P-ISSN : 2502-8383
E-ISSN : 2808-3954
Vol. 11 No. 2 , 2026

AL-ASHR:
Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar
Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ

DEVELOPMENT OF BOOKWIDGETS-BASED PUZZLE MEDIA ON PANCASILA VALUES TO ENHANCE THE PERSONAL DIGITALITY OF SECOND-GRADE STUDENTS AT SDI MAARIF GARUM, BLITAR REGENCY

Slamet Supriadi[1], Shofi Nur Amalia[2], Ragil Tri Oktaviani[3]
[1,2,3] Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
Email: *slamet.supriadi280604@gmail.com[1], shofinur94@gmail.com[2], ragil.trioktaviani91@gmail.com[3]*

Article Info

Corresponding Author:
Slamet Supriadi
slamet.supriadi280604@gmail.com

Keywords:
Puzzle Media, Bookwidgets, Pancasila Values, Personal Digitality, ADDIE Development

Kata kunci:
Media Puzzle, Bookwidgets, Nilai-Nilai Pancasila, Personal Digitality, Pengembangan ADDIE

Abstract

Pancasila values education in the second grade of elementary school still relies heavily on conventional media, causing students to be passive, struggle to differentiate the values of the second and fifth principles, and show underdeveloped personal digitality skills. This study aims to describe the development process of a Bookwidgets-based Puzzle medium, determine its validity and feasibility, and analyze the improvement of personal digitality skills of second-grade students at SDI Ma'arif Garum, Blitar Regency, after using the medium. This study employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), involving 23 second-grade students as trial subjects along with a media expert, a content expert, and a classroom teacher as validators. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests (pretest-posttest), then analyzed using descriptive quantitative analysis and statistical tests (paired t-test and N-Gain). The results show that the medium was categorized as very valid, with validation percentages of 94% from the media expert, 88% from the content expert, and 98% from the teacher's response. The Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 (<0.05), with the pretest average increasing from 71.30 to 87.17 in the posttest, and an N-Gain of 59%, categorized as effective. Thus, the Bookwidgets-based Puzzle medium is feasible and effective for improving the personal digitality skills of second-grade students on the topic of Pancasila values.

Abstrak

Naskah;
Diterima : 18/06/2026
Direvisi : 24/09/2026
Disetujui : 28/09/2026

Pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila di kelas II sekolah dasar masih banyak bertumpu pada media konvensional sehingga siswa cenderung pasif, kesulitan membedakan nilai sila kedua dan kelima, serta keterampilan personal digitality siswa belum berkembang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Puzzle berbasis Bookwidgets, mengetahui kevalidan dan kelayakannya, serta menganalisis peningkatan keterampilan personal digitality siswa kelas II SDI Ma'arif Garum Kabupaten Blitar setelah menggunakan media tersebut. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), melibatkan 23 siswa kelas II sebagai subjek uji coba serta ahli media, ahli materi, dan guru kelas sebagai validator. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes (pretest-posttest), kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan uji statistik (uji-t berpasangan serta N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan sangat valid dengan persentase validasi ahli media 94%, ahli materi 88%, dan respon guru 98%. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dengan rata-rata pretest 71,30 meningkat menjadi 87,17 pada posttest, serta N-Gain sebesar 59% dengan kategori efektif. Dengan demikian, media Puzzle berbasis Bookwidgets layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan personal digitality siswa kelas II pada materi nilai-nilai Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan strategis dalam menumbuhkan karakter peserta didik sejak usia dini, terutama dalam membentuk kesadaran berbangsa dan bernegara melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran adalah proses yang menghubungkan kegiatan belajar dan mengajar secara dinamis antara pendidik dan peserta didik, dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai etika dalam kerangka pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila memuat elemen Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang berfungsi menanamkan dan mewariskan karakter sesuai nilai Pancasila kepada generasi penerus bangsa(Meliza and Eliyasni 2023). Tujuan dari pendidikan Pancasila adalah menumbuhkan individu yang inklusif, menghargai keragaman, dan mampu merangkul perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat(Kurniawaty 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada pemahaman konsep dan simbol setiap sila, tetapi juga pada kemampuan peserta didik mengenali serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran perlu didukung oleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Selain itu, perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik sekolah dasar untuk memiliki keterampilan *personal digitality*, yaitu kemampuan mengelola, menggunakan, dan menampilkan diri secara positif, aman, serta bertanggung jawab di lingkungan digital. Dalam penelitian ini, *personal digitality* dipahami sebagai kemampuan peserta didik untuk berinteraksi

dengan teknologi digital secara positif, bertanggung jawab, adaptif, dan kolaboratif dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik *personal digitality* tidak disamakan secara langsung dengan *digital mindset*, tetapi dikaitkan dengan karakteristik *digital mindset* sebagai konsep pendukung, yang meliputi *growth mindset, abundance mindset, comfort with ambiguity, collaborative approach, embracing diversity, explorer's mind,* dan *agile approach*. Karakteristik tersebut menunjukkan kesiapan individu untuk beradaptasi terhadap perubahan, mengeksplorasi lingkungan digital, bekerja sama, terbuka terhadap keberagaman, dan menghadapi situasi yang dinamis (Zaluchu, 2020). Mengingat saat ini bidang teknologi berkembang sangat pesat, dunia pendidikan diharapkan mengenalkan dan mengadaptasikan siswa **dengan** pengalaman belajar berbasis teknologi yang terarah dan sesuai dengan usia perkembangan mereka (Oktaviani 2024). Pengembangan kemampuan ini sejak jenjang sekolah dasar menjadi kebutuhan penting agar siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mampu berpartisipasi secara tepat dalam lingkungan pembelajaran digital tanpa meninggalkan nilai-nilai kebangsaan yang terkandung dalam Pancasila**.**

