbukti dari minat belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa meningkat

Gambar 3

Penggunaan media



Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

Tabel 3 nilai postes dan preetes siswa

No	Nilai Postes	Nilai Preetes
1.	50	80
2.	50	80
3.	60	100
4.	50	100
5.	60	100
6.	60	90
7.	30	70
8.	40	80
9.	50	90
10.	40	90
11.	40	80
12.	40	70
13.	40	80

Postes dilakukan sebelum media pembelajaran dipakai. Kemudian

preetes digunakan setelah pembelajaran menggunakan media dilaksanakan. nilai pretes meningkat setelah penggunaan media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda., Hendri., (2023). Pengembangan Media Kapten Subasa (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar : Jurnal

- Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar JGPSD Volume 11 Nomor 1 Tahun 2023, 42-54
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52479>
- Eko., Pardimin., Nisa, A. F. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Kesenian Jathilan Materi Perkalian Bilangan SD. Tuladha: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(20), 60-70.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tuladha/article/view/13403/5585>
- Hasriani., (2020) Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone
- Isti., Bannun., (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasiskomputer Melalui Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik. Thulodho: Jurnal Pendidikan Dasar 59 ISSN : XXXX – YYYY (ONLINE) | VOLUME 1 NO. 1 2022
- <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tuladha/article/view/12511/5128>
- Lizza., Arsyad., Sintayana., Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ISSN 2614-509X (Online) | ISSN 2338-9680
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/CIVICUS/article/view/2931/pdf>
- Lutfi., Fine., Sunan.,(2019) Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. . Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol.3(1) pp. 14-17
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/17095/10246>
- Murtafi'ah, Dwi Iza, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 Digital Library: UIN Khas Jember
<http://digilib.uinkhas.ac.id/26382/>

Ninsa., Muhammad., Vina., (2023)

Penggunaan Media Cardsort dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif PKN Kelas IV di SD 1 Payaman. Prosiding Eminar Nasional : UPGRIS Issue Vol 11 No 1 (2023)
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/3938>

Novita., Ana., Sutrisna., (2023) Studi

Analisis Kebutuhan Pengembangan Kurikulum Kecakapan Hidup Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD. Tuladha: Jurnal Pendidikan, 1-11
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tuladha/article/view/15564>