

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI MENJAGA KESEHATAN MATA KELAS II UPT SDN JAROREJO I

Devy Ruvaida ¹, Ina Agustin²

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

²PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

1rmamadevy92@gmail.com , 2inaagustin88@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a Wordwall-based educational game to improve the learning outcomes of second-grade elementary school students in the Indonesian language lesson on maintaining eye health. Based on observations and interviews, problems were identified, including differences in student ability levels, low concentration, and a lack of engaging learning media. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The Wordwall media was developed in the form of an interactive "open the box" quiz containing material on maintaining eye health and types of exercise. Validation results by media, material, and language experts showed that the media was highly valid, with percentages of 95%, 91%, and 91%, respectively. Teacher and student responses to the media's practicality were also very high, at 94% and 90%, respectively. Student learning outcomes showed that 13 out of 15 students (86.67%) achieved scores above the minimum competency (KKTP). Thus, the Wordwall educational game media proved valid, practical, and effective in improving student learning outcomes in second-grade Indonesian language lessons.

Keywords: Wordwall, Educational Media, Eye Health, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media game edukatif berbasis Wordwall guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD pada materi Bahasa Indonesia tentang menjaga kesehatan mata. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan permasalahan seperti perbedaan tingkat kemampuan siswa, rendahnya konsentrasi, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Media *Wordwall* dikembangkan dalam bentuk kuis interaktif "open the box" yang berisi materi menjaga kesehatan mata dan jenis-jenis olahraga. Hasil validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid, dengan persentase masing-masing 95%, 91%, dan 91%. Respon guru

dan siswa terhadap kepraktisan media juga sangat tinggi, yaitu masing-masing 94% dan 90%. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 13 dari 15 siswa (86,67%) mencapai nilai di atas KKTP. Dengan demikian, media game edukatif Wordwall terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

Kata Kunci: Wordwall, Media Edukatif, Kesehatan Mata, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan zaman, kurikulum terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Dimana pengembangan tersebut diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan dan melahirkan generasi bangsa dengan sumber daya unggul, berkualitas, dan kompetitif (Martin & Simanjorang, 2022). Kurikulum Merdeka merupakan fakta baru dalam satuan Pendidikan Indonesia dan menjadikan cara baru dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Dengan kurikulum merdeka pembelajaran melatih siswa untuk selalu aktif dan mandiri dalam menggali potensi atau keahlian yang dimiliki.

Kurikulum Merdeka menurut Zumrotun dkk, (2024) bersifat lebih fleksibel dan memberikan keleluasaan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran, dimana guru secara bebas dapat menggunakan berbagai model, media, maupun perangkat ajar sesuai kebutuhan siswa hal ini selaras dengan pendapat (Rizka & Pamungkas, 2023) bahwa pada

kurikulum baru ini, pemerintah menawarkan kebebasan kepada guru, murid dan sekolah untuk belajar secara mandiri, kreatif dan bebas berinovasi antara lain kebebasan berinovasi diawali oleh guru yang berfungsi sebagai penggerak pendidikan nasional. Pendidikan Kurikulum Merdeka dilakukan secara bertahap untuk tingkat satuan Pendidikan Sekolah Dasar. Sesuai dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka salah satunya yaitu untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami konsep intrakurikuler yang dipelajari di setiap mata pelajaran yang tertuang dalam Capaian Pembelajaran (Triana dkk., 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Sumartini & Johariyah, (2020) merupakan proses penanaman rasa kebersamaan antarsiswa. Melalui proses tersebut diharapkan siswa mampu memahami fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tentang sesuatu atau mengungkapkan pikiran, gagasan ide, pendapat, dan persetujuan baik secara lisan maupun tertulis. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa memegang peranan penting dalam kegiatan berkomunikasi antar individu (Nisa, 2023). Selain itu menurut Mariana, (2021)

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.

Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur yang berperan penting selama proses pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. (Yogi Fernando dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II, Ibu Ike Nur Ridho Utami, pada 19 Februari 2025, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat perbedaan tingkat kemampuan siswa yang menyulitkan guru dalam menyampaikan materi secara merata. Metode ceramah yang dominan membuat siswa cepat bosan, terutama pada jenjang kelas rendah. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami instruksi, serta masih rendah kemampuan membaca dan menulis mereka.