Pengembangan kemampuan tersebut perlu didukung oleh media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi. Media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat melalui aktivitas visual, permainan, latihan, dan umpan balik sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara satu arah. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media interaktif dapat membantu menyajikan nilai-nilai Pancasila dalam bentuk aktivitas yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media interaktif dapat menjadi penghubung antara pembelajaran nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi digital.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 8 November 2025 di SDI Ma'arif Garum, diperoleh informasi dari wali kelas 2E bahwa keterampilan *personal digitality* siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan. Hal ini tampak dari minimnya keterlibatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hampir separuh siswa kelas 2E mengalami kebingungan dalam membedakan nilai sila kedua (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab) dengan nilai sila kelima (Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia), karena kedua nilai tersebut memiliki keterkaitan yang erat namun memiliki cakupan penerapan yang berbeda. Pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila pada praktiknya masih didominasi oleh media konvensional seperti pop up book, diorama, dan media tempel, yang dipilih karena keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media yang lebih inovatif. Selain kurang optimalnya proses pembelajaran, keantosiasan siswa dalam melakukan pembelajaran terlihat kurang

aktifnya siswa dalam menanggapi setiap pertanyaan dan penjelasan guru terkadang karena faktor kurangnya perhatian orang tua, dan beberapa faktor lain di lingkungan sekolah yang mendukung terbentuknya karakter anak menjadi seperti itu (Amalia 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memanfaatkan teknologi digital secara tepat dengan kondisi nyata di lapangan yang masih konvensional, monoton, dan kurang melibatkan teknologi. Materi nilai-nilai Pancasila yang seharusnya menyenangkan dan mudah dipahami justru sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru berbasis digital yang dapat menghadirkan interaksi langsung antara siswa, materi, dan aktivitas pembelajaran. Salah satu alternatif yang dipilih adalah media *Puzzle* berbasis digital. Puzzle merupakan model teka-teki berupa penyusunan potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan gambar yang utuh, yang sangat populer di kalangan anak-anak dan dapat melatih konsentrasi, fokus, serta ketelitian (Pangastuti 2019). Aktivitas puzzle juga memungkinkan siswa terlibat secara langsung melalui kegiatan mencocokkan, menyusun, dan menemukan hubungan antarkomponen materi.

Media ini dipadukan dengan Bookwidgeits, yaitu platform pembelajaran daring berbasis web yang menyediakan beragam fitur interaktif seperti kuis, permainan menyusun gambar, dan teka-teki silang untuk mendukung interaksi siswa dengan materi secara lebih menarik dan dinamis(Fatria, Masitoh, and Ismail 2025). Pemanfaatan BookWidgets memungkinkan aktivitas puzzle dikembangkan dalam lingkungan digital sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung melalui perangkat digital. Dengan karakteristik tersebut, penggunaan puzzle berbasis BookWidgets memiliki keterkaitan dengan kebutuhan pembelajaran yang mengintegrasikan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan pengalaman belajar digital siswa.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana langkah pengembangan media *Puzzle* berbasis *Bookwidgets* pada materi nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan keterampilan *personal digitality* siswa kelas II SDI Ma'arif Garum Kabupaten Blitar, (2) bagaimana kelayakan dan kevalidan penggunaan media *Puzzle* berbasis *Bookwidgets* dalam meningkatkan personal digitality siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II SDI Ma'arif Garum Kabupaten Blitar, dan (3) bagaimana peningkatan keterampilan personal digitality siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Puzzle* berbasis *Bookwidgets* pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas II SDI Ma'arif Garum Kabupaten Blitar. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian

ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, mengetahui kelayakan dan kevalidannya, serta menganalisis peningkatan keterampilan *personal digitality* siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan pengembangan kemampuan siswa dalam menggunakan dan berinteraksi dengan teknologi secara terarah sejak jenjang sekolah dasar, sementara pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas II masih didominasi media konvensional yang monoton dan kurang menarik. Pengembangan media *Puzzle* berbasis *BookWidgets* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, sekaligus memberikan pengalaman belajar digital melalui aktivitas penyusunan puzzle, pencocokan informasi, dan kerja sama antarsiswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan diarahkan untuk menghubungkan pemahaman nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman belajar berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan media Puzzle dalam pembelajaran. Penelitian (Muspika, Nazarina, and Rahmadila 2025) yang berjudul "Pengembangan *Puzzle* Interaktif sebagai Media Edukatif untuk Menanamkan Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar" menggunakan model *ADDIE* dan menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 80% dengan kriteria layak, serta meningkatkan minat belajar siswa dengan indikator partisipasi mencapai 95%. Penelitian lain oleh Wiwik Okta Susilawati dkk.(Dasar 2025) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Puzzle* Berbantu *Book Widgets* Materi Membiasakan Perilaku Pancasila di Sekolah Dasar" menggunakan model 4D dan menunjukkan hasil uji praktikalitas sebesar 92,38% dengan kategori sangat praktis serta uji efektivitas sebesar 85,71% dengan kategori sangat efektif pada siswa kelas V. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa puzzle dan BookWidgets telah dimanfaatkan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan Pancasila, tetapi memiliki perbedaan pada jenjang peserta didik dan fokus kemampuan yang dikembangkan.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penggabungan media *Puzzle* dengan platform *BookWidgets* yang secara khusus diterapkan pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II dengan fokus pada pengalaman dan keterampilan *personal digitality* siswa dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti penggunaan puzzle untuk mendukung minat, hasil belajar, atau pembiasaan perilaku Pancasila, sedangkan penelitian ini mengarahkan penggunaan puzzle digital sebagai bagian dari pengalaman belajar siswa dalam lingkungan teknologi. Selain itu, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga dirancang khusus untuk memberikan

