

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORABUD (WORDWALL  
KERAGAMAN BUDAYA) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA KELAS V SD**

Lintang Kusumawardani<sup>1</sup>, Wawan Shokib Rondli<sup>2</sup>, Denni Agung Santoso<sup>3</sup>

PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

[1202133174@std.umk.ac.id](mailto:1202133174@std.umk.ac.id), [2 wawan.shokib@umk.ac.id](mailto:wawan.shokib@umk.ac.id),

[3denni.agung@umk.ac.id](mailto:denni.agung@umk.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the limited use of learning media at SDN Mlatiharjo 2, which still relies on worksheets, whiteboards, and simple slides, resulting in low student engagement. The study aims to develop Wordwall-based learning media (WORABUD) for Pancasila Education subject on Cultural Diversity material for Grade V and to test its feasibility. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The research subjects were 22 Grade V students. Validation was carried out by media experts, material experts, teachers, and students. The results showed that WORABUD was rated 'very feasible' by all validators. The media effectively increased student engagement through interactive game-based activities relevant to cultural diversity content. WORABUD is accessible, visually attractive, and provides an enjoyable and effective learning experience.*

*Keywords: learning media, Wordwall, cultural diversity, Pancasila Education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran di SDN Mlatiharjo 2 yang masih mengandalkan LKS, papan tulis, dan slide sederhana sehingga menyebabkan rendahnya keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Wordwall (WORABUD) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya kelas V dan menguji kelayakannya. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas V. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media WORABUD mendapat kategori "sangat layak" dari seluruh validator. Media ini terbukti meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa melalui aktivitas interaktif berbasis permainan yang relevan dengan materi keberagaman budaya. WORABUD juga mudah diakses, menarik secara visual, dan memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: media pembelajaran, Wordwall, keberagaman budaya, Pendidikan Pancasila

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi manusia agar siap menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai kebangsaan dan karakter ( Muhyidin, Ismaya & Rondli, 2024 ). Pendidikan di sekolah dasar menjadi fondasi utama dalam menanamkan nilai-nilai tersebut agar dapat berkembang secara optimal pada tahap pendidikan selanjutnya (Amaliyah & Santoso, 2022). Pendidikan di sekolah dasar menjadi fondasi utama dalam menanamkan nilai-nilai tersebut agar dapat berkembang secara optimal pada tahap pendidikan selanjutnya (Amaliyah & Santoso, 2022).

Pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk hidup di tengah masyarakat yang beragam. Melalui pendidikan, diharapkan tumbuh sikap toleransi, saling menghargai, dan keterampilan sosial yang mendukung terciptanya kehidupan yang damai serta harmonis ( Failani, Andrian, & Wawan, 2023).. Proses pembelajaran yang berkualitas dapat membekali siswa dengan

kemampuan berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial maupun demokratis (Khoirul Ummah, Hilyana, & Agung Santoso, 2023).

Pendidikan Pancasila adalah salah satu pelajaran penting di sekolah, karena bertujuan mengajarkan nilai-nilai dasar negara Indonesia, seperti kebangsaan, kemanusiaan, dan moral (Rondli et al., 2025). Pancasila sebagai dasar negara dan sumber dari segala sumber hukum di Indonesia memiliki peranan sentral dalam pendidikan karakter bangsa. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila mencerminkan prinsip-prinsip hidup bersama yang harus dipahami dan dihayati oleh seluruh warga negara, termasuk generasi muda (Susanti, Ardianti, & Santoso, 2023). Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur tersebut sehingga dapat menjadi pedoman dalam berperilaku dan mengambil keputusan yang sesuai dengan semangat kebangsaan (Nikmah & Rondli, 2023).

Pembelajaran Pancasila di sekolah dasar menjadi sangat strategis dalam menanamkan nilai-

nilai tersebut sejak usia dini. Melalui materi Pancasila, siswa diajak untuk mengenal dan mengamalkan sila-sila yang terkandung di dalamnya, termasuk sikap demokratis yang tercermin dalam sila keempat (Santoso, 2024). Menurut Rondli et al., (2022) Pembelajaran Pancasila berperan penting dalam membentuk kepribadian siswa, memperkuat pemahaman tentang nilai-nilai ideologi negara, serta membiasakan sikap yang mencintai tanah air. Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan teori dan sejarah saja, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan masyarakat.

