

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR UNTUK  
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA  
KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

Yulia Darniyanti<sup>1</sup>, Wiwik Okta Susilawati<sup>2</sup>, Nanda Saspira<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia

Email : <sup>1</sup>[yuliadarniyanti1010@gmail.com](mailto:yuliadarniyanti1010@gmail.com), <sup>2</sup>[wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id](mailto:wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id),  
<sup>3</sup>[nanda.saspira20@gmail.com](mailto:nanda.saspira20@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the problem of students who cannot read sentences correctly and some students cannot distinguish punctuation marks and are also not fluent in reading. The aim of this research is to produce smart board learning media that is valid, practical and effective. The type of research used is research and development (R&D) using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, desing, development, implementation, and evaluation stages. The results of the validity of the smart board media were validated by 4 validators, namely validation by content experts, the results obtained were 90% categorized as very valid. Validation by language experts obtained results of 91,66%, categorized as very valid. Media expert validation obtained a result of 90% categorized as very valid. Validation of the teaching module obtained a result of 91% categorized as very valid, validation of the teaching module by the teacher obtained a result of 100% categorized as very valid. The results of the practicality of smart board media through the teacher response questionnaire by class 1 teacher obtained a result of 100% which was categorized as very practical, while through the student response questionnaire an average result of 97,71% was categorized as very practical. The effectiveness result obtained and the results of student learning tests in main schools obtained an average of 90,32% categorized as very effective.*

*Keywords: Smart Board Media, Development Model ADDIE.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan peserta didik yang belum bisa membaca kalimat dengan benar dan beberapa peserta didik tidak bisa membedakan tanda baca dan juga kurang lancar dalam membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran papan pintar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (develop), implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Hasil validitas media papan pintar divalidasi oleh 4 validator, yaitu validasi ahli isi diperoleh hasil 90% dikategorikan sangat valid, validasi ahli bahasa diperoleh hasil 91,66% dikategorikan sangat valid, validasi ahli media diperoleh hasil 90% dikategorikan sangat valid, validasi modul ajar diperoleh hasil 91% dikategorikan sangat valid, validasi modul ajar oleh guru diperoleh hasil 100% dikategorikan sangat valid. Hasil praktikalitas media papan pintar melalui angket respon guru oleh guru kelas I diperoleh hasil 100% dikategorikan sangat

praktis, sedangkan melalui angket respon peserta didik diperoleh hasil rata-rata 97,71% dikategorikan sangat praktis. Hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik disekolah utama diperoleh rata-rata 90,32% dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci : media papan pintar, model pengembangan ADDIE

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan pada saat ini menuntut adanya kualitas pendidikan yang lebih baik, terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar (Susilawati, et al., 2023). Pendidikan dasar termasuk langkah awal suatu proses penambahan ilmu pengetahuan dari bimbingan seorang guru untuk memberikan sebuah pembelajaran yang bermakna bagi peserta didiknya (Desi Pristiwanti, et al, 2022), karena pendidikan salah satu bagian penting bagi setiap orang untuk memperoleh hal baru yang menjadikan manusia lebih bermanfaat dan berkembang (Susilawati et al., 2023).

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang resmi diluncurkan oleh mendikbudristek kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi sebagai kerangka kurikulum yang lebih luas dan berpusat pada materi mendasar serta mengembangkan keunikan dan kemampuan peserta didik (Darniyanti, 2019).

Berdasarkan dari hasil kegiatan lapangan ketika proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari selasa 5 maret 2024 di kelas I SDN 18 sitiungk, peneliti menemukan sebuah permasalahan yang terjadi bahwasanya peserta didik kelas 1 masih belum bisa membaca kalimat dengan benar, bebrapa peserta didik tidak bisa membedakan tanda baca dan juga kurang lancar dalam membaca, guru kelas 1 masih menggunakan metode pengajaran tradisional dengan menyuruh peserta didik satu persatu untuk membacayang ada pada buku ajar. Dengan permasalahan yang disebabkan karena beberapa peserta didik belum bisa membedakan huruf yang bentuknya sama dan peserta didik masih sulit untuk mengeja, tidak hanya itu masalah yang dialami oleh peserta didik di kelas 1 adalah kurangnya media yang digunakan untuk memahami peserta didik dalam belajar membaca.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasanya dalam proses pembelajaran diperlukan adanya

media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan salah satu media yang cocok adalah papan pintar..