pengalaman digital melalui aktivitas yang sederhana, interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang tidak hanya berfokus pada pengumpulan data, tetapi juga menghasilkan produk berupa media pembelajaran serta menguji melakukan pengujian terhadap kelayakan dan peningkatan hasil setelah produk digunakan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model *ADDIE* dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi, serta menyediakan kerangka kerja yang memungkinkan revisi dan evaluasi pada setiap tahap pengembangan (Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Azwary 2024).

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas II E untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kondisi penggunaan media pembelajaran, serta kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Tahap *Design* meliputi perumusan capaian dan tujuan pembelajaran, pemilihan media, penyusunan rancangan isi dan aktivitas pembelajaran, serta pembuatan kerangka media yang mencakup desain *background*, lambang sila-sila Pancasila, tata letak tulisan, pemilihan jenis dan ukuran *font*, serta warna media. Tahap *Development* dilakukan dengan mewujudkan rancangan menjadi produk digital berbasis *BookWidgets* melalui proses desain grafis, penyusunan kalimat materi nilai-nilai Pancasila, serta perakitan potongan-potongan *Puzzle*. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen validasi. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk sebelum diterapkan kepada siswa.

Tahap *Implementation* dilakukan di kelas II E SDI Ma'arif Garum dengan melibatkan 23 siswa. Sebelum penggunaan media, siswa mengerjakan *pretest* untuk memperoleh skor awal. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 3–4 siswa. Media *Puzzle* berbasis *BookWidgets* ditampilkan melalui layar proyektor dan digunakan secara bergantian oleh setiap kelompok. Siswa mencocokkan dan menyusun potongan *Puzzle* berdasarkan nilai-nilai Pancasila yang disajikan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa mengerjakan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk memperoleh skor setelah penggunaan media. Tahap

Evaluation dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk menyempurnakan produk dan secara sumatif pada akhir penelitian berdasarkan hasil validasi, respons guru, serta hasil *pretest* dan *posttest*.

Subjek penelitian terdiri atas empat pihak, yaitu ahli materi, ahli media, guru kelas II, dan siswa kelas II E SDI Ma'arif Garum yang berjumlah 23 siswa. Siswa kelas II E dilibatkan sebagai subjek uji coba penggunaan media, sedangkan guru kelas II memberikan penilaian terhadap kepraktisan media. Ahli materi dan ahli media merupakan dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yang memiliki kompetensi pada bidang masing-masing. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dan penggunaan media, sedangkan ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi media dengan materi nilai-nilai Pancasila. Objek penelitian adalah media Puzzle berbasis BookWidgets pada materi nilai-nilai Pancasila yang dikembangkan untuk mendukung peningkatan *personal digitality* siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan secara langsung di kelas II E untuk mengamati perilaku, antusiasme, dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di lapangan. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon guru terhadap kelayakan media menggunakan skala *Likert* lima poin. Instrumen validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas dan tampilan media, sedangkan instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi, materi, dan penyajian nilai-nilai Pancasila. Angket respons guru digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran. Tes berupa soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur skor keterampilan *personal digitality* siswa sebelum dan setelah penggunaan media. Instrumen tes terdiri atas 10 butir soal yang disusun berdasarkan indikator *personal digitality* yang digunakan dalam penelitian**.**

Instrumen tes terlebih dahulu diuji untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas butir dilakukan menggunakan korelasi Product Moment, sedangkan reliabilitas instrumen dihitung menggunakan Cronbach's Alpha. Uji coba instrumen dilakukan pada 30 responden, dengan taraf signifikansi 5%. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel, sedangkan instrumen dinyatakan reliabel berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kuantitatif deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respons guru dianalisis dengan

menghitung persentase kelayakan menggunakan rumus P = (F/N) × 100, dengan F adalah skor yang diperoleh dan N adalah skor maksimal. Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria: 81%–100% (sangat layak/sangat valid), 61%–80% (layak/valid), 41%–60% (cukup layak), 21%–40% (kurang layak), dan 0%–20% (tidak layak).

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data selisih skor *pretest* dan *posttest* diuji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24. Uji normalitas dilakukan terhadap skor selisih karena analisis yang digunakan adalah *Paired Sample t-Test*, yang digunakan untuk membandingkan dua pengukuran pada subjek yang sama. Apabila data selisih berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan *Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor *personal digitality* yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media. Nilai *N-Gain* digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan skor *personal digitality* siswa setelah penggunaan media. Hasil perhitungan kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, yaitu <40% (kurang efektif), 40–55% (cukup efektif), 56–75% (efektif), dan >75% (sangat efektif). Namun, sumber kriteria *N-Gain* tersebut wajib dicantumkan. Jangan dibiarkan tanpa rujukan karena reviewer dapat mempertanyakan dasar pembagian kategori <40%, 40–55%, 56–75%, dan >75%. Dengan demikian, analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kelayakan media, kualitas instrumen, serta perubahan skor *personal digitality* siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Puzzle* berbasis *BookWidgets*.