Pada era teknologi digital saat ini, kemajuan teknologi yang cepat tentu terkait dengan perkembangan dunia pendidikan. Dunia pendidikan saat ini sangat terkait dengan teknologi (Fangestu & Syahrizal, 2023). Penggunaan teknologi pada dasarnya difokuskan pada media pembelajaran. Sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mendorong mereka untuk memproses informasi yang mereka peroleh selama proses

belajar, Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru terkait atau terkait dengan materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Siswa akan menjadi tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran jika pendidik memiliki keterampilan mengajar yang berdedikasi, fokus, dan keterampilan komunikasi yang baik dengan media pembelajaran interaktif (Logayah et al. 2023).

Wordwall adalah website menarik yang gratis dan dapat diakses oleh siapa saja di browser apa pun (Imanulhaq and Pratowo 2022). Wordwall dibuat untuk membantu guru membuat media pembelajaran berbasis game tanpa pengalaman coding bisa menyesuaikan materi pelajaran. Karena edugame wordwall memiliki banyak template atau jenis permainan dan fitur yang siap digunakan untuk pembelajaran interaktif berbasis permainan. Wordwall dapat digunakan untuk mengajar matematika selama pembelajaran online atau diberikan kepada siswa sebagai tugas. Karena edugame dapat dibagikan ke media pembelajaran online lainnya seperti WhatsApp, Google Kelas, Facebook, Twitter, dll (Ferlina & Fratiwi, 2024).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, 22 siswa kelas V di SDN Mlatiharjo 2 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa kekurangan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Menurut Ibu AA guru kelas V, proses pembelajaran di SDN Mlatiharjo 2 tetap standar. Selama ini, guru masih menggunakan Media yang terbatas, yang mereka gunakan hanyalah buku pegangan LKS, papan tulis, dan slide presentasi sederhana. Dengan media pembelajaran yang digunakan, siswa cenderung kurang aktif, dan mereka senang bermain sendiri saat pelajaran berlangsung.

Wordwall merupakan salah satu platform digital yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Kusnadi & Azzahra, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan WORABUD (*Wordwall* Keragaman Budaya) untuk materi Keberagaman Budaya dalam Pendidikan Pancasila kelas V.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas V SDN Mlatiharjo 2. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi (skala Likert), angket respon, dan tes evaluasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media.

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

### **1. Hasil Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan visual, konsistensi desain, kemudahan navigasi, kesesuaian warna dan font, serta kualitas teknis media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek kelayakan	Validator	Skor
1.	Tampilan	1	16
		2	16
2.	Kemudahan penggunaan	1	8
		2	8

3.	Konsistensi	1	4
		2	4
4.	Kegrafikan	1	12
		2	12
5.	Kemanfaatan	1	10
		2	12
Skor yang diperoleh			102
Skor maksimum			104
Presentase keseluruhan			98,08

Berdasarkan hasil validasi media pada tabel 1, diketahui bahwa hasil dari validasi ahli media diperoleh secara keseluruhan dengan nilai rata-rata 98,08% dan dikategorikan sangat layak digunakan. Sehingga menunjukkan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) baik dan layak digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Kelayakan	Validator	Skor
1.	Materi	1	36
		2	36
2.	Penyajian materi	1	15
		2	16
3.	Evaluasi Latihan Soal	1	10
		1	12
4.	Bahasa	1	8

	2	8
Skor yang diperoleh		141
Skor maksimum		144
Presentase keseluruhan		97,91

Berdasarkan hasil validasi materi pada tabel 2, diketahui bahwa hasil dari validasi ahli materi diperoleh secara keseluruhan dengan nilai rata-rata 97,91% dan dikategorikan sangat layak digunakan. Sehingga menunjukkan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) baik dan layak digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## 3. Kelayakan Media Pembelajaran Worabud (*Wordwall* Keragaman Budaya)

Pada uji coba produk yaitu siswa mengisi angket respon siswa yang mana tujuan dari angket respon siswa adalah untuk menilai dan menanggapi bahan ajar yang dibuat peneliti. Analisis data respon siswa menggunakan angket yang dibagikan setelah responden menggunakan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya). Responden media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) adalah 22 orang peserta didik kelas V SDN Mlatiharjo 2. Hasil

angket respon siswa disajikan pada tabel.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Rata-rata skor per aspek	Ket
1	Kebahasaan	95,83	Sangat Baik
2	Kemanfaatan	96,02	Sangat Baik
3	Kegrafikan	98,58	Sangat Baik
4	Materi	97,16	Sangat Baik
Jumlah		1109	Sangat Baik
Skor maksimum		1144	
Skor perolehan (%)		96,94	

