



DESAIN GAME EDUKASI BERBASIS BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK SISWA SD KRISTEN BANJARSARI

Shaneabel Azarya Utomo
e-mail: shaneabelazarya19@gmail.com
Ahmad Khoirul Anwar
Evelyne Henny Lukitasari
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Ringkasan

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang berperan penting dalam membentuk perkembangan kognitif, kebiasaan belajar, dan karakter anak. Namun, pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta masih didominasi metode konvensional yang kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, sehingga berdampak pada rendahnya ketertarikan dan fokus belajar siswa. Berdasarkan hasil kuesioner kepada siswa kelas IV–VI serta orang tua dan wali murid, ditemukan bahwa siswa mudah merasa bosan, sering kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran. Di sisi lain, SD Kristen Banjarsari memiliki keunggulan pada penerapan nilai-nilai Kristiani yang humanis, lingkungan belajar yang ramah anak, serta hubungan yang dekat antara guru dan siswa, sehingga memiliki potensi untuk dikembangkan melalui inovasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran edukatif sebagai pendukung proses pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta. Media yang dirancang berupa board game edukatif dengan pendekatan visual dan interaktif, menggunakan metode ADDIE. Hasil perancangan diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan, fokus, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Anak, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Visual, ADDIE, Pembelajaran Interaktif dan Inovatif

Abstract

Elementary school is the initial level of education that plays a crucial role in shaping children's cognitive development, learning habits, and character. However, learning at Banjarsari Christian Elementary School of Surakarta is still dominated by conventional methods that are inappropriate to the developmental characteristics of elementary school students, resulting in low student interest and focus. Questionnaires administered to fourth- to sixth-grade students and their parents and guardians indicate that students often become bored, lose focus, and have difficulty understanding the learning material. On the other hand, Banjarsari Christian Elementary School excels in its application of humanistic Christian values, child-friendly learning environment, and close relationships between teachers and students, thus offering potential for development through learning innovation. This study aims to design educational learning media to support the learning process at Banjarsari Christian Elementary School of Surakarta. The media design is an educational board game with a visual and interactive approach, using the ADDIE method. The design is expected to increase student interest, focus, and engagement in learning.

Keywords: Children, Elementary School, Visual Learning Media, ADDIE, Interactive and Innovative Learning

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar merupakan tahap awal yang memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan kognitif, sikap belajar, serta karakter anak. Pada fase ini, peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana proses pembelajaran akan lebih efektif apabila melibatkan pengalaman langsung, visualisasi, serta aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif siswa (Piaget, 1970; Sanjaya, 2008). Pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan karakteristik perkembangan tersebut berpotensi menurunkan minat, fokus, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.



Kondisi tersebut relevan dengan hasil observasi dan kuesioner yang dilakukan di SD Kristen Banjarsari Surakarta, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas IV–VI mudah merasa bosan,

sering kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan memahami materi ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Padahal, SD Kristen Banjarsari Surakarta memiliki potensi berupa lingkungan belajar yang kondusif, penanaman nilai karakter, serta hubungan guru dan siswa yang cukup baik untuk dikembangkan melalui inovasi pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, SD Kristen Banjarsari Surakarta dipilih sebagai lokasi perancangan karena memiliki kebutuhan nyata terhadap pengembangan media pembelajaran visual yang bisa berpotensi untuk membantu karakteristik kognitif siswa sekolah dasar serta yang aplikatif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran visual sebagai upaya meningkatkan ketertarikan, fokus, dan efektivitas pembelajaran murid

siswa kelas 4-6 di SD Kristen Banjarsari Surakarta.



Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep masih sangat bergantung pada pengalaman langsung, stimulus visual, dan aktivitas yang melibatkan keterlibatan fisik maupun mental siswa (Piaget dalam Sanjaya, 2008).