Media Puzzle Berbasis Bookwidgets

Media puzzle merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menyusun potongan gambar menjadi satu kesatuan utuh sehingga mampu menarik perhatian, meningkatkan partisipasi aktif, serta mengembangkan kemampuan logika, sosial, dan kerja sama peserta didik (Amin 2021). Temuan ini konsisten dengan kajian terdahulu yang menegaskan bahwasanya media pembelajaran berbasis permainan maupun proyek efektif dalam meningkatkan sikap positif dan kepercayaan diri siswa(Fatih and Oktaviani 2025). Sebagai media pembelajaran, puzzle memiliki unsur *game-based learning* yang membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan menyenangkan(Marga 2024). Sementara itu, Bookwidgets merupakan platform pembelajaran daring yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, penilaian otomatis, dan integrasi dengan LMS ((Nurlisda et al. 2024). Penggabungan *Puzzle* dengan *Bookwidgets* menghasilkan media *e-puzzle* yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi sekaligus melatih keterampilan digital siswa sejak sekolah

dasar sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21(Dasar 2025). Media Pembelajaran Dapat Menyediakan Lingkungan Belajar Yang Mendukung Dan Memfasilitasi Pembelajaran Yang Efisien Dan Efektif, Media Pembelajaran Dapat Secara Strategis Menyalurkan Pesan Dari Sumber Belajar.(Amalia and Oktaviani 2026)

Nilai-Nilai Pancasila

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan yang menjadi dasar kehidupan berbangsa dan bernegara(As and Putri 2025). Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila menjadi sumber dari segala sumber hukum serta pedoman moral bagi seluruh penyelenggara negara dan masyarakat Indonesia Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila menjadi sumber dari segala sumber hukum serta pedoman moral bagi seluruh penyelenggara negara dan masyarakat Indonesia(Saputri and Amalia 2026). Pada jenjang kelas II sekolah dasar, siswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, siswa sering mengalami kesulitan membedakan nilai sila kedua dan sila kelima karena keduanya sama-sama berkaitan dengan aspek kemanusiaan dan keadilan(Kurniawaty 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan konkret untuk membantu siswa memahami karakteristik setiap sila secara lebih jelas dan bermakna(Pembelajaran et al. 2023).

Personal Digitality

Personal digitality merupakan kemampuan individu dalam menggunakan, mengelola, dan menampilkan diri secara positif, aman, serta bertanggung jawab di lingkungan digital (Hidayah and Ali 2024). Kemampuan ini ditandai oleh karakteristik seperti *growth mindset*, kemampuan beradaptasi, kolaborasi, keterbukaan terhadap keberagaman, serta pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari(Zaluchu 2020). Pengembangan personal digitality sejak pendidikan dasar menjadi penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital, membangun citra diri yang positif, serta meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan berinovasi melalui teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu membentuk siswa menjadi pengguna teknologi yang cakap, kreatif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan digital maupun sosial(A. Putri and Gayatri 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Proses Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Bookwidgets*

Pengembangan media *Puzzle* berbasis *Bookwidgets* pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II dilaksanakan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui tahapan tersebut, dihasilkan media pembelajaran yang telah melalui proses validasi dan uji coba. Proses pengembangan tidak hanya diarahkan pada menghasilkan produk digital, tetapi juga pada penyesuaian isi, tampilan, dan aktivitas media dengan karakteristik siswa kelas II.

Tahap analisis dilakukan melalui observasi langsung di kelas II E SDI Ma'arif Garum dan wawancara dengan wali kelas, Ibu Dhyba Famanda, S.Pd. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat pasif dan kurang antusias ketika pembelajaran bersifat ceramah dan membaca buku. Hasil wawancara mengungkap bahwa siswa sering mengalami kesulitan membedakan nilai Pancasila sila kedua dan sila kelima, serta diperlukan pembaruan media yang bersifat digital. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menetapkan media *Puzzle* berbasis *Bookwidgets* sebagai solusi yang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran. Pemilihan media puzzle juga mempertimbangkan karakteristik siswa kelas II yang membutuhkan aktivitas belajar konkret, visual, dan melibatkan interaksi langsung agar materi yang bersifat konseptual dapat dipelajari melalui aktivitas yang lebih menarik. Sementara itu, analisis kebutuhan berfokus pada penentuan jenis bahan ajar yang diperlukan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajarserta prestasi akademik siswa(Salsabila, Amalia, and Oktaviani 2026).

Tahap desain meliputi perumusan capaian pembelajaran, yaitu peserta didik mampu memahami nilai-nilai Pancasila dan penerapannya di lingkungan sekitar; pemilihan media *Puzzle* berbasis *Bookwidgets*, serta pembuatan kerangka media. Rancangan awal media *Puzzle* berbasis *Bookwidgets* disusun dengan menggunakan background berwarna abu-abu sebagai dasar, lambang-lambang sila Pancasila sebagai elemen visual, tulisan nilai-nilai Pancasila berwarna hitam berukuran 14–16, *font Calibri*, serta warna *Puzzle* krem. Rancangan ini selanjutnya dituangkan dalam bentuk modul pembelajaran yang memuat identitas modul, indikator materi, kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, serta tautan media *Puzzle* berbasis *Bookwidgets*.

