PENGEMBANGAN APLIKASI WEB "MENTARI" (MENULIS TERAMPIL IMAJINATIF) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DONGENG SISWA KELAS IV

Faizah Wahdah Aufa[1], Dadan Djuanda[2], Prana Dwija Iswara[3]
[123]PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
[1]faizahwahdah@upi.edu, [2]dadandjuanda@upi.edu, [3]iswara@upi.edu

ABSTRACT

The use of digital-based learning media has become one of the innovative alternatives to support an active and engaging learning process. One such form is web-based applications that allow flexible access and integration of various interactive learning contents. This study aims to develop a web application called "MENTARI" as a learning media to improve elementary school students' skills in writing fairy tales. The method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development model. The research subjects involved 35 fourth-grade students and one classroom teacher at SDN Ganeas I, Sumedang. Expert validation from content, media, and language reviewers provided highly positive evaluations regarding the content quality, user interface, and clarity of language used in the application. User trials also showed encouraging responses from both teachers and students in terms of usability and relevance to writing learning objectives. Final evaluation was conducted by analyzing students' written products, which demonstrated improved ability to structure intrinsic elements of a story. These findings suggest that the "MENTARI" web application is appropriate and effective as a learning medium to support elementary students' fairy tale writing skills.

Keywords: web-based media, fairy tale writing, writing skills

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menarik. Salah satunya adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan akses fleksibel dan penyajian konten interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi web "MENTARI" sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 35 siswa kelas IV dan satu guru kelas di SDN Ganeas I, Sumedang. Validasi dari ahli materi, media, dan bahasa memberikan penilaian yang sangat baik terhadap kualitas isi, tampilan antarmuka, dan kejelasan bahasa dalam aplikasi. Uji coba pengguna juga menunjukkan respons positif dari guru dan siswa terkait kemudahan penggunaan dan kesesuaian aplikasi dengan tujuan pembelajaran menulis. Evaluasi akhir dilakukan dengan menganalisis hasil karangan siswa yang

menunjukkan peningkatan dalam menyusun unsur intrinsik cerita secara terstruktur. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi web "MENTARI" layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Berbasis Web, Menulis Dongeng, Keterampilan Menulis

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata Pelajaran yang diajarkan dari jenjang Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi dan tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional. Dalam fungsi dan tujuan pendidikan nasional, bahasa memiliki peran penting sebagai alat komunikasi, baik lisan maupun tulisan. Melalui komunikasi lisan, pesan disampaikan secara lebih terstruktur dan membutuhkan waktu, namun tetap dapat diterima dengan baik oleh penerima. Pembelajaran bahasa bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang baik dan benar. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut (Gerda 2020), keempat keterampilan ini saling berkaitan. Di antara keempatnya, menulis dianggap sebagai keterampilan yang paling sukar dan paling akhir dikuasai oleh siswa, tak jarang beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis. Hal ini dikarenakan pada kegiatan menulis menuntut siswa untuk mengorganisasikan ide, menyusun secara logis, dan menuangkannya dalam bahasa tulis yang sistematis. Karena tidak diperoleh secara alami, maka keterampilan menulis harus dilatih secara bertahap melalui pembelajaran yang terstruktur dan terus menerus.

Menurut Rukiyah dongeng sebagai karya sastra prosa lama yang tidak benar-benar terjadi memiliki nilai edukatif dalam menanamkan nilai kehidupan dan membangun karakter anak (Ramadhani and Suherman 2022). Selain itu, dongeng membantu mengembangkan keterampilan

bahasa siswa, khususnya dalam aspek menyimak, memahami, dan menanggapi cerita. Mendongeng juga berperan dalam menanamkan nilai moral dan agama serta mengembangkan kemandirian dan keterampilan berbahasa anak (Anggraeni and Rafiyanti 2022).

Dalam praktiknya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menulis, termasuk dalam pembelajaran menulis teks cerita dongeng. Kesulitan tersebut meliputi kesulitan mengembangkan ide, merangkai kalimat yang padu, serta memahami dan mengolah unsur intrinsik dongeng seperti tema, tokoh, alur, latar, dan pesan moral. Siswa seringkali hanya menyalin dari isi buku tanpa mengembangkan cerita secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya media pembelajaran yang dapat membimbing siswa menulis dengan lebih terstruktur dan kreatif.