Perbedaan gaya belajar siswa juga berdampak pada ketimpangan pemahaman materi. Dari 15 siswa, hanya 5 anak (33,33%) yang

mencapai nilai di atas KKTP, sementara 10 siswa (66,67%) masih di bawah. Hasil pretest menunjukkan bahwa banyak siswa kurang fokus dan belum memahami pentingnya makanan sehat seperti wortel untuk kesehatan mata, serta belum mampu membedakan kebiasaan baik dan buruk, seperti membaca sambil tiduran.

Kurangnya media pembelajaran yang menarik juga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, yang berkontribusi terhadap hasil belajar yang tidak merata. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. (Andriani dkk., 2024).

Sehingga, peneliti akan mengembangkan miniatur Media Game Edukatif *Wordwall* yang akan diterapkan pada materi menjaga kesehatan mata. *Wordwall* menurut Viona Salma Roheni Dkk, (2024) *Wordwall* adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Aplikasi *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik, interaktif dan mendidik. Aplikasi ini merupakan game untuk browser yang berisi game berbasis kuis seperti menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Penggunaan

Wordwall diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar didik dalam belajar materi pelajaran, yang diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini diperkuat oleh temuan dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Akbar & Hadi, (2021) mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa” Penelitian ini menggunakan metode Quasy Eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group. Kelas eksperimen menggunakan media *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan kotak soal. Hasil menunjukkan bahwa media *Wordwall* berpengaruh tinggi terhadap minat dan hasil belajar siswa, dengan Effect Size masing-masing sebesar 1.9 diklasifikasikan tinggi dengan nilai persentase 79,4% untuk hasil belajar dan 1.1 yang termasuk dalam kategori tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 58,9% untuk minat belajar. Selanjutnya Desy dkk., (2024) Hasil belajar peserta didik meningkat dari rata-rata 79 menjadi 90 setelah menggunakan media *Wordwall*, mengalami kenaikan sebesar 12%. Wawancara dan observasi menunjukkan bahwa 85% peserta didik merespons positif, merasa pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. *Wordwall* juga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar dan menyelesaikan evaluasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian

dengan judul “Pengembangan Media Game Edukatif *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Menjaga Kesehatan Mata Kelas II UPT SDN Jarorejo I”.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiyono dalam Okpatrioka, (2023) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan. Sedangkan menurut Borg and Gall dalam Rustamana dkk., (2024) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut : Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Dengan demikian, pendekatan R&D bersifat inovatif dan iteratif, bertujuan untuk memastikan kualitas produk yang dikembangkan, dalam hal ini media Game Edukatif Berbasis *Wordwall*. Kelayakan produk ini kemudian dinilai melalui uji validitas dan uji coba. Produk pembelajaran Game Edukatif Berbasis *Wordwall* direncanakan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengenai menjaga kesehatan mata. Sebanyak lima belas siswa berpartisipasi dalam percobaan ini. Dalam konteks penelitian pengembangan ini, berbagai metode digunak

an untuk mengumpulkan data, termasuk wawancara, observasi, angket, dan lembar tes.

Untuk menentukan tingkat kevalidan, para ahli menggunakan skala berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Presentase (%)	Kriteria Valid
76 – 100	Valid (tidak perlu revisi)
56 – 75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40- 55	Kurang valid (revisi)
0 – 39	Tidak valid (revisi)

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil dari lembar angket respon siswa dan guru. Perhitungan skor untuk angket respon siswa dan guru menggunakan skala likert dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Penilaian Kriteria Tingkat Kepraktisan

Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
----------------	---------------------

85 - 100	Sangat praktis (tidak revisi)
70 – 84	praktis (tidak revisi)
55 – 69	Cukup praktis (tidak revisi)
50 – 54	Kurang praktis (revisi)
0 – 49	Tidak praktis (revisi)

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Untuk menentukan kriteria keefektifan, Perhitungan untuk memperoleh ketuntasan klasikal siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK (%) = Ketentuan klasikal

$\sum ST$ = Jumlah siswa yang tuntas

n = Banyaknya seluruh siswa

Tabel 3. Penilaian Kriteria Tingkat Keefektifan

Nilai	Tingkat Keefektifan
85-100	Sangat efektif
70-84	Efektif
55-69	Cukup efektif
50-54	Kurang fektif
0-49	Tidak efektif

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Media Edukatif *Wordwall* dinyatakan efektif apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ jumlahnya lebih banyak dari jumlah siswa yang mendapat skor ≤ 75 .