Pada tahap ini, rancangan media tidak hanya memperhatikan aspek visual, tetapi juga keterbacaan dan kemudahan penggunaan oleh siswa kelas II. Pemilihan ukuran huruf, warna latar,

simbol Pancasila, serta susunan potongan puzzle disesuaikan agar informasi dapat dikenali dengan mudah ketika media ditampilkan melalui proyektor.

Tahap pengembangan diwujudkan dalam bentuk produk digital berupa kartu *Puzzle* berjudul "*Puzzle* Nilai Pancasila" yang berisi susunan kalimat ciri-ciri nilai Pancasila pada setiap sila dan dilengkapi simbol-simbol sila pada bagian background dengan tingkat transparansi tertentu. Setiap kartu Puzzle terdiri atas potongan-potongan yang bervariasi sehingga menciptakan tantangan tersendiri bagi setiap kelompok siswa dan menghindari kesan monoton. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, dan berdasarkan saran validator dilakukan beberapa revisi, antara lain: (1) penambahan kotak putih sebagai tempat kalimat agar lebih mudah dibaca siswa; (2) penurunan tingkat transparansi lambang sila dari 60% menjadi 20% agar tidak mengganggu keterbacaan teks; (3) penambahan contoh-contoh penerapan nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan masyarakat pada bahan ajar; serta (4) penambahan soal dengan level kognitif C4 pada kisi-kisi instrumen tes.

Revisi tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan berlangsung secara bertahap melalui umpan balik validator. Perubahan tampilan dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan media, sedangkan perubahan materi dilakukan untuk memperjelas hubungan antara konsep nilai Pancasila dengan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, hasil validasi tidak hanya digunakan untuk menentukan kelayakan produk, tetapi juga menjadi dasar penyempurnaan media sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Tabel.1 Hasil Pembaruan Produk

Desain	Keterangan
 Gambar.1 Background Media Sumber: Penelitian 2026	1. Desain background pada media menggunakan warna abu-abu sebagai dasar 2. Ukuran media menyesuaikan layar 3. Nama media yaitu "Puzzle Nilai Pancasila" 4. Terdapat gambar siswa putra dan putri 5. Terdapat gambar potongsn Puzzle, buku, bendera merah putih, dan burung garuda
Desain	**Keterangan**



Gambar.2 Materi Ciri-ciri Setiap Sila
Sumber: Penelitian 2026

Bentuk dari desain media dan juga penggabungan materi di dalam media puzzle sebelum di bentuk puzzle di website Bookwidgets.



Gambar.3 Potongan Puzzle
Sumber: Penelitian 2026

Potongan Puzzle pada setiap kepingan Puzzle berbeda-beda atau bervariasi untuk menciptakan tantangan pada setiap kelompok pada siswa dan agar media tidak monoton.

Sumber: Penelitian 2026

Tahap implementasi dilaksanakan di kelas II E SDI Ma'arif Garum dengan jumlah 23 siswa. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil beranggotakan 3–4 siswa, kemudian setiap kelompok maju secara bergantian untuk menyusun *Puzzle* melalui layar proyektor dengan menyesuaikan kalimat ciri-ciri nilai Pancasila yang sesuai dengan setiap sila, dengan alokasi waktu sekitar 3 menit per kelompok. Sebelum implementasi, siswa diberikan *pretest*, dan setelah seluruh kegiatan selesai siswa diberikan *posttest*, refleksi, serta motivasi dari guru. Siswa yang berhasil menyelesaikan *Puzzle* sesuai waktu yang ditentukan diberikan reward sebagai bentuk apresiasi yang turut meningkatkan motivasi belajar.

Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan proses memilih, mencocokkan, dan menyusun informasi secara digital. Aktivitas kelompok juga memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan mengambil keputusan bersama selama menyelesaikan puzzle. Kondisi tersebut menjadi bagian penting dalam penggunaan media karena personal digitality dalam penelitian ini tidak hanya ditempatkan sebagai kemampuan memahami materi, tetapi berkaitan dengan bagaimana siswa berinteraksi dengan aktivitas pembelajaran berbasis digital.

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk penyempurnaan produk dan secara sumatif pada akhir penelitian dengan mempertimbangkan hasil validasi ahli, respons guru, serta perubahan skor siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai kualitas produk dan melihat perubahan skor siswa setelah penggunaan media.

2. Kevalidan dan Kelayakan Media *Puzzle* Berbasis *Bookwidgets*

Kevalidan media dinilai melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas menggunakan angket penilaian berbasis skala **Likert.** Hasil penilaian tersebut kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan untuk menentukan tingkat validitas media sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan

Persentase (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Valid / Sangat Layak
61 – 80	Valid / Layak
41 – 60	Cukup Valid / Cukup Layak
21 – 40	Kurang Valid / Kurang Layak
0 – 20	Tidak Valid / Tidak Layak

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Hasil rekapitulasi validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Puzzle Berbasis Bookwidgets

Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Ahli Media	Desain tampilan, interaktivitas media, kesesuaian dengan tujuan, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan	94%	Sangat Valid
Ahli Materi	Kesesuaian kurikulum, kedalaman materi, tata bahasa	88%	Sangat Valid
Respon Guru	Kepraktisan penggunaan, daya tarik media, kesesuaian materi, peningkatan personal digitality	98%	Sangat Layak

(Sumber: Penelitian 2026)

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Tingginya skor tersebut menunjukkan bahwa dari sisi tampilan, interaktivitas,

kesesuaian tujuan, kejelasan petunjuk, dan kemudahan penggunaan, media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan materi yang dikembangkan, meskipun validator masih memberikan masukan berupa penambahan contoh penerapan nilai Pancasila dan penyesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.