Pemanfaatan media digital menjadi Solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran menulis cerita dongeng. Dari beberapa penelitian, seperti oleh. (Akhdan and Damayanti 2023) serta (Nuzula and Damayanti 2022), telah mengembangkan media gambar berseri yang membantu meningkatkan keterampilan menulis siswa, meskipun masih ada keterbatasan terutama dalam bimbingan langsung kepada siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi web "MENTARI" (Menulis Terampil Imanijatif) sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi siswa kelas IV dalam menulis cerita dongeng secara mandiri dan terstruktur. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan aplikasi serta respon guru dan siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penilitian ini menggunakan metode *Design & Development* (D&D) atau desain dan pengembangan dengan model ADDIE. Menurut Richey & Klein dalam

(Francisca et al. 2022) model D&D bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam dunia pendidikan melalui tahapan penelitian yang mencakup proses desain, pengembangan, serta evaluasi secara sistematis dan berbasis data empiris. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi web "MENTARI" (Menulis Terampil Imajinatif) sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tahapan penelitian model ADDIE menurut Branch, R.M dalam (Syach and Listyaningsih 2023) terdapat lima tahapan diantaranya adalah 1) tahap *analyze*, 2) tahap *design*, 3) tahap *development*, 4) tahap *implementation*, dan 5) tahap *evaluation*. Pada tahap pertama yaitu analisis (*analyze*), peneliti melakukan identifikasi melalui observasi, wawancara, maupun kajian literatur terkait kebutuhan dan permasalahan yang terdapat di lapangan, hasilnya menunjukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis khususnya menulis cerita dongeng. Selajutnya, dalam tahap desain (*design*) peneliti mulai merancang aplikasi web sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang mencakup alur aktivitas, tampilan visual, serta fitur utama seperti e-book, video pembelajaran, dan latihan menulis dongeng.

Dalam tahap yang paling utama yaitu tahapan pengembangan (*development*) peneliti membuat media aplikasi web "MENTARI" (Menulis Terampil Imajinatif) sesuai dengan rancangan, kemudian mengacu pada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk dinilai kelayakan isi dan tampilan aplikasi sebelum digunakan di lapangan. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*), peneliti melakukan uji coba aplikasi web yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dilakukan kepada siswa dan guru sebagai pengguna. Dan tahap terakhir yakni evaluasi (*evaluation*), peneliti melakukan analisis hasil karangan cerita dongeng siswa yang disimpan dari aplikasi, guna mengetahui aplikasi ini membantu dalam keterampilan menulis meraka.

Subyek dalam penelitian ini adalah satu orang guru, 10 siswa uji coba

kelompok kecil, dan 35 siswa uji coba kelompok besar kelas IV. Data diperoleh melalui tiga teknik, yaitu observasi langsung, wawancara, serta angket. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang telah peneliti susun untuk untuk mengetahui kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran. Kemudian, angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari para ahli serta respons pengguna terhadap produk. Angket yang digunakan peneliti menggunakan skala penilaian diantaranya sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Teknik analisis data menggunakan data deskriptif kualitatif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti mengembangakan sebuah produk berupa Aplikasi Web "MENTARI" untuk pembelajaran menulis cerita dongeng. Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya oleh Branch (2009) bahwa tahapan model ADDIE terdiri atas *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*

1. *Analyze*

Tahap analisis dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas di sekolah sasaran untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran menulis khususnya menulis cerita dongeng. Guru juga menyampaikan bahwa pemanfaatan media digital pada pembelajaran masih terbatas dan belum optimal. Selain itu, peneliti juga menelaah Capaian Pembelajaran Fase C pada elemen menulis untuk memastikan kesesuaian materi yang akan dikembangkan.

2. *Design*

Dalam tahap perancangan (*design*), peneliti mulai merancang desain aplikasi yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menulis cerita dongeng. Perancangan ini dilakukan melalui penyusunan *storyboard*, pembuatan media menggunakan *Canva* dan *CapCut*, serta pengemasan seluruh konten media ke dalam website *Vercel App*. Materi disusun mengacu pada Capaian Pembelajaran Bahasa

Indonesia Fase C, elemen menulis untuk kelas IV.

3. *Development*

Setelah dilakukan tahap perancangan, peneliti merealisasikan desain aplikasi web "MENTARI" ke dalam produk sampai siap dipakai. Komponen yang dikembangkan meliputi *slide* gambar sebagai stimulus menulis, e-book materi unsur intrinsik dongeng, video dongeng, serta fitur menulis cerita yang interaktif. Semua media dirancang menggunakan *Canva* dan *CapCut*, lalu diintegrasikan ke dalam aplikasi berbasis *website platform VercelApp*. Fitur menulis dilengkapi pertanyaan panduan dan sistem *auto-correct* untuk mendeteksi unsur cerita, sehingga siswa dapat menulis dongeng dengan lebih terarah. Seluruh komponen dikemas secara terpadu untuk mendukung keterampilan menulis siswa.