Media papan pintar adalah sebuah media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan dapat membuat suatu media yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun kelebihan papan pintar ini adalah media papan pintar dapat menarik perhatian peserta didik karena adanya gambar-gambar yang berbeda dan berwarna dan terdapat juga berbagai jenis huruf abjad dapat menarik perhatian dari guru karena memungkinkan guru untuk mengatur sesuatu yang berbeda di dalam ruang kelas.

Bahasa Indonesia termasuk sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara efektif dan komunikatif, meliputi pemahaman, penggunaan, dan pengembangan keterampilan berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam konteks kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan dari pendidikan bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan produktivitas pendidikan dengan jalan

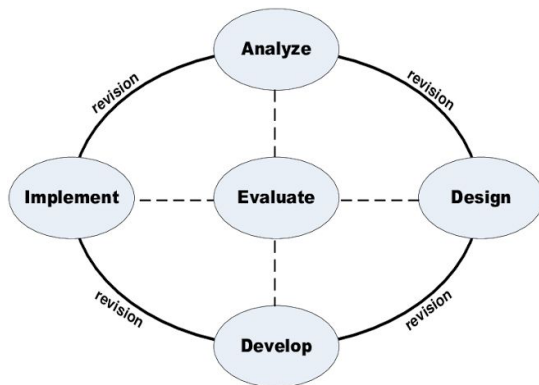
mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual sosial dan emosional (Darniyanti et al., 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Oktaviani, et al., 2020) menyatakan bahwa media papan baca pintar dapat membuat peserta didik mengenal huruf dengan cara menyusun kata dari kartu huruf. Sehingga ketika peserta didik mampu membaca maka dapat mendukung kemampuan membaca peserta didik. Dengan menggunakan media papan pintar diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dan melatih daya pikir peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Prananda et al., 2020). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa produk dalam pendidikan yaitu papan pintar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Darniyanti et al., 2021).



Pengembangan ADDIE (Piskurich 2000:29)

Model ADDIE adalah sebagai dasar untuk mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan sesuai dengan tahapan yang harus di ikuti. Tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan tahapan pengembangan ADDIE ini yaitu dengan memproduksi bahan ajar atau produk yang valid, praktis, dan efektif (wiwik okta Susilawati, 2023).

Jenis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu berupa data kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan yaitu lembar validitas, lembar praktikalitas dan lembar efektivitas. Teknik pengumpulan data

yang digunakan peneliti melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 18 Sitiung. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media papan pintar kelas I SDN 18 Sitiung.

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada setiap tahapan dalam proses tahapan model ADDIE tahap analisis, disgn, development, implementation, evaluasi. Deskripsi data hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **1. Tahapan Analisis**

Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar dan mengidentifikasi masalah yang terjadi pada peserta didik saat proses belajar mengajar. Ada empat tahapan yang peneliti lakukan, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan analisis kurikulum.

Peneliti mengembangkan produk menggunakan model ADDIE. Kemudian dilanjutkan pada tahap *desain* atau perancangan dimana

peneliti merancang produk yang berupa media papan pintar.

**a. Tahap analisis (*analysis*)**

Tahap analisis berguna untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang dibuat (Arkadiantika et al., 2020). Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas I khususnya di SDN 18 Sitiung. Analisis kebutuhan difokuskan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran papan pintar ini. Selain itu analisis kebutuhan juga digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dapat dijadikan latar belakang dalam penelitian (Husnita & Saputri, 2023).

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Setelah analisis kebutuhan, peneliti perlu menganalisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis karakteristik peserta didik

yang dilakukan di kelas I SDN 18 Sitiung, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, peserta didik lebih menyukai belajar menggunakan media pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran. Karakteristik peserta didik juga merupakan aspek-aspek perseorangan yang terdiri dari intelektual, sosial, bahasa dan gaya belajar (Rizani et al., 2022).

3) Analisis kurikulum

Peneliti juga melakukan tahap analisis kurikulum. Sekolah yang peneliti jadikan tempat untuk penelitian terdapat memakai kurikulum merdeka yang dirancang sebagai upaya memperbaiki kurikulum k13. Kurikulum merdeka memiliki ciri central student yakni proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan proses pembelajaran.

4) Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, peneliti melakukan wawancara

kepada guru kelas I SD. Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang dipelajari oleh peserta didik. Materi yang dipilih pada pengembangan ini, yaitu pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun materi pembelajaran bahasa Indonesia yang dipilih, yaitu pada elemen membaca. Untuk buku ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket dan IKS (W. O. Susilawati, Friska, et al., 2023). Bahasa Indonesia peran dan fungsi yang sangat penting dalam meningkatkan produktivitas pendidikan dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, memberikan kemungkinan pendidik yang sifatnya individual, sosial, dan emosional beserta memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, memungkinkan penyajian pendidik yang lebih luas.

## **b. Tahap Perancangan (*design*)**

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang media papan pintar pada mata pelajaran

bahasa Indonesia yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Media papan pintar dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat dengan lebih semangat dalam pembelajaran. Tahap perancangan juga berguna untuk menentukan rancangan yang akan dibuat (Arkadiantika et al., 2020).

Pada tahap perancangan media papan pintar peneliti terlebih dahulu mengumpulkan materi dari berbagai sumber, memilih alat dan bahan yang dibutuhkan lalu mengembangkan media papan pintar.

Setelah perancangan media papan pintar peneliti merancang instrumen validitas, praktikalitas dan efektivitas. Pada perancangan instrumen validitas digunakan untuk memvalidasi media papan pintar yang peneliti kembangkan. Instrumen praktikalitas digunakan untuk mengetahui praktisnya media papan pintar yang peneliti kembangkan. Instrumen efektivitas digunakan untuk mengetahui efektifnya media papan pintar yang peneliti kembangkan (Friska et al., 2023).

## **2. Validitas media papan pintar**

### **a. Pengembangan (*develop*)**

Tahap pengembangan ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan media papan pintar

yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli (Arum, 2020). Pada tahap pengembangan dilakukannya proses validasi agar media papan pintar dapat diterapkan disekolahan (Friska, 2023). Pengembangan ini akan di validasi oleh 4 validator ahli dalam bidangnya. Dapat dilihat tabel hasil validasi sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Keseluruhan Validasi media papan pintar**

Keterangan	Hasil	Kategori
Validator Isi	900%	Sangat Valid
Validator Bahasa	91,66%	Sangat Valid
Validator media	90%	Sangat Valid
<b>Rata-rata = 90 + 90 + 91,66 / 3</b>	90,55%	<b>Sangat Valid</b>

*Sumber : Validator (Angket Validitas)*

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga validator yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwasanya yaitu dari validator isi didapatkan hasil skor 90%, sedangkan dari validator bahasa didapatkan hasil skor 91,66%, dari validator media didapatkan hasil skor 90%. Jadi didapatkan hasil skor rata-

rata 90,55% yang dikatakan “Sangat Valid”.

**Tabel 4.2. Hasil Keseluruhan Validasi Modul Ajar**

Keterangan	Hasil	Kategori
Validator Modul Ajar	91%	Sangat Valid
Validator Modul Ajar	100%	Sangat Valid
<b>Rata-rata = 91% + 100% / 2</b>	95,5 %	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan pada tabel di atas validasi modul ajar mendapatkan skor 41% maka mendapatkan nilai 91%. Skor termasuk dalam kategori “sangat Valid. Validasi modul ajar oleh guru mendapatkan skor 45 maka mendapatkan nilai 100%. Skor termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Maka diperoleh hasil skor rata-rata 95,5% yang dikategorikan “Sangat Valid”.

### 3. Praktikalitas media papan pintar

Data praktikalitas pada uji coba media papan pintar pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas I sekolah dasar ini berguna untuk mengetahui tingkat kepraktisan, seberapa manfaat kemudahan menggunakan media papan pintar

yang telah dibuat (W. O. Susilawati, 2021). Praktikalitas dilihat dari beberapa instrumen penilaian yaitu praktikalitas, angket respon peserta didik dan angket respon guru. Berikut dapat dilihat tabel hasil praktikalitas sebagai berikut :

**Tabel 4.3. Hasil Penilaian Angket Praktikalitas media papan pintar**

No	Praktisi	Skor	Kategori
1	Guru Kelas I	100%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik Kelas I	97,71%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata = 100% + 97,71% / 2</b>		<b>98,85%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

*Sumber : Guru Kelas I dan Peserta Didik Kelas I*

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon peserta didik kelas I, produk media papan pintar yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 98,85% dengan kategori “Sangat Praktis”.

#### **4. Efektivitas media papan pintar**

Pada uji efektivitas, peneliti melihat keefektifan media papan pintar yang peneliti buat dengan memberikan soal kepada peserta didik. Soal berupa uji coba langsung ke medianya soal mencakup materi

pada kegiatan belajar mengenai membaca permulaan. Berikut adalah hasil efektivitas peserta didik kelas I :

**Tabel 4.4. Hasil Efektivitas media papan pintar**

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	28	90,32%
2	Tidak Tuntas	3	9,67%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 70, dari 31 orang peserta didik terdapat 28 orang peserta didik yang tuntas. Maka rata-rata efektivitasnya adalah 90,32% sehingga media papan pintar ini masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.