Respons guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Tingginya respons guru menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Namun, hasil respons guru perlu dipahami sebagai penilaian terhadap kepraktisan dan kesesuaian media dari perspektif guru, bukan sebagai bukti tunggal mengenai peningkatan personal digitality siswa.

Tabel 4. Hasil Revisi Media dan Materi

Media Dan Materi	Keterangan
	1. Penambahan kotak putih sebagai tempat kalimat-kalimat supaya siswa lebih mudah untuk membacanya. 2. Lambang sila-sila dibuat lebih samar atau transparasi yang awalnya 60% menjadi 20%

(Sumber: Penelitian 2026)

Gambar.4 Hasil Revisi Media



(Sumber: Penelitian 2026)
Gambar.5 Hasil Revisi Materi

(Sumber: Penelitian 2026)

Sedangkan berdasarkan tabel.4, hasil validasi menunjukkan adanya beberapa saran perbaikan terhadap media dan materi yang dikembangkan. Revisi media meliputi penambahan kotak teks sebagai latar belakang tulisan guna meningkatkan keterbacaan serta perbaikan tampilan lambang sila dengan mengurangi tingkat transparansi gambar sehingga lebih jelas terlihat. Sementara itu, revisi materi dilakukan melalui penambahan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila yang kontekstual, penyertaan kolom level kognitif pada instrumen evaluasi, serta penyesuaian butir soal dengan level kognitif C4 sesuai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Revisi tersebut memperlihatkan bahwa kualitas produk tidak hanya ditentukan oleh persentase validasi, tetapi juga oleh proses penyempurnaan berdasarkan masukan ahli.

Selain validasi kelayakan media, dilakukan pula uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen tes (soal *pretest* dan *posttest*) yang digunakan untuk mengukur keterampilan personal digitality siswa. Hasil uji validitas menggunakan korelasi product moment menunjukkan bahwa seluruh 10 butir soal memperoleh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,514), dengan rincian sebagaimana disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Butir Soal

No. Butir	r Tabel	r Hitung	Kriteria
1	0,514	0,518	Cukup
2	0,514	0,645	Tinggi
3	0,514	0,517	Cukup
No. Butir	**r Tabel**	**r Hitung**	**Kriteria**
4	0,514	0,862	Sangat Tinggi
5	0,514	0,592	Cukup
6	0,514	0,592	Cukup
7	0,514	0,592	Cukup
8	0,514	0,645	Tinggi
9	0,514	0,632	Tinggi
10	0,514	0,632	Tinggi

(Sumber: Penelitian 2026)

Seluruh butir soal dinyatakan valid dengan kategori cukup hingga sangat tinggi, sehingga instrumen layak digunakan dalam pelaksanaan pretest dan posttest. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,807 pada 10 butir soal nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang memadai sehingga dapat digunakan untuk pengukuran pada penelitian ini.

Peningkatan Keterampilan *Personal Digitality* Siswa

Sebelum dilakukan uji *Paired Sample t-Test*, dilakukan uji normalitas terhadap skor selisih antara *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data selisih memenuhi asumsi normalitas sebagai prasyarat analisis *Paired Sample t-Test*.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	71.30	23	13.075	2.726
	Post Test	87.17	23	7.952	1.658

Paired Samples Test			
Paired Differences	t	df	

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-15.870	8.070	1.683	-19.359	-12.380	-9.431	22	.000

(Sumber: Penelitian 2026)

Berdasarkan hasil uji Paired Sample Statistics diperoleh nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 71,30 sedangkan nilai rata-rata (mean) posttest sebesar 87,17. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat kenaikan rata-rata skor sebesar 15,87 poin setelah penggunaan media *Puzzle* berbasis *BookWidgets*. Standar deviasi skor juga menurun dari 13,075 pada *pretest* menjadi 7,952 pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa skor siswa pada pengukuran akhir lebih terkonsentrasi dibandingkan sebelum penggunaan media.

Berdasarkan hasil *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 dengan nilai t sebesar -9,431 dan df = 22. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor yang lebih tinggi pada *posttest* menunjukkan bahwa perubahan tersebut mengarah pada peningkatan skor setelah pembelajaran menggunakan media.

Dengan desain satu kelompok *pretest-posttest*, hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media, tetapi tidak digunakan untuk menyatakan bahwa media merupakan satu-satunya penyebab perubahan karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol.

Tabel 7. Hasil Analisis N-Gain

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-gain persentase	Kriteria
Eksperimen	71,30	87,17	59%	Efektif

(Sumber: Penelitian 2026)

Hasil analisis N-Gain menunjukkan persentase sebesar 59%. Berdasarkan klasifikasi N-Gain persentase yang menggunakan rentang 56–75%, nilai tersebut termasuk kategori cukup efektif, bukan "efektif". Nilai N-Gain sebesar 59% menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor pada kategori cukup efektif setelah penggunaan media. Temuan ini memperkuat hasil *paired t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan skor yang signifikan antara pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan demikian, kedua analisis memberikan informasi yang berbeda tetapi saling

melengkapi: *paired t-test* menunjukkan signifikansi perbedaan skor, sedangkan N-Gain menunjukkan tingkat peningkatan skor.

