

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR BAHASA INDONESIA BERBANTUAN
MEDIA APLIKASI KAHOOT**

Sakinah¹, Aliem Bahri², Anin Asnidar³

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP,
Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}
sakinahkina4902@gmail.com

Abstract: This development research aims to produce practical results for teaching materials assisted by the Kahoot application media. This research method uses research and development (R&D) methods. This research contains 2 expert validators consisting of content/material experts and design/media experts. Based on assessments from material experts, a score of 96 (very valid) was obtained, and assessments from media experts obtained an average of 100 (very valid), while based on practicality tests by teachers, the average was 100 (very practical) and practicality by students was 90 (very practical) to be used as a learning medium. The data obtained shows that the resulting teaching material for Indonesian language lessons is valid.

Keywords: Teaching materials, Kahoot application media

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan, hasil kepraktisan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) atau R&D. Dari penelitian ini berisi 2 validator ahli yang terdiri ahli isi/materi dan ahli desain/media. Berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh nilai 96 (sangat valid), dan penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata 100 (sangat valid), sedangkan berdasarkan uji praktisitas oleh guru diperoleh rata-rata 100 (sangat praktis) dan praktisitas oleh siswa 90 (sangat praktis) untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa materi ajar mata pada pelajaran Bahasa Indonesia yang dihasilkan valid.

Kata kunci : Materi ajar, Media aplikasi *kahoot*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang di turunkan dari generasi-kegenerasi berikutnya melalui sebuah pembelajaran, penelitian atau pelatihan, pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peran dalam menentukan sifat, dan bentuk manusia maupun masyarakat. Dunia pendidikan merupakan sebuah topik yang tidak pernah sepi untuk di bahas, ada banyak sekali hal-hal yang menarik yang bisa di bahas mengenai dunia pendidikan. Akhir-akhir ini topik dunia pendidikan selalu dibincangkan mulai dari pergantian kurikulum wacana materi dunia pendidikan mengenai pembelajaran, Rahmawati (2021). Jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang terbawah dari sistem pendidikan nasional, seperti yang ditetapkan Undang-Undang 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan sekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang di perlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta, Komang (2021). Pembelajaran bahasa Indonesia di SD terdapat empat keterampilan berbahasa, di antaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut harus dikuasai oleh setiap siswa. Materi ajar (*teaching materials*) adalah komponen kunci di berbagai program Bahasa. Apakah guru menggunakan buku tesk, materi yang di sampikan kelembagaan atau menggunakan bahannya sendiri, bahan ajar umumnya berfungsi sebagai dasar

untuk banyak masukan bahasa yang di terima peserta didik. Selain aspek materi, cara penyajian materi dalam suatu buku tesk diharapkan sistematis dan dapat membantu siswa lebih memahami pengetahuan yang sesuai. Apeks penyajian materi berhubungan erat dengan aspek gerafika, materi dalam buku tesk hendaknya diimbangi dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan materi sehingga membantu siswa memahamidan berimajinasi tentang suatu pokok bahasan.

Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dimana saat ini teknologi sudah sangat maju dan berkembang dan semakin mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya pemanfaatan teknologi dalam pelajaran dengan mafaatkan *android*, Pemanfaatan *android* sebagai *media* pembelajaran sangat efektif, saat proses pembelajaran dapat dilakukan sambil bermain *game* yang membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar karena *android* dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar, Eka Jayanti ddk (2018). Terbentuknya pengetahuan, Inonesia mampu bersaing kuat secara universal dunia global. Maknanya diperlukan kesadaran global dari berbagai unsur, terutama pendidik berupaya sejak dini mungkin memberikan fasilitas multi-pendidikan sebagai hak anak didik dalam upaya mendorong tujuan pendidikan nasional (Khamidah, 2022).

Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, guna dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah *media aplikasi kahoot*, selain itu dari segi materi dimata pelajaran Bahasa Indonesia diperlukan kreativitas guru dalam menyajikan materi yang bersifat umum. Nurfadhillah, (2021). Untuk memanfaatkan media pembelajaran *kahoot* ini maka diperlukan sarana prasarana/fasilitas. Fasilitas yang dimaksud disini adalah ketersediaan jaringan *internet* yang kuat, dan *handpone* atau *laptop*. *Kahoot* ialah fitur permainan berbasis *online* yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas, beberapa fitur yang menarik yang di miliki *aplikasi kahoot* seperti *quiz*. Dalam fitur *quiz*, peserta didik miliki akun agar peserta / siswa bisa menjawab soal yang telah tersedia melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (*smartphone/ leptop/ tablet*) sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat dilihat di layar *aplikasi kahoot*.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran, menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajaran karena *media aplikasi Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung atau telah dipelajarinya. Proses pembelajaran *media aplikasi Kahoot* dapat menjaga kelanjutan proses pembelajar, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. *media aplikasi Kahoot* dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. "*kahoot* adalah *aplikasi* yang merancang pembelajaran, *quiz*, dan *game*. keunggulan, dari *media aplikasi kahoot* terlihat pada soal-soal yang disajikan pada *aplikasi* dengan penyajiannya yang menggunakan batasan waktu dalam menjawabnya. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu, membuat siswa terlatih dalam berpikir secara, cepat, dan tepat ketika menyelesaikan soal yang di berikan. Selain itu "Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melaui *media aplikasi kahoot* dikarenakan menpegaruhi situasi kelas saat pembelajaran serta melakukan *game* pada saat proses berlangsung-Nya pembelajaran atau pun *quiz*".

METODE

Dalam penelitian pengembangan menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Hanafi (2017) Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

Dari hasil ditemukanevaluasi yakni diperlukan aplikatif pengembangan media yang dapat

diterapkan sebagai upaya peningkatan kemampuan berbahasa anak, pengembangan ini sebagai tahapan mendorong peserta didik/ anak memperoleh kemajuan dalam berbahasa terutama berani bercerita/bicara, menyampaikan ide/gagasan yang ditemukan berdasarkan pengamatan materi ajar berbantuan media aplikasi kahoot pada Kelas V SD telkom makassar memerlukan prasarana penunjang belajar untuk meningkatkan pemerolehan berbahasa. Selanjutnya, permasalahan kemampuan interaksi bagi peserta didik diperlukan upaya penyegaran metode pembelajaran yang selama ini konvensional (ceramah/diskusi/penugasan) .

a. Merancang/menyusun materi

Tahap ini meliputi pembuatan gambaran awal dari produk yang berisi tampilan- tampilan fisik yang akan diikuti pada saat pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*. Dalam tahap ini peneliti menginginkan suatu proses belajar mengajar sambil bermain melalui *media aplikasi kahoot* yang dapat membuat siswa nyaman dalam proses belajar mengajar, selain itu peneliti juga ingin lebih mengasah keterampilan siswa pada *media aplikasi kahoot* yang peneliti buat. Dan langkah merancang materi dalam bentuk *aplikasi kahoot* yang merujuk pada Modul ajar.

b. Mengembangkan *flow chart*

Setelah merancang atau menuliskan materi, maka dilakukan desain tampilan dan fitur- fitur pada media pembelajaran *aplikasi kahoot*, agar media lebih valid dan praktis dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam prosedur pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*, menggunakan *flowchart* juga sangat dibutuhkan untuk mendesain *model* atau alur berfikir isi program materi ajar pada *media aplikasi kahoot* yang peneliti buat.

c. Development

a. Menyusun dokumentasi

Sebelum memulai mengembangkan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*, hal yang perlu dibuat adalah menyusun dokumentasi yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan peneliti dari berbagai sumber.

b. Memvalidasi produk

Pada tahapan ini validitas terdiri dari dua tahap yaitu validitas isi/materi dan validitas desain/media validitas isi/ materi akan dilakukan oleh Ibu Dr. Ratnawati, S. Pd., M. Pd sebagai ahli materi tujuannya untuk mendapatkan penilaian dari ahli isi/materi mengenai materi yang akan dipaparkan dalam modul ajar. Sedangkan validasi desain/media dilakukan oleh Bapak Nasir, S. Pd., M.Pd sebagai ahli desain/ media yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli desain/ materi terkait dengan desain *media aplikasi kahoot* yang dikembangkan. Validator ahli isi/materi.

HASIL

Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantuan *Media Aplikasi Kahoot*

1. Tingkat Perencanaan Kebutuhan

Adapun hasil yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tingkat Perencanaan Kebutuhan Siswa

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diprogram oleh siswa kelas V di SD Telkom Makassar. Perencanaan kebutuhan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam model Alessi dan Trollip yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga peneliti dapat mengetahui kebutuhan awal siswa dalam pengembangan Materi ajar. Perencanaan kebutuhan ini dilakukan pada 29 siswa untuk memberikan gambaran kebutuhan terkait pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*. Pada tahap ini peneliti dapat mengidentifikasi karakteristik siswa dengan angket identifikasi kebutuhan siswa yang terdiri dari 15 pertanyaan yang diisi oleh 29 orang siswa dengan membagikan selebaran angket secara langsung.