Pada tahap ini, proses kognitif anak ditandai dengan kemampuan memproses informasi konkret, rentang perhatian yang relatif pendek, serta kebutuhan akan stimulus yang menarik untuk menjaga fokus belajar. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik yang ditampilkan pada bagian karakteristik proses dan keterampilan kognitif dalam skema, yang menekankan pentingnya persepsi, memori, dan perhatian dalam proses belajar anak. Oleh

karena itu, pembelajaran yang minim variasi stimulus cenderung kurang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Pada jenjang SMP dan SMA, siswa telah memasuki tahap perkembangan kognitif yang lebih matang dan mulai mampu berpikir secara abstrak. Namun, kemampuan tersebut tidak terbentuk secara instan, melainkan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dialami sejak jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, sekolah dasar memegang peranan penting sebagai fase transisi awal yang menentukan kualitas perkembangan kognitif siswa di masa depan. Apabila pada tahap ini siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya, maka hal tersebut berpotensi memengaruhi motivasi belajar, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada jenjang berikutnya.

Di sisi lain, perkembangan pendidikan dasar menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan penggunaan media pembelajaran

visual dan interaktif di sekolah dasar swasta, khususnya di wilayah perkotaan. Media pembelajaran yang memanfaatkan unsur visual, permainan, dan interaksi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna (Arsyad, 2017).



Jenis Permainan ini biasa disebut dengan nama ular tangga, permainan ini menggunakan papan, bidak/pion, dan dadu dengan memindahkan atau meletakkan di atas papan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan (Andrianto et al., 2021). Board game dipilih karena memiliki potensi besar dalam mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan konsentrasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Menurut Prensky (2007), pembelajaran berbasis permainan

memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman, eksplorasi, dan pengambilan keputusan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Proses perancangan media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui tahap analisis, karakteristik siswa dan permasalahan pembelajaran dapat diidentifikasi secara mendalam, sehingga solusi desain yang dihasilkan menjadi lebih relevan dan aplikatif (Branch, 2009).

Kebaruan dalam perancangan media pembelajaran ini terletak pada penggabungan aspek tema, media, dan metode perancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta.

Dari sisi media, kebaruan diwujudkan melalui perancangan board game edukatif berbasis permainan ular tangga yang dimodifikasi secara khusus untuk mendukung materi pembelajaran. Media ini berbeda dari media pembelajaran yang umum digunakan

di SD Kristen Banjarsari, yang sebagian besar masih berupa buku teks dan penjelasan guru.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Konsep Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Board Game* dengan Metode ADDIE untuk Siswa SD Kristen Banjarsari?
2. Bagaimana Tahap merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Board Game* dengan Metode ADDIE yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD Kristen Banjarsari?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Merancang konsep Media Pembelajaran interaktif berbasis *board game* dengan pendekatan metode ADDIE, untuk siswa SD Kristen Banjarsari. Merancang karakter *superhero* anti narkoba sebagai ikon P4GN Sukoharjo.
2. Merancang Media Pembelajaran interaktif berbasis *board game* dengan Metode ADDIE yang

sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD Kristen Banjarsari.

B. PEMBAHASAN

Berisi tinjauan Pustaka, metode dan hasil perancangan atau penelitian

1. Tinjauan Pustaka

Perancangan media pembelajaran berbasis board game untuk siswa sekolah dasar memerlukan landasan penelitian terdahulu yang relevan.

Penelitian **Andrianto et al. (2021)** dalam **“Pengembangan Permainan Ular Tangga Edukatif sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar” (Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 12 No. 2)** menganalisis efektivitas permainan papan yang dimodifikasi dengan materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukatif mampu meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Temuan ini menjadi dasar empiris bahwa board game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Perbedaannya,

penelitian tersebut berfokus pada uji efektivitas media, sedangkan perancangan ini menekankan pada proses perancangan visual dan konseptual board game yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di SD Kristen Banjarsari Surakarta.

Sari dan Putra (2019) dalam “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” (Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 8 No. 2) mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, fokus, serta hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Kajian tersebut menjadi landasan teoretis bagi perancangan ini, namun penelitian tersebut bersifat analitis kuantitatif, sedangkan perancangan ini berfokus pada pengembangan media

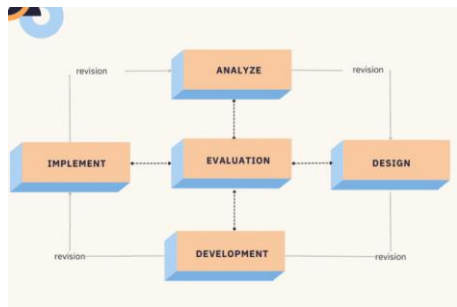
pembelajaran berbasis board game sebagai solusi aplikatif.