Gambar 1 Tampilan Aplikasi Web "MENTARI"

Setelah seluruh komponen media dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi produk oleh para ahli. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi, tampilan, dan fungsi dari media yang telah dibuat sebelum diuji cobakan di lapangan. Peneliti menyusun dua jenis angket, yaitu angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media. Angket diberikan kepada para ahli yang memiliki latar belakang sesuai bidangnya. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan revisi sebelum tahap implementasi. Adapun hasil validasi oleh para ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian materi	88%	Sangat Baik
Penyajian Materi	93%	Sangat Baik
Penjelasan Unsur Intrinsik	80%	Sangat Baik
Integrasi fitur menulis	75%	Baik
Kaidah & Bahasa	85%	Sangat Baik
Rata-rata	84,2%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi materi dan bahasa menunjukkan kedalam kategori "Sangat Baik". Menurut ahli materi, kesesuian materi dengan tujuan pembelajaran sudah sangat baik. Meski begitu, ada beberapa aspek seperti penjelasan unsur intrinsik Dongen dan integrasi dengan fitur menulis yang masih bisa diperbaiki. Secara umum, materi ini sudah siap dipakau untuk mendukung pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
Desain dan Tampilan	95%	Sangat Baik
Mudah digunakan	80%	Sangat Baik
Fungsi Fitur	94%	Sangat Baik
Materi E-book	100%	Sangat Baik
Video Pembelajaran	88%	Sangat Baik
Rata-rata	90%	Sangat Baik

Hasil validasi media Aplikasi Web "MENTARI" menunjukkan rata-rata kelayakan 90% dengan kategori "Sangat Baik". Tampilan, fitur utama, dan materi mendapat skor tinggi. Selain itu, beberapa aspek seperti navigasi masih perlu sedikit perbaikan. Secara keseluruhan, media ini siap digunakan untuk mendukung pembelajaran menulis cerita dongeng di kelas IV Sekolah Dasar.

4. *Implementation*

Setelah produk selesai didesain dan divalidasi oleh para ahli, proses selanjutnya yaitu implementasi. Aplikasi web "MENTARI" diuji cobakan kepada pengguna yaitu guru kelas IV dan dua kelompok siswa untuk mengetahui respon pengguna terhadap kelayakan, isi materi, kemudahan penggunaan, tampilan, dan manfaat media dalam pembelajaran menulis

cerita dongeng. Data diperoleh melalui skala *Likert* dengan skor 1-4 dan dilaksanakan dalam dua tahap uji coba, yakni kelompok kecil 10 siswa dan kelompok besar 35 siswa. Respon yang diberikan oleh pengguna terhadap produk yang dikembangkan disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekaptulasi Respon Pengguna terhadap Aplikasi Web "MENTARI"

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	91%	Sangat Baik
Siswa	89,79%	Sangat Baik

Hasil menunjukkan bahwa aplikasi dinilai sangat baik oleh guru dan siswa. Menurut penilaian guru, tampilan dan fitur aplikasi sudah sesuai dengan karakteristik siswa serta mendukung keterampilan menulis. Siswa juga merasa terbantu oleh panduan unsur intrinsik dan tampilan visual yang menarik, sehingga mereka lebih percaya diri dan termotivasi menulis cerita dongeng.

5. *Evaluation*

Pada tahap evaluasi, peneliti mengolah hasil karangan siswa untuk mengetahui sejauh mana aplikasi web "MENTARI" dapat membantu siswa menulis cerita dongeng secara terstruktur. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik skala 1-4 pada unsur instrinsik dongeng yaitu tema, tokoh, alur, latar, pesan moral, serta penggunaan bahasa dan kalimat. Hasilnya menunjukkan rata-rata skor 80,83% dari skor maksimum, yang termasuk kategori "Baik". Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi web "MENTARI" memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis siswa dan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerita dongeng di sekolah dasar.

Pembahasan

Desain Pengembangan Aplikasi Web "Mentari"

Perkembangan teknologi digital mendorong kebutuhan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diaksesm terutama bagi siswa sekolah dasar (Siti Aisyah et al. 2025). Dalam pembelajaran menulis cerita dongeng, siswa kerap mengalami kesulitan memahami unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, dan pesan moral. Oleh karena itu, diperlukan media

pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses belajar secara terstruktur dan menarik. Berdasarkan analisis kebutuhan dan capaian pembelajaran, dikembangkan aplikasi web "MENTARI" sebagai media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti e-book, video dongeng, *slide* gambar, dan fitur menulis interaktif. Fitur menulis ini dilengkapi dengan *auto-correct* untuk membantu siswa memastikan unsur cerita sudah lengkap. Media berbasis aplikasi web ini dipilih karena kemudahan akses serta mendukung pembelajaran mandiri kapan saja dan di mana saja (Safa'at, Firdaus, and Herpratiwi 2024).