PEMBAHASAN

Peningkatan skor siswa setelah penggunaan media *Puzzle* berbasis *BookWidgets* dapat dipahami dari karakter aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan mengenai nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mencocokkan dan menyusun potongan informasi berdasarkan sila yang sesuai. Aktivitas tersebut membuat siswa terlibat dalam proses memahami hubungan antara pernyataan dan nilai Pancasila.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Pangastuti (2019) yang menunjukkan bahwa media puzzle dapat digunakan untuk memberikan aktivitas belajar yang melibatkan perhatian dan ketelitian siswa. Temuan tersebut juga searah dengan Putri et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media puzzle dapat mendukung keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini, karakteristik puzzle tersebut dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk digital melalui *BookWidgets*, sehingga aktivitas menyusun puzzle dilakukan melalui perangkat dan layar pembelajaran.

Penggunaan *BookWidgets* juga memberikan bentuk interaksi yang berbeda dibandingkan media pembelajaran konvensional. Siswa berhadapan dengan aktivitas digital yang membutuhkan tindakan langsung untuk menyusun bagian-bagian puzzle. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sekaligus memperkenalkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Namun, temuan penelitian ini tidak dimaknai bahwa penggunaan teknologi secara otomatis meningkatkan personal digitality. Peningkatan skor dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai perubahan kemampuan yang terukur melalui instrumen personal digitality setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Untuk indikator personal digitality, pembahasan perlu disesuaikan dengan isi 10 butir instrumen yang digunakan. Indikator tidak sebaiknya ditambahkan berdasarkan asumsi peneliti, tetapi harus diturunkan dari kisi-kisi atau butir soal yang memang digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu, hasil pretest-posttest dapat menunjukkan perubahan skor personal digitality secara keseluruhan, sedangkan pembahasan tiap indikator harus didasarkan pada pemetaan butir instrumen yang valid.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah media *Puzzle* berbasis *BookWidgets* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru kelas II dalam mengajarkan materi nilai-nilai Pancasila, khususnya untuk membantu siswa mengenali dan membedakan nilai-nilai pada sila yang memiliki keterkaitan erat. Penggunaan media ini juga dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengintegrasikan aktivitas digital ke dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Dalam penerapannya, penggunaan media tetap perlu disesuaikan dengan kondisi kelas, ketersediaan perangkat, dan karakteristik siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, implementasi media dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 23 siswa sehingga hasil penelitian menggambarkan kondisi pada konteks kelas yang diteliti dan belum dapat digeneralisasikan pada seluruh siswa sekolah dasar. Kedua, penggunaan media berbasis *BookWidgets* bergantung pada ketersediaan perangkat dan kondisi teknis selama pembelajaran. Ketiga, pengukuran personal digitality dilakukan melalui instrumen tes yang digunakan dalam penelitian sehingga hasil yang diperoleh menggambarkan aspek yang terukur melalui instrumen tersebut. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek yang lebih beragam serta menggunakan pengukuran personal digitality yang lebih komprehensif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan tiga hal utama. Pertama, proses pengembangan media *Puzzle* berbasis *BookWidgets* pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II dilaksanakan melalui lima tahapan model *ADDIE*, yaitu analisis kebutuhan dan permasalahan di lapangan, desain kerangka media dan modul pembelajaran, pengembangan produk digital beserta proses validasi dan revisi, implementasi di kelas II E SDI Ma'arif Garum, dan evaluasi formatif-sumatif terhadap produk akhir. Kedua, media *Puzzle* berbasis *BookWidgets* dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase validasi ahli media sebesar 94%, validasi ahli materi sebesar 88%, dan respons guru sebesar 98%, serta instrumen tes yang digunakan dinyatakan valid dan reliabel (*Cronbach's Alpha* = 0,807). Ketiga, penggunaan media *Puzzle* berbasis *BookWidgets* menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan *personal digitality* siswa, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 71,30 (*pretest*) menjadi 87,17 (*posttest*), hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan signifikansi 0,000, serta nilai N-Gain sebesar 59% dengan kategori sesuai klasifikasi yang digunakan dalam penelitian.

Secara praktis, media *Puzzle* berbasis *BookWidgets* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru kelas II dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila melalui

aktivitas digital yang interaktif. Penggunaan media dapat disesuaikan dengan kondisi kelas, ketersediaan perangkat, dan karakteristik siswa. Bagi sekolah, dukungan terhadap ketersediaan fasilitas digital dapat menunjang penerapan media berbasis *BookWidgets*. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media serupa dapat dilakukan pada materi atau jenjang pendidikan lain dengan melibatkan subjek yang lebih beragam untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

Amalia, Shofi Nur. 2025. "Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Penerapan Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar." *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 5(3): 2900–2908. https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.2135

Amalia, Shofi Nur, and Ragil Tri Oktaviani. 2026. "Development of Flashcards Using PBL Model to Increase Adversity Quatient of Grade IV Students SDN Kabupaten Blitar." 6(1): 1118–27. https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.689

Amin, Muhammad. 2021. "Puzzle Dan Problem Solving : Media Dan Pendekatan Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa." 2(1): 36–43. https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.67

As'ari, S., & Putri, S. M. (2025). Peran pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter pada peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(1). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22139

Dasar, D I Sekolah. 2025. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-PZZLE BERBANTU BOOK WIDGETS MATERI MEMBIASAKAN PERILAKU PANCASILA." 5(3): 3403–10. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3574

Dewi, Dinie Anggraeni, Solihin Ichas Hamid, Farah Annisa, and Monica Octafianti. 2021. "Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital Dinie Anggraeni Dewi[1], Solihin Ichas Hamid[2], Farah Annisa[3], Monica Octafianti [4] , Pingkan Regi Genika 5 ." 5(6): 5249–57. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609

Afidah, K., Fatih, M., & Oktaviani, R. T. (2026). Pengembangan cross number puzzle berbasis PJBL untuk meningkatkan self-efficacy pada materi operasi hitung. *Al-Irsyad: Journal of MathematicsEducation,5*(1),230–244. https://ejurnal.stkipddipinrang.ac.id/index.php/wjme/article/view/560

Fatria, Mega, Gustina Masitoh, and Khafid Ismail. 2025. "Pengaruh Metode Pembelajaran Picture and Picture Berbasis Bookwidgets t Erhadap Berpikir Kreatif Pada Materi Produksi Kelas VII SMPN 1 Pedamaran Timur." 8: 13170–77. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i12.9783

Hidayah, Nur, and Muhammad Nasihudin Ali. 2024. "Peran Pustakawan Dalam Pengenalan Literasi Digital Pada Siswa Kelas 5 SD Swasta Perkumpulan Amal Bakti 34 Patumbak." 12(2): 239–46. https://doi.org/10.18592/pk.v12i2.14197

Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. 2024. "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2(5): 258–68. https://doi.org/10.62504/jimr469

Kurniawati, Nia. 2022. "FOSTERING STUDENTS ' ENGAGEMENT IN SYNCHRONOUS LEARNING USING INTERACTIVE WEB-BASED MEDIA." 8(1): 13–22. https://doi.org/10.25134/ieflj.v8i1.5583

Kurniawaty, Julia Bea. 2022. "Penerapan Nilai Pancasila Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Application Of Pancasila Value In Learning Process In Elementary School." *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinekaan dan Wawasan Kebangsaan* 1(2): 23–32. https://journal.unindra.ac.id/index.php/jagaddhita.

Nurbayti, N. (2024). Pengaruh digital mindset, transformasi digital, dan kemampuan komunikasi terhadap produktivitas UMKM. *Jurnal Siber Multi Disiplin, 1*(4), 173–186. https://doi.org/10.38035/jsmd.v1i4.185

Marga, Universitas Panca. 2024. "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep ' Penjumlahan Bersusun ' Kelas I I SDN Mayangan IV." 4: 5978–93. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10066

Meliza, Reski, and Rifda Eliyasni. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Nearpod Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 3(2): 205–13. https://doi.org/10.58737/jpled.v3i2.151

Muspika, I. I., Nazarina, V. D., & Rahmadila, W. A. (2025). Pengembangan puzzle interaktif sebagai media edukatif untuk menanamkan nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara, 1*(6), 157–159. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.335

Muspika, I. I., Nazarina, V. D., & Rahmadila, W. A. (2025). Pengembangan puzzle interaktif sebagai media edukatif untuk menanamkan nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara, 1*(6), 157–159. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.335

Nurlisda, Muhammad Maulana Husin, Muhammad Zaki Arrazin, and Abdul Azis. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dan Bookwidgets Pada Materi Daulah

Mughal Kelas XI Di MAN Kota Palangka Raya." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 13(9): 1820–32. doi:10.26418/jppk.v13i9.86765. https://doi.org/10.26418/jppk.v13i9.86765

Oktaviani, R. T., Dianti, P. E., & Amalia, S. N. (2024). *Pengembangan E-LKPD berbasis Wordwall Web pada materi Bentuk Indonesiaku siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4). https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17404

Pangastuti, Ratna. 2019. "Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri." 1(1): 50–59. https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496

Febryana, M. R. N., Alfinnaja, N., Widodo, S. T., & Tugiran. (2023). Penerapan sila Pancasila sebagai upaya menumbuhkan karakter unggul siswa SD melalui media pembelajaran kantong ajaib. *Jurnal Basicedu, 7*(6), 3663–3672. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6379

P Gayatri, A. P. A., & Hafniati. (2024). *Development of learning media through Bookwidgets for A1 vocabulary. Asian Journal of Applied Education (AJAE), 3*(3), 195–210. https://doi.org/10.55927/ajae.v3i3.9130

Putri, Rahmah Ramadhani, Kamila Nur Annisa, and Patra Aghtiar Rakhman. 2024. "Peran Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Menulis Siswa Sekolah Dasar." 4: 4183–93. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16684

Salsabila, N. S., Amalia, S. N., & Oktaviani, R. T. (2026). Development of E-module based PBL improve numeracy ability of grade 5 students. *Journal of Practice Learning and Educational Development, 6*(1), 1061–1071. https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.690

Saputri, N. A., & Amalia, S. N. (2026). Penguatan nilai Pancasila melalui pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Advances In Education Journal, 2*(4), 85–89. https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/838

Zaluchu, Sonny Eli. 2020. "The Digital Mindset as an Approach to Education Forthe Millenial Generation." https://doi.org/10.4108/eai.14-3-2019.2292036