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE (*Analyze, Design,*

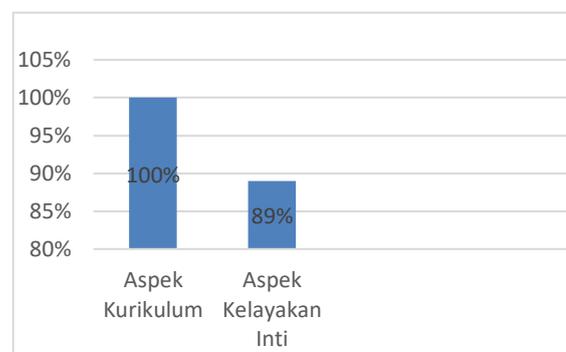
Develop, Implement dan Evaluate) adalah model pengembangan yang memperhatikan detail dasar pengembangan produk pendidikan yang menyesuaikan dengan teknologi, kebutuhan peserta didik dan konten. ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang cocok untuk menciptakan dan mengembangkan produk pembelajaran (Nizar Noer Insan, (2021) Sesuai model pengembangan yang digunakan, prosedur yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media Game Edukatif Berbasis untuk kelas II SD adalah sebagai berikut:

Tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi. Analisis kebutuhan siswa yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa kelas II yang menyulitkan guru dalam menyampaikan materi secara merata. Rendahnya konsentrasi siswa akibat metode ceramah yang monoton, serta kesulitan dalam memahami instruksi, membaca, dan menulis menjadi kendala utama. Perbedaan gaya belajar juga menyebabkan ketimpangan pemahaman siswa. Selanjutnya analisis kurikulum dilaksanakan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang berlandaskan pada Capaian Pembelajaran (CP) serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku yaitu: Peserta didik mampu bersikap menjadi penyimak yang baik. Peserta didik mampu memahami pesan lisan

dan informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.

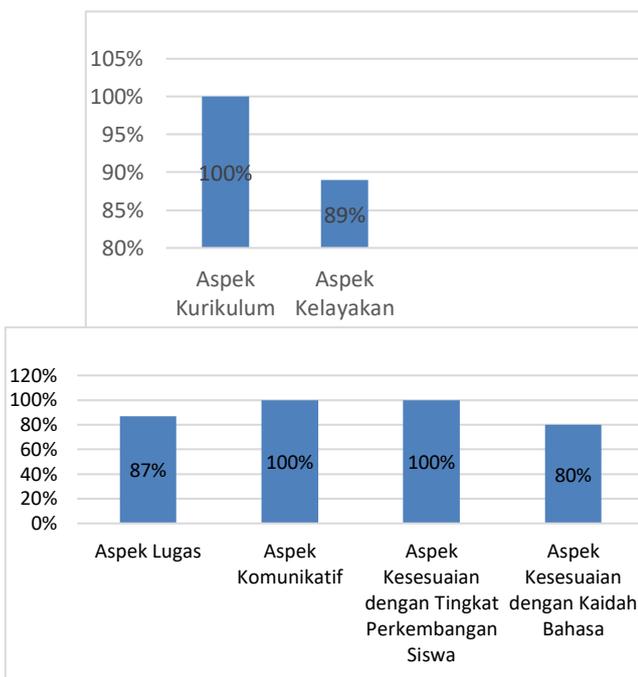
Tahap perancangan, Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk game edukatif berbasis *Wordwall*, yaitu aplikasi web interaktif yang menyajikan kuis dengan berbagai tipe pertanyaan seperti pilihan ganda. Game yang digunakan adalah "open the box" untuk menarik perhatian siswa dan memperjelas materi. Media ini memuat materi Bahasa Indonesia kelas II Bab 2 "Menjaga Kesehatan", dengan fokus pada cara menjaga kesehatan mata dan jenis-jenis olahraga.

Pada tahap pengembangan setelah media selesai dikembangkan, dilakukan uji validasi yang melibatkan tiga orang validator, yaitu seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang ahli bahasa. Hasil dari proses validasi disajikan dalam bentuk data kuantitatif untuk menentukan tingkat kevalidan media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.



Grafik 1. Penilaian Aspek Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis. Aspek penyajian memperoleh nilai rata-rata 93%, tampilan desain memperoleh nilai 95%, dan kemudahan penggunaan memperoleh nilai 100%. Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli media memperoleh skor 62 mencapai Persentase skor 95%. Dengan demikian Wordwall “Valid” sebagai media pembelajaran.