#### 4. Hasil Nilai Soal Evaluasi Media Pembelajaran Worabud (*Wordwall* Keragaman Budaya)

Hasil nilai soal evaluasi penggunaan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan pada pengembangan media pembelajaran. Hasil dari nilai siswa kelas V SDN Mlatiharjo 2 yang

berjumlah 22 siswa. Pada proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran problem based learning dengan alokasi waktu 70 menit. Pada proses belajar mengajar siswa diberikan soal evaluasi uraian sebanyak 5 soal. Berikut adalah rekapitulasi hasil nilai penggunaan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) yang diperoleh siswa.

Tabel 4 rekapitulasi hasil nilai soal evaluasi

No	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	AHF	100	Tuntas
2	ANH	80	Tuntas
3	ARAP	90	Tuntas
4	AVR	80	Tuntas
5	AF	100	Tuntas
6	AFR	60	Tidak Tuntas
7	ARN	70	Tuntas
8	ANN	80	Tuntas
9	ANL	90	Tuntas
10	AMA	100	Tuntas
11	IH	80	Tuntas
12	JMF	90	Tuntas
13	KRM	80	Tuntas
14	MRA	70	Tuntas
15	MF	50	Tidak Tuntas
16	MAP	70	Tuntas
17	MFS	100	Tuntas

18	MMR	90	Tuntas
19	MZAR	60	Tidak Tuntas
20	NL	90	Tuntas
21	NAS	80	Tuntas
22	SSM	80	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1790</b>	
<b>Persentase (%)</b>		<b>81,36%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan tabel diatas hasil dari nilai soal evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) memperoleh nilai rata-rata persentase 81,36%. Hasil dari nilai tersebut telah dihitung menggunakan rumus persentase yang menunjukan bahwa media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) efektif dan layak digunakan dengan kategori “sangat baik” untuk proses belajar mengajar.

## 5. Pembahasan

Tahap validasi ahli dilakukan bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan sebagai acuan untuk menyempurnakan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) yang dikembangkan. Pengisian angket validasi akan menentukan kelayakan dan keefektifan bahan ajar untuk

dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Validator ahli materi yaitu bapak Dr. Santoso, S.Pd.,M.Pd. dan guru wali kelas V yaitu ibu Ana Apriliana, S.Pd. hasil dari validasi ahli materi memperoleh secara keseluruhan dengan nilai rata-rata 97,91% dan dikategorikan “sangat layak”.

Ahli materi juga memberikan beberapa saran perbaikan, yaitu menambahkan penjelasan singkat pada gambar atau permainan dan menyediakan instruksi yang lebih detail agar siswa memahami cara bermain. Validasi ini menekankan pada kesesuaian konten dengan kurikulum, keterkaitan materi dengan budaya lokal, dan kelengkapan informasi. Rekomendasi tersebut diakomodasi dalam revisi tahap berikutnya, sehingga materi dalam media lebih informatif, padat, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Validator ahli media yaitu ibu Fatikhatun Najikhah, S.Pd.,M.Pd. dan guru wali kelas V yaitu ibu Ana Apriliana, S.Pd. hasil dari validasi ahli media memperoleh secara keseluruhan dengan nilai rata-rata 98,08% dan dikategorikan “sangat layak” yang menunjukan bahwa menyempurnakan media

pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) “sangat layak”. Semua validator yang dipilih sesuai dengan pakar dan bidangnya.

Aspek visual menjadi keunggulan utama media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya). Desain tampilan yang cerah, penggunaan ikon dan ilustrasi budaya daerah, serta navigasi yang mudah membuat media ini disukai oleh siswa. Ahli media menyarankan agar ukuran teks diperbesar dan animasi dibuat lebih responsif terhadap klik agar dapat digunakan di berbagai perangkat. media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) dinyatakan sangat layak oleh ahli media karena telah memenuhi aspek desain instruksional dan estetika pembelajaran digital.

Setelah melalui tahap validasi, peneliti melakukan uji coba untuk mengukur kelayakan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) secara langsung di lapangan. Uji coba dilakukan di kelas V SDN Mlatiharjo 2 dengan total 22 siswa sebagai responden. Penilaian dilakukan melalui pengisian angket dan pengamatan langsung selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil dari angket respon siswa secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata sebesar 96,94% dan dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) sangat baik digunakan sebagai sumber belajar pada pendidikan Pancasila. Pada aspek kebahasaan 95,83% yang dikategorikan sangat baik dengan indikator keterbacaan, kejelasan informasi, dan penggunaan Bahasa yang mudah dipahami. Aspek kemanfaatan memperoleh nilai rata-rata 96,02% yang dikategorikan sangat baik dengan indikator kemudahan penggunaan, kemenarikan, peningkatan semangat belajar. Aspek kegrafikan memperoleh nilai rata-rata 98,58% yang dikategorikan sangat baik dengan indikator penggunaan huruf, tata letak, ilustrasi, grafis gambar, dan desain tampilan yang mudah dimengerti. Aspek materi memperoleh nilai rata-rata 97,16% yang dikategorikan sangat baik dengan indikator relevansi materi, dan penugasan atau evaluasi yang dapat membantu siswa lebih kreatif dan interaktif. Berdasarkan dengan hasil yang diperoleh maka media



pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) dinyatakan sangat layak untuk digunakan siswa kelas V SDN Mlatiharjo 2 dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila.

Hasil nilai soal evaluasi menggunakan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Hasil nilai soal evaluasi menggunakan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) yang berjumlah 5 soal uraian. Hasil nilai soal evaluasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,36% dan dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukan bahwa media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada pembelajaran pendidikan Pancasila pada kelas V.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran worabud (*wordwall*

keragaman budaya) berhasil dikembangkan dan dinyatakan sangat layak digunakan.

2. Media pembelajaran worabud (*wordwall* keragaman budaya) mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amaliyah, Fitriyah, & Santoso, Denni Agung. (2022). Sytematic Literatur Review : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Problem Based Learning Berbantuan Modul. *Prosiding Seminar Nasional Seminar Nasional Dies Natalis Umk Ke-42*.
- Failani, Andrian, & Wawan, Rondli Shokib. (2023). Implementasi Kearifal Lokal Gusjigang Dalam Mengoptimalkan Profil Pelajar Pancasila Di Smp 2 Mejobo Kudus. *Illuminasi: Journal Of Research In Education*. <https://doi.org/10.54168/illumina.si.V1i1.196>
- Fangestu, I. W. F., & Syahrizal, H. (2023). Digitalisasi Lembaga Pendidikan dalam Menghadapi Perkembangan dan Kemajuan Teknologi Informasi Dunia Pendidikan. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 26-38.
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2).

- Imanulhaq, Rela, and Andi Pratowo. 2022. "Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4(1): 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>.
- Khoirul Ummah, Aniatul, Hilyana, F. Shoufika, & Agung Santoso, Denni. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Reward Dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sd Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(2), 3292–3302. <https://doi.org/10.36989/Didaktika.V8i2.654>.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Logayah, Dina Siti et al. 2023. "Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS." *Jurnal Basicedu* 7(1): 326–38.
- Muhyidin, M., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 2 Kedungsari Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1145–1153. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.679>
- Nikmah, Khoirun, & Rondli, Wawan Shokib. (2023). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Illuminasi: Journal Of Research In Education*. <https://doi.org/10.54168/Illuminasi.V1i2.191>
- Rondli, W. S., Fakhriyah, F., & Khoirunnisa', R. (2025). Efektivitas Media FlipHoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1–10.
- Rondli, Wawan Shokib, Sriyehani, Yanika, & Kuryanto, Mohammad Syafruddin. (2022). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Desa Sitimulyo. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i10.946>
- Santoso, Denni Agung. (2024). Analysis Of Critical Thinking And Self-Regulation In Blended Method, Module-Aided, Problem-Based Learning. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/Didaktika.V6i2.65540>
- Santoso, Denni Agung, & Amaliyah, Fitriyah. (2022). Keterampilan Proses Mahasiswa Pgsd Dalam Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Course Review Horay Secara Daring Subyek Pretest : Proses Tindakan : Pembelajaran Kooperatif ( Course Review Horay ) Posttest : *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Dies Natatlis Umk*.
- Susanti, Endang, Dwi Ardianti, Sekar, & Agung Santoso, Denni. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V

Dengan Model Pembelajaran  
Creative Problem Solving.  
*Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip*  
Subang, 9(2).  
<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.987>