Prasetyo dan Lestari (2021) dalam “Media Pembelajaran Interaktif sebagai Indikator Kualitas Sekolah Dasar Swasta” (Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 7 No. 3) menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas dan daya saing sekolah dasar swasta. Penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah yang menerapkan media pembelajaran interaktif cenderung memiliki tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi. Kajian ini relevan sebagai dasar kontekstual perancangan, namun berbeda dari penelitian tersebut, perancangan ini secara spesifik mengembangkan board game edukatif yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa SD Kristen Banjarsari Surakarta.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, khususnya board game edukatif, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran di sekolah dasar. Namun, sebagian penelitian sebelumnya lebih menekankan pada analisis dampak dan efektivitas media, sementara aspek perancangan visual, konsep permainan, dan penyesuaian dengan konteks sekolah tertentu masih terbatas. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran berbasis board game ini difokuskan pada pengembangan solusi edukatif yang inovatif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa SD Kristen Banjarsari Surakarta.

2. Metode



Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode perancangan berbasis model ADDIE yang difokuskan pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Metode ini digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa board game edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan media pembelajaran di SD Kristen Banjarsari Surakarta.

Tahap desain difokuskan pada perancangan konsep visual dan mekanisme permainan board game. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan konsep desain menjadi produk board game edukatif yang meliputi papan permainan, kartu, pion, dan panduan bermain. Penelitian ini tidak dilanjutkan hingga tahap implementasi dan evaluasi secara langsung, sehingga evaluasi terbatas pada penyempurnaan desain selama proses pengembangan.

3. Hasil Perancangan Atau Penelitian

Analisa data

1. Segmentasi

a. Demografi

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 9 - 12 Tahun, pendidikan Sekolah Dasar, tingkat ekonomi atau pendapatan menengah ke atas, dan agama semua Agama

b. Psikografi

Anak-anak yang suka dengan informasi berupa visual yang menarik dan mendukung daya imajinasi dan fantasi untuk umur 9-12 tahun di SD Kristen Banjarsari Surakarta.

c. Geografis

Seluruh siswa sekolah dasar di SD Kristen Banjarsari Surakarta

d. Behavior

Anak 9 – 12 Tahun yang terbiasa belajar melalui aktivitas bermain langsung, lebih aktif ketika belajar dalam kelompok, dan mudah terlibat dalam kegiatan yang bersifat kompetitif ringan atau berbasis permainan.

2. *Unique Selling Point (USP)*

SD Kristen Banjarsari Surakarta memiliki keunikan (*Unique Selling Proposition*) terletak pada lingkungan belajar yang menekankan pembentukan karakter Kristiani sejak dini, komunikasi yang terbuka dengan orang tua, serta perhatian individual terhadap kebutuhan siswa.

3. *Emotional Selling Proposition (ESP)*

SD Kristen Banjarsari Surakarta menghadirkan pengalaman pendidikan yang menumbuhkan rasa

aman, nyaman, dan kepercayaan bagi orang tua dalam mendampingi tumbuh kembang anak pada usia sekolah dasar. Lingkungan sekolah yang kondusif dan berlandaskan nilai karakter memberikan keyakinan bahwa anak tidak hanya memperoleh pembelajaran akademik, tetapi juga pendampingan sikap dan perilaku yang selaras dengan tahap perkembangan emosional dan sosialnya.

4. Positioning

Penggunaan gaya visual dalam perancangan Desain Game Edukasi Berbasis Board Game sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Siswa SD Kristen Banjarsari Surakarta, yaitu bentuk kartun karakter hewan, yang ekspresif dan komunikatif, sehingga mampu menggambarkan suasana permainan, instruksi, maupun ekspresi tokