

---

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI ONLINE MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA****Oleh****Aura Rifqah Nabila<sup>1</sup>, Dewantri Priyono Putri<sup>2</sup>, Pipit Erawati<sup>3</sup>, Arita Marini<sup>4</sup>**<sup>1,2,3</sup> Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta<sup>4</sup>Dosen Universitas Negeri JakartaE-mail :<sup>1</sup> [AURARIFQAHNABILA\\_1107620167@mhs.unj.ac.id](mailto:AURARIFQAHNABILA_1107620167@mhs.unj.ac.id),<sup>2</sup>[DEWANTRIPRIYONOPUTRI\\_1107620162@mhs.unj.ac.id](mailto:DEWANTRIPRIYONOPUTRI_1107620162@mhs.unj.ac.id),<sup>3</sup>[PIPIATERAWATI\\_1107620166@mhs.unj.ac.id](mailto:PIPIATERAWATI_1107620166@mhs.unj.ac.id),<sup>4</sup> [aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 03-11-2022

Revised: 17-11-2022

Accepted: 24-12-2022

**Keywords:**Online games, Mathematics,  
umeracy skills

**Abstract:** Education is a conscious and planned effort undertaken to increase the potential of human resources in a country. Meaningful education has three core characteristics, namely prosperity, respect for human dignity, and justice. One example of integrated education is education that is able to develop the creativity of teachers and students. This can be implemented in the classroom by raising subject matter based on the use of technology in its application. The use of online games in learning is intended so that students can more easily understand and remember the learning material provided. The purpose of this study was to determine the effect of using online game media in improving students' numeracy skills. This type of research is qualitative using library research methods. data collection techniques by collecting several sources (literary study) and documentation. From the results of the research we conducted, it was found that online educational games had an effect on improving students' numeracy skills because they could increase students' enthusiasm in doing them so that better results were found.

---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia di suatu negara. Pendidikan memiliki peranan penting dalam keidupan manusia untuk membentuk manusia yang sesuai dengan norma norma yang berlaku dan menghargai sesama manusia dalam konsep memanusiakan manusia. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru, guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien (Nuritno et al., 2017). Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan adalah tuntutan tumbuh dan berkembangnya anak. Artinya, pendidikan ialah usaha untuk membimbing kodrat setiap anak agar mereka tumbuh dan berkembang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dapat mencapai keamanan dan kebahagiaan dalam hidup mereka masing

masing.

Pendidikan memiliki fungsi umum untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia sebagai manusia yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan undang undang yang berlaku. Untuk mencapai fungsi pendidikan yang sesuai dengan UUD maka kita harus menerapkan pendidikan yang bermakna dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan bermakna memiliki tiga ciri inti yaitu mensejahterakan, menghargai harkat dan martabat manusia, dan berkeadilan. Mochtar Buchori (2003:64) mengartikan pendidikan bermakna sebagai media untuk mengantarkan peserta didik berkembang menjadi manusia yang cerdas dan berintegrasi. Salah satu contoh pendidikan yang berintegrasi adalah pendidikan yang mampu mengembangkan kreativitas guru maupun peserta didik. Hal tersebut dapat diimplementasikan di dalam kelas dengan mengangkat materi pelajaran yang berbasis pemanfaatan teknologi dalam penerapannya.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dilihat pengaplikasiannya secara konkret dengan game edukasi online. Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dan dihubungkan oleh suatu jaringan atau internet. Munculnya game online di Indonesia dimulai pada tahun 2001 (nokia online) dan terus berkembang pesat hingga saat ini dengan banyaknya jumlah pengguna dari berbagai kalangan usia. Salah satu pengguna game online adalah anak-anak berusia 5-12 tahun (anak usia sekolah dasar). Oleh karena itu, pendidikan dasar di Indonesia memanfaatkan game online sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan game online dalam pembelajaran dimaksudkan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diberikan. Matematika menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit dipecahkan oleh siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menemukan bahwa sebanyak 45% mempersepsikan matematika cukup sulit, dan sebanyak 80% mengatakan matematika merupakan pelajaran yang penting, serta 85% siswa mengatakan bahwa belajar matematika melalui game adalah menyenangkan.

## **KAJIAN TEORI**

### **Pengertian Matematika**

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan-hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu. Menurut Marsigit, matematika adalah himpunan dari nilai kebenaran, dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti. Sedangkan, Erman Suherman, dkk, mengatakan bahwa "matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif." Dalam rumusan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mengacu pada tujuan pendidikan umum pendidikan pada tujuan pendidikan menengah adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan penertian tersebut dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang abstrak dan berusaha untuk mencari nilai kebenarannya.

### **Pembelajaran Matematika**

Belajar adalah sebuah proses yang sengaja dilakukan untuk mengembangkan

kemampuan yang dimiliki individu agar dilaksanakan secara optimal. Dengan berkembangnya kemampuan peserta didik menunjukkan bahwa hal tersebut merupakan proses perubahan yang dapat terjadi berupa perubahan tingkah laku. Menurut Anita Lie, belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang disengaja oleh peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal untuk mendapatkan sebuah perubahan yang berguna untuk dirinya sendiri. Selain belajar dalam proses pembelajaran juga ada kegiatan mengajar. Menurut Oemar Hamalik, mengajar adalah aktivitas mengatur lingkungan sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi anak untuk melakukan proses belajar secara efektif. Usaha menciptakan lingkungan belajar tersebut menjadi tanggung jawab guru. Selanjutnya, kegiatan tersebut disebut proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah kegiatan Pendidikan yang dilakukan di sekolah dan merupakan proses sosialisasi antara individu dengan lingkungan sekolah, seperti guru, fasilitas, dan sesama siswa. Dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 disebutkan bahwa " Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. "

#### **Pengertian Game Edukasi**

Marc Prensky (2012:90) berpendapat bahwa game edukasi adalah game yang dirancang untuk menunjang kegiatan pembelajaran, namun tetap dapat digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Sedangkan menurut Dony Novalindry (2013:112) game edukasi adalah game yang dirancang khusus untuk mengajak siswa mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dan melatih kemampuan serta memotivasi siswa dalam memainkannya dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran. Keberadaan game edukasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan karena didalam game edukasi tersebut terdapat hal menarik yang menimbulkan perasaan senang dalam mengaksesnya sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan game edukasi dapat mengajak siswa untuk berpikir kritis dan tidak gagap teknologi (gadget). Adapun dikatakan dalam beberapa sumber penelitian berkaitan dengan game edukasi online yang dapat meningkatkan kemampuan siswa oleh Wulandari, Susilo dan Kuswandi (2017) terbukti bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis game edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Peningkatan aktivitas belajar siswa mendapat perolehan persentase sebesar 85,05% dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat terlihat dari setiap indikator yang dinilai pada saat kegiatan observasi berlangsung.

#### **Kelebihan dan Kelemahan Game Edukasi**

Dalam penggunaannya, suatu media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya begitu juga dengan game edukasi online, berikut adalah kelebihan dan kekurangannya :

##### a) Kelebihan

- Mempermudah Proses Pembelajaran berlangsung

Pada saat proses pembelajaran, tidak dapat dipungkiri bahwa pasti terdapat siswa yang kurang mengerti materi yang disampaikan guru. Maka, peran game edukasi dalam hal ini dapat mempermudah proses pembelajaran agar siswa lebih mudah menangkap materi yang diberikan.

- Menerapkan pembelajaran yang menyenangkan

Dengan menggunakan game edukasi online, maka siswa akan merasa belajar menyenangkan. Karena dengan games edukasi online ini, siswa dapat belajar dengan tidak merasa bosan.

- Mengajarkan anak teknologi

Dengan menggunakan game edukasi online, maka siswa akan secara langsung belajar berkaitan dengan teknologi yang digunakan. Dengan begitu maka siswa tidak akan tertinggal dalam hal teknologi.

#### b) Kekurangan

- *Gameplay* yang monoton

Menu yang disediakan didalam *game* edukasi online cenderung itu-itu saja, sehingga dalam penggunaan jangka lama kan menimbulkan rasa bosan.

- Kurang tersedia teknologi

Mungkin, permasalahan yang masih ditemukan di beberapa sekolah adalah berkaitan dengan ketersediaan teknologi yang ada. Sehingga apabila guru menggunakan *game* edukasi *online* sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, guru harus mampu menyediakan sarana yang dibutuhkan.

- Sedikitnya jumlah provider *game* edukasi

Karena rendahnya minat masyarakat dalam menggunakan game bertema edukasi, maka membuat provider *game* yang ada saat ini malas untuk memproduksi *game* berbasis edukasi. Sehingga, saat ini jarang ditemukan game edukasi online yang *fresh*.

### **Pengertian Kemampuan Berhitung**

Kemampuan menurut bahasa adalah kesanggupan; kecakapan; kekuatan. Menurut Mohammad Zain kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, berhitung berasal dari kata hitung yang artinya membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyakkan, dsb). Berhitung sendiri diartikan mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dsb). Kemampuan berhitung adalah kemampuan dasar yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi anak untuk dikembangkan sebagai bekal mereka di masa kini dan dimasa depan karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan di dalam kehidupan sehari – hari. Kemampuan berhitung pada setiap anak berbeda – beda maka dari itu kemampuan berhitung harus terus dikembangkan karena berguna dalam kehidupan sehari – hari, kemampuan berhitung juga berguna untuk menumbuhkembangkan kemampuan kognitif anak.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Pada penelitian kali ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kepustakaan. Penelitian kualitatif menurut Strauss dan Corbin dalam Cresswell J. (1998:24) adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dari prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif melibatkan penggunaan dan pengumpulan

berbagai bahan empiris, seperti studi kasus, pengalaman pribadi, instropeksi, riwayat hidup, wawancara, pengamatan, teks sejarah, interaksional dan visual yang menggamabarkan momen rutin dan problematis, serta maknanya dalam kehidupan individual dan kolektif (Dezim & Lincoln, 1994:2).

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dibuat secara deskriptif yng kemudian ditulis didalam laporan. Penelitian kualitatif menekankan pada kualitas bukan kuantitas. Selain itu, penelitian ini juga mementingkan segi proses daripada hasil yang didapat. Hal tersebut disebabkan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas diamati dalam proses.

### **Metode Penelitian**

Pemilihan studi kepustakaan dipilih sebagai metode untuk penelitian ini karena hanya bersumber dari penelitian yang sudah dilakukan. Menurut Sutrisno Hadi, disebut penelitian studi kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu penelitian berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedia, kamus, jurnal penelitian, dokumen, majalah dan lain sebagainya. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dalam dokumen tertulis, foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. "Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tuls akademik dan seni yang telah ada". (Sugiyono, 2005:83).

### **Sumber Data Penelitian**

Adapun sumber data yang kami gunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan
2. Berhitung dengan Metode Naïve Bayes
3. PENGGUNAAN MEDIA EDUKASI HITUNG KOMPAK DAN DAMPAKNYA
4. TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA SEKOLAH DASAR
5. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZZIZ TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG
6. PENJUMLAHAN SISWA KELAS I SDN KENDANGSARI III SURABAYA
7. Pemanfaatan Media Online Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Perkalian Dasar Siswa SD
8. Game edukasi Pembagian Bilangan Berbasis Android Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik Pengumpulan data merupakan langkah yang palig strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2005:62). Teknik pengumpulan data sangat diperlukan dalam suatu penelitian karena hal tersebut digunakan penulis untuk mendapatkan data yang akan diolah sehingga bisa ditarik kesimpulan. Teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini ada 2 macam yaitu Studi pustaka dan dokumentasi.

1. Studi Pustaka

Menurut Nazir, Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur, catatan, dan laporan yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang akan di selesaikan. Teknik ini digunakan untuk

memperoleh dasar-dasar pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

## 2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk gambar, tulisan, atau karya monumental seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pesatnya teknologi dapat mempengaruhi segala jenis unsur kehidupan termasuk didalamnya dunia Pendidikan. Hal tersebut membawa pengaruh positif maupun negatif didalamnya. Dalam pengaruh positifnya akan membuat banyak proses pendidikan dengan berbasis teknologi, contohnya adalah video pembelajaran dan games edukasi online. Games edukasi online adalah suatu bentuk tanya jawab soal yang dirancang dalam bentuk permainan untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakannya. Ada banyak sekali jenis games Edukasi online yang sudah banyak digunakan di dunia pendidikan, diantaranya yaitu wordwall, quizziz, Math land, unity 3D dan lain sebagainya. Game Edukasi Matematika menggunakan aplikasi Unity 3D, di dalamnya terdapat penerapan metode naïve bayes yang digunakan untuk menentukan nilai skor salah dan nilai skor benar. tingkatan kesulitan pada game tersebut berdasarkan level, jika user tidak mendapatkan skor 70 pada game tersebut maka user akan menerima bimbingan belajar khusus. Tingkat kesulitan pada game tersebut berkaitan dengan soal yang diberikan. Setiap soal yang muncul mengandung unsur pengurangan, penambahan serta perkalian. Perancangan game edukasi Unity 3D menggunakan metode naïve bayes dimana metode ini hadir pada proses penyeleksian jawaban untuk merekomendasikan belajar.