Kelayakan Aplikasi Web "MENTARI"

Penggunaan media pembelajaran berbasis web menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses (N.P.Y. Lestari, I.B.P. Arnyana, and I.M. Candiasa 2024). Aplikasi web "MENTARI" dikembangkan untuk membantu siswa menulis cerita dongeng secara terstruktur dan telah divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media dari Universitas Pendidikan Indonesia. Pada hasil validasi materi menunjukkan skor 84,2% dengan kategori "Sangat Baik". Sedangkan hasil validasi media mendapat skor 90%, meliputi aspek desain, fungsi, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, aplikasi ini layak digunakan secara teknis dan menarik untuk digunakan di kelas SD. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut (Apriyanur Rohim and Indah Setyo Wardhani 2024), menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus dirancang menarik mudah digunakan, dan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak.

Respon Pengguna Terhadap Aplikasi Web "MENTARI"

Respon pengguna menjadi indikator penting keberhasilan media pembelaajaran. Keterlibatan langsung guru dan siswa turut memengaruhi kualitas pembelajaran (Ali et al. 2025) . Setelah diuji cobakan, guru memberikan skor rata-rata 91% dengan kategori "Sangat Baik". Menurut penilaian guru, menyatakan bahwa aplikasi ini memudahkan bimbingan menulis melalui fitur panduan unsur cerita dan tampilan yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Aljraiwi 2019) bahwa fitur interaktif dapat mendukung efektivitas belajar di sekolah dasar. Siswa juga merespon postif dengan skor rata-rata

89,79%. Menurut penilaian siswa, aplikasi ini mudah digunakan dengan tampilannya yang menarik, dan membantu mereka memahami unsur intrinsik dongeng. Melalui aplikasi web "MENTARI" juga meningkatkan motivasi siswa saat menulis cerita dongeng. Respon positif ini menunjukkan bahwa aplikasi web "MENTARI" diterima dengan baik oleh pengguna dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita dongeng.

E. Kesimpulan

Dengan menggunakan aplikasi web "MENTARI" dalam pembelajaran, siswa terbantu dalam memahami unsur-unsur intrinsik cerita secara lebih terstruktur dan menarik. Aplikasi ini dirancang sebagai media interaktif yang mendukung keterampilan menulis dongeng bagi siswa kelas IV, dengan tampilan yang menarik dan fitur panduan yang memudahkan proses menulis. Berdasarkan evaluasi para ahli serta respons dari pengguna, aplikasi web ini dinilai memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi web ini juga tidak hanya efektif secara konten dan tampilan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Bagi guru yang ingin menggunakannya kembali, disarankan untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa serta memberi pendampingan saat menulis agar hasil belajar lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Akhdan, Ilham, and Maryam Isnaini Damayanti. 2023. "Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Teks Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(09):1830–40.

Ali, Amna, Sheyvilda Dea Venica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Information System and Education Development* 3(1):1–6. doi: 10.62386/jised.v3i1.115.

Aljraiwi, Seham. 2019. "Effectiveness of Gamification of Web-Based Learning in Improving Academic Achievement and Creative Thinking among Primary School Students." *International Journal of Education and Practice* 7(3):242–57. doi: 10.18488/journal.61.2019.73.242.257.

Anggraeni, Dwiyani, and Syawalia Rafiyanti. 2022. "Pengaruh Dongeng Terhadap Pendidikan Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):2485–90.

Apriyanur Rohim, and Indah Setyo

Wardhani. 2024. "Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3(4):91–101. doi: 10.58192/sidu.v3i4.2721.

Francisca, Francisca, Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Sri Hesty Anggraeni, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan E-Book BUDIMAS 'Buku Digital Agama Islam' Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):5268–77. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3043.

Gerda. 2020. *No Title*. edited by P. Anggia. Tasikmalaya: Edu Publisher.

N.P.Y. Lestari, I.B.P. Arnyana, and I.M. Candiasa. 2024. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia." *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8(1):54–68. doi: 10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3127.

Nuzula, Feiby Ashanti Firdausi, and Maryam Isnaini Damayanti. 2022. "Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Pembelajaran Menulis Narasi Untuk Kelas V Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10(1):161–70.

Ramadhani, Annisa, and Agus Suherman. 2022. "Aspek Psikologi Sosial Dalam Dongeng Nyi Kalimar Bulan." *Lokabasa* 13(2):162–71. doi: 10.17509/jlb.v13i2.52694.

Safa'at, Anugerah Hisam, Rangga Firdaus, and Herpratiwi Herpratiwi. 2024. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar." *Didaktika* 4(4):358–67. doi: 10.17509/didaktika.v4i4.76609.

Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, and Choli Astutik. 2025. "Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 3(1):388–401. doi: 10.61132/sadewa.v3i1.1565.

Syach, Dhinendra Choirum Min Alfi, and Listyaningsih. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Visual Novel Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMA Negeri 20 Surabaya." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 11(4):788–98.