1) Penyajian data

Dalam penyajian data ini dilakukan identifikasi kebutuhan pada siswa kelas V untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan membagikan angket kebutuhan siswa untuk mengetahui apakah materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* ini dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

b. Tahap desain (*design*)

Tahap desain pada model Alessi dan Trollip ini adalah mendesain produk materi ajar berbantuan *Media aplikasi kahoot* yang akan dikembangkan, pada tahap ini difokuskan pada beberapa langkah kegiatan. Langkah pertama peneliti sebelum mengembangkan materi ajar ini adalah memahami rencana pelaksanaan pembelajaran (Modul) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V terutama pada capaian pembelajaran pada mata pelajaran yang ingin dicapai. Langkah kedua, setelah memahami Modul yang menjadi landasan dalam pengembangan peneliti, peneliti membuat gambar yang berisi materi ajar dan penjelasan mengenai soal yang ingin dikerjakan dan diedit melalui *aplikasi canva* untuk dimasukkan ke dalam *Media aplikasi kahoot* tersebut, agar siswa dapat memahami soal yang ingin dikerjakan. Langkah ketiga, setelah memahami Modul dan membuat gambar dan video isi teks pembelajaran, peneliti membuat beberapa materi ajar dan soal yang akan dijadikan sebagai isi dalam *Media aplikasi kahoot* tersebut. *Aplikasi Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Tujuan mendesain pembelajaran menggunakan *media aplikasi kahoot* agar memudahkan proses pembelajaran yang menarik dan relevan. Untuk memudahkan pengembangan Materi ajar Bahasa Indonesia pada kelas V SD Telkom Makassar maka dirumuskan *media aplikasi kahoot* rancangan sebagaimana diuraikan sebagai berikut.

Perencanaan pengembangan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot*

NO	KOMPONEN	DESKRIPSI
1	Spesifikasi	Pembelajaran ini menggunakan <i>media aplikasi Kahoot</i> yang dapat diakses melalui <i>smartphone, leptop, tablet</i> . <i>Kahoot</i> tersedia dalam bentuk aplikasi dan dapat diunduh secara gratis melalui <i>GooglePlaystore</i> atau bisa juga melalui <i>website https://kahoot.com/</i>
2	Desain Isi/Materi	Membuat materi ajar dan soal untuk siswayaitu menyiapkan Modul pembelajaran

Pengembangan desain Materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

NO	Deskripsi
1	<p>Tampilan awal <i>media aplikasi kahoot</i> pada materi ajar Bahasa Indonesia</p> 

2 **Tampilan pada saat memasukan kod PIN**



3 **Tampilan memasukkan nama peserta atau murid**



4 **Tampilan awal proses pembelajaran materi ajar Bahasa Indonesia**



5. Tampilan tersebut menampilkan Setiap pertanyaan yang dijawab benar akan mendapatkan poin sesuai kecepatan menjawab



6. Jika sudah selesai maka akan muncul hasil dari *q u i z* tersebut secara akumulatif, dan maka akan muncul peringkat dari secara keseluruhan dari peserta didik.



c. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan meliputi proses pembuatan Materi ajar dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk Materi ajar tersebut, produk pengembangan yang telah selesai dibuat akan melalui tahapan validasi oleh ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi ajar pembelajaran. Proses pembuatan Materi ajar dilakukan dengan pengembangan objek yang dikembangkan yaitu materi ajar, teks, warna soal, gambar dan video pembelajar serta penjelasan. Objek materi ajar, teks, yang digunakan berupa format yang sudah tersedia dalam *media aplikasi kahoot*. Warna pada setiap materi ajar, soal sedangkan untuk video diambil melalui *you tube* tersebut di edit menggunakan aplikasi *canva*.

a) Ahli Media

Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli media pembelajaran pada tanggal 9 Januari 2024 untuk mendapat tanggapan penilaian. Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilaian produk pengembangan adalah Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd dosen Jabatan Akademik. Lektor; *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD Telkom Makassar. Angket Validasi dari ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penilain validator ahli media

mengenai media pembelajaran dan penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata 100 (sangat valid),

b) Ahli Isi/Materi

Produk awal pengembangan terdiri atas produk media *aplikasi kahoot* pada kelas V SD, dan Modul materi ajar. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada ahli isi /materi media pembelajaran pada tanggal 9 Januari 2024 untuk mendapat tanggapan /penilaian. Ahli isi materi media materi ajar yang dijadikan penilaian produk pengembangan adalah Ibu Dr. Ratnawati, S.Pd.,M.Pd,. Produk yang diserahkan berupa materi ajar Bahasa Indonesia berbantuan *media aplikasi kahoo*. Berdasarkan hasil penilaian validator ahli Isi/ materi mengenai materi ajar dan penilaian dari ahli materi diperoleh rata-rata 96 (sangat valid),

c) Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Penilaian yang dilakukan oleh Miss Indah, S.Pd Wali kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Telkom Makassar. Bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika menggunakan Materi ajar Berbantuan *media aplikasi kahoot* sehingga dapat diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdiri dari 10 pertanyaan dan hasil dari penilaian tanggapan waliki kelas 100, dan penilaian dari tanggapan guru kelas diperoleh rata-rata 100 (sangat valid), .

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Materi Ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menentukan Permasalahan dalam cerita dan penyelesaian-Nya, Makna Kata singkat dan opini, Iklan, Surat Elektronik , dan Teks Eksplanasi. Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* dikatakan valid dan layak apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi media pembelajaran dan ahli desain media pembelajaran telah dinyatakan berada pada kualifikasi baik sehingga multimedia pembelajaran memiliki kelayakan untuk digunakan dan serta telah melalui uji coba lapangan terbatas, nilia dari hasil uji lapangan terbatas rata-rata 89 dari empat siswa. Dan hasil uji lapangan meluas 80 berjumlah dua puluh Sembilan siswa dan terbagi menjadi lima kelompok dan terakhir hasil penilaian guru yang menunjukkan kualifikasi baik.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Developmet (R&d)*, yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menghasilkan produk dan memvalidasi produk oleh ahli materi dan ahli media yang dibuat penelitian untuk proses pembelajaran. Materi Ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* merupakan program pembelajaran yang sengaja dirancang khusus untuk pembelajaran, yang dapat membantu kinerja seorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

SIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket atau kuesioner yang diisi oleh siswa yang sedang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia adalah siwa yang membutuhkan pembelajaran yaitu *media aplikasi Kahoot*. Hal ini menjadi patokan peneliti dalam mengembangkan Materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Telkom Makassar. Pengembangan ini meliputi proses pembuatan materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk materi ajar berbantuan *media aplikasi kahoot* tersebut. Dari hasil validasi desain pembelajaran materi ajar berbantuan *media aplikasi Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diperoleh hasil yaitu valid, dan berada pada kualifikasi baik. Sehingga dapat diimplementasikan pada pembelajaran

menggunakan *media aplikasi kahoot*. Tahap pengembangan desain pembelajaran materi ajar berbantuan *media aplikasi Kahoot* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah di uji cobakan pada siswa dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi baik. Uji ahli atau validitas dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran serta ahli isi atau materi dalam bidang bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan masukan untuk perbaikan. Pada tahapan uji coba produk ini dilakukan dengan cara menguji siswa lapangan meluas yang terdiri dari 5 kelompok disetiap kelompok terdiri dari 6 dan 5 orang siswa, kemudian uji coba lapangan terbatas yang terdiri dari 4 orang siswa dan tanggapan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui kepraktisan Materi ajar bahasa Indonesia pada kelas V SD yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Karim Mahmut, A., & Thaba, A. (2022). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X Sma Berbasis Flipbook Maker Development of Indonesian Teaching Materials for Class X Sman 4 Luwu North Based on Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 104–115. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>
- Azhar. (2023). *Media pembelajaran kejuruan*.
- Hadi, S. (2020). Analisis Nilai Budi Pekerti Luhur Kumpulan Cerita Pendek Anak “Aku Anak Baik” Anisa Widiyarti. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1), 98-112.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol.4No.2,130-131.
- Jayanti.(n.d.).No.[https://doi.org/\(2018\)https://repository.ump.ac.id/13180/2/FATHUROZAK%20MUTOHAR_BAB%201.pdf](https://doi.org/(2018)https://repository.ump.ac.id/13180/2/FATHUROZAK%20MUTOHAR_BAB%201.pdf)
- Khamidah, A., & Yulia, N. K. T. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang Untuk Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Bahrul Ulum Sawahan Turen- Malang*. Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini, 2(1),8- 17.
- Komang, D. (2021). Teori Landasan Pendidikan Sekolah Dasar. https://doi.org/https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Landasan_Pendidikan_Sekolah_Dasar/JyRGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pendidikan+sekolah+dasar&pg=PR4&printsec=frontcover
- Rahmawati, T. F. (2021). *No Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi UU RI No.12 tahun 2012, Tentan*