Pada Game Edukasi ini, user tidak akan melanjutkan ke level berikutnya jika salah, akan tetapi user diberikan latihan latihan terkait soal yang diberikan sebelumnya dengan begitu user akan memperbaiki kesalahan dan dapat melanjutkan permainan ke level berikutnya. Game ini dirancang untuk siswa sekolah dasar kelas 3 sampai kelas 5 dimana sistem yang dirancang secara interaktif sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman matematika. Selain itu terdapat hasil penelitian lain yang menggunakan media quizziz sebagai alat bantu pembelajaran matematika. Penelitian tersebut dilakukan kepada anak Kelas 1 dimana terdapat dua tahap yang dilakukan, yaitu pretest dan posttest. Pretest yang dilakukan adalah dengan mempresentasikan materi penjumlahan menggunakan benda benda konkrit dan dilanjutkan dengan konsep hitung penjumlahan tanpa benda konkrit. Selanjutnya penggunaan media Quizizz dimana siswa diberikan soal tingkat *easy* sampai *high level*. Penggunaan media Quizizz sangat menarik, karena di dalamnya terdapat kombinasi antara teks, gambar, suara serta animasi. Berdasarkan hasil data yang telah diolah hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media quizziz. Adapun faktor penggunaan media quizziz yang memengaruhi kemampuan berhitung siswa yaitu antara lain; tampilan media quizziz yang menarik membuat siswa menjadi lebih bersemangat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Maghfiroh, 2018) dengan judul “Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda”. Penelitian ini menghasilkan penggunaan media wordwall dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa adanya pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall terhadap motivasi belajar. Selain itu, sejalan juga dengan penelitian (Agus Mujahidin et al., 2021) dengan judul “Pemanfaatan Media Belajar Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti”. Penelitian ini menghasilkan pembuktian pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif, dan meningkatkan prestasi peserta didik. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan game edukasi berbasis wordwall memiliki manfaat dalam pembelajaran matematika.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan dengan bersumber pada artikel maka didapati hasil bahwasanya game edukasi online berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa karena dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengerjakannya sehingga didapati hasil yang lebih baik.

## KESIMPULAN

Game edukasi online matematika adalah media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan game edukasi berbasis online matematika memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Adanya pengaruh game edukasi online matematika dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa terlihat pada penelitian sebelumnya yang menjadi acuan pada penelitian ini, selain itu game edukasi online matematika lebih bermakna karena dirasa menyenangkan. Pada penelitian ini dibahas beberapa game edukasi online matematika yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa seperti game edukasi Unity 3D siswa dibuat paham akan soal dan dituntut untuk dapat menjawab soal tersebut karena tidak akan melanjutkan ke level berikutnya jika salah, akan tetapi siswa ( user ) diberikan latihan – latihan terkait soal yang diberikan sebelumnya, game edukasi online quiziz di dalamnya terdapat kombinasi antara teks, gambar, suara serta animasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan selain itu quiziz memiliki tingkatan soal mudah hingga sulit sehingga kita dapat mengatur soal sesuai dengan kemampuan siswa, pretest dan posttest agar siswa menjadi lebih paham akan soal dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa sehingga di dapat hasil belajar yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cong Sujana I Wayan. 2019. *Fungsi dan Tujuan Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Dasar Volume.
- [2] 4, Nomor 1 April 2019. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/335772193\\_FUNGSI\\_DAN\\_TUJUAN\\_PENDIDIKAN\\_INDONESIA](https://www.researchgate.net/publication/335772193_FUNGSI_DAN_TUJUAN_PENDIDIKAN_INDONESIA)
- [3] Khikmiyah Hanum. 2015. *Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)*. AntroUnairdotNet,

- [4] Siregar Nani Restati. 2017. Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyukai game. ISBN: 978-602-1145-49-4. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/236378368.pdf>
- [5] Vol.IV/No.2/Juli 2015. Diakses dari <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapersaun629d5071e2full.pdf>
- [6] Windawati Ririn, dkk. 2021. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal BASICEDU, 5(2), 1027 – 1038 PGSD Universitas PGRI Yogyakarta. 2018. Pengertian Pendidikan. Diakses dari <https://pgsd.upy.ac.id/index.php/jadwal/profil-lulusan/2-uncategorised/12-pendidikan>