Grafik 2. Penilaian Aspek Ahli Materi

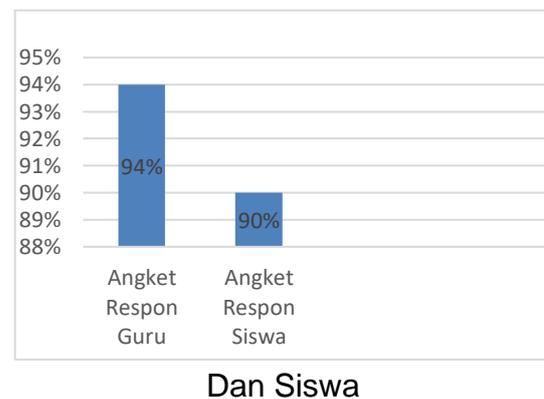
Berdasarkan hasil ahli materi, memperoleh rata-rata 100% pada aspek kurikulum dan 89% pada aspek kelayakan inti. Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli materi memperoleh skor 41 mencapai Persentase skor 91%. Dengan demikian Wordwall “Valid” sebagai media pembelajaran.

Grafik 3. Penilaian Aspek Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil ahli bahasa, memperoleh rata-rata dari aspek

lugas media 87%, kemudian untuk rata-rata aspek komunikatif mencapai angka 100%, untuk rata-rata aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa mencapai angka 100%, dan rata-rata aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa mencapai angka 80%. Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli materi memperoleh skor 41 mencapai Persentase skor 91%. Dengan demikian Wordwall “Valid” sebagai media pembelajaran.

Grafik 4. Hasil Angket Respon Guru



Dan Siswa

Pada tahap evaluasi, Skor tes hasil belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus KK (Ketuntasan Klasikal) yang menunjukkan bahwa dari 15 siswa, sebanyak 13 siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKTP, dan 2 siswa yang mencapai nilai di bawah KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* sangat efektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media game edukatif berbasis Wordwall valid,

praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Menjaga Kesehatan Mata” untuk siswa kelas II sekolah dasar. Media ini dikembangkan melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media Wordwall tergolong “sangat valid”, dengan persentase masing-masing 95%, 91%, dan 91%. Uji kepraktisan memperoleh tanggapan positif dengan persentase 94% dari guru dan 90% dari siswa, yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil tes belajar, sebanyak 13 dari 15 siswa (86,67%) mencapai nilai di atas KKTP, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas materi, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi menjaga kesehatan mata secara menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.

Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media

Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222.
<https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>

Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada. 6(1), 80–88.
<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>

Desy, F., Kisardi, D., Putri, & Agustini, F. (2024). Website: <https://j-innovative.org/index.php/InnovativeImplementasiWordwall>: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 4, 5238–5250.

Mariana, D. (2021). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB SISWA MENGALAMI KESULITAN BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VIII SMP LKIA PONTIANAK. 4(June), 2021.

Martin, R., & Simanjorang, M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. *MAHESA Research Center*, 1, 125–134.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>

Nisa, S. A. (2023). PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBANTUAN MEDIA VIDEO MOTION GRAFIK DAN VIDEO EKSPLANASI PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN CERITA FIKSI Universitas Pendidikan Indonesia

- | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu. 2017.
- Nizar Noer Insan. (2021). *Nizar Noer Insan, 2021 PEMBUATAN MODUL PRAKTIKUM TRAINER MIKROKONTROLER ATMEGA8583 UNTUK MATA PELAJARAN MIKROKONTROLER DI SMK PUSDIKHUBAD CIMAH* Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 11–20.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Rizka, A. D. M., & Pamungkas, J. (2023). Analisis Implementasi Mandiri Belajar pada Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1381–1390.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3429>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sumartini, S., & Johariyah, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Nyaman dan Menyenangkan Dengan Metode Permainan Bahasa. *Al-Badiyah*, 2(1), 207–230.
- Triana, H., Yanti, P. G., & Hervita, D. (2023). Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Interdisipliner Di Kelas Bawah Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 504–514.
<https://doi.org/10.58258/jjime.v9i1.4644>
- Viona Salma Roheni, Nadya Fauziyah, Aldair Ivanov, A. T. (2024). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan Bermain Dan Edukasi Pada Materi Pecahan Kelas 2 SD Menggunakan Aplikasi Wordwall Model Labirin. *Jurnal Pembelajaran ...*, 4(1), 68–76.
<https://doi.org/10.17977/um065v4i12024p68-76>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zumrotun, E., Widyastuti, E., Utama, S., Sutopo, A., & Murtiyasa, B. (2024). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1003–1009.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.907>