#### **a. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan tahap evaluasi media papan pintar yang telah dikembangkan (Arkadiantika et al., 2020). Pada tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas. Hasil uji validitas bahasa, materi, media, mendapatkan rata rata 90,55%, sedangkan hasil uji validitas modul ajar mendapatkan rata rata



95,5% dikategorikan sangat valid. Hasil uji praktikalitas mendapatkan rata rata 98,85% dikategorikan sangat praktis, hasil uji efektivitas mendapatkan rata rata 90,32% sangat efektif.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan media papan pintar dan uji coba yang dilakukan peneliti terhadap media papan pintar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Rancangan Pengembangan media papan pintar dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang mana terdapat beberapa tahapan yaitu tahap analisis (analysis), yang terdiri dari (analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan analisis kurikulum). Selanjutnya tahap perancangan (design) tahapannya yakni merancang media papan pintar, merancang media papan pintar merancang instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Tahap pengembangan (development) dimana peneliti melakukan validasi pada media papan pintar yang peneliti kembangkan yakni validasi isi, validasi bahasa, validasi media,

validasi modul ajar. Kemudian pada tahap evaluasi.

2. Tingkat kevaliditan media papan pintar pada aspek komponen kelayakan isi mendapatkan nilai 90%, aspek komponen kelayakan bahasa mendapatkan nilai 91,66%, aspek komponen kelayakan media mendapatkan nilai 90%, aspek komponen kelayakan modul ajar oleh dosen mendapatkan nilai 91%, aspek komponen kelayakan modul ajar oleh guru mendapatkan nilai 100%.
3. Tingkat kepraktisan yang dilihat dari praktikalitas Angket respon guru memperoleh nilai 100% dikategorikan "Sangat Praktis", sedangkan dari hasil angket respon peserta didik dengan rata-rata persentase 97,71% dikategorikan "Sangat Praktis" terhadap media papan pintar yang peneliti buat.
4. Tingkat keefektifan produk media papan pintar dilihat dari nilai hasil belajar efektivitas yang dilakukan setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil uji efektivitas mendapatkan rata-rata 90,32% dikategorikan "Sangat Efektif".

## DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Arum, A. P. (2020). Strategi Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Kuliah Penataan Rambut. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 132–139. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i2.16490>
- Darniyanti, Y. (2019). pengembangan modul ajar berbantuan canva pada mata pelajaran ipas dalam kurikulum merdeka kelas IV sekolah dasar. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Darniyanti, Y., Apreasta, L., & Khofifah, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDN 152 Rantau Panjang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 450–461.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- Desi Pristiwanti, Bai Badriah, Sholeh Hidayat, R. S. D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7911–7915.
- Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Nopriandi, W. (2023). Pengembangan E-Module Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. 3, 14671–14682.
- Gingga Prananda, Ali Wardana, & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *JuDha\_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Husnita, L., & Saputri, W. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 21–29. <https://doi.org/10.33369/diklabio.7.1.21-29>
- Rizani, D. A., Boleng, D. T., & Hapsari, T. R. (2022). Analisis Karakteristik Peserta Didik Ditinjau dari Perkembangan Motivasi Belajar dan Sosial Emosional. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2022*, 47–51.
- Sonia Yulia Friska, Wiwik Okta Susilawati, R. R. (2023). Journal Education and Counseling. *Pengembangan E-Modu Berbantu Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar*, 217–228.
- Susilawati, wiwik okta. (2023). pengembangan media monoso (monopoli bahasa) pembelajaran bahasa indonesia materi lihat sekitar kelas IV sekolah dasar. *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology*,

- 13(1), 410–421.  
<https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>
- Susilawati, W. O. (2021). *PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PERKEMBANGAN SOSIAL AUD BERBASIS KARAKTER*. X(2), 1–18.
- Susilawati, W. O., Friska, S. Y., Yustika, S. I., Guru, P., Dasar, S., & Indonesia, U. D. (2023). *Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. 3, 7976–7987.
- Susilawati, W. O., Yulia, S., & Eroza, E. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka*. 3, 9142–9155.
- Thiagarajan. (1974). No Title. In M. Minneapolis (Ed.), *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional children*. Leadership Training Institute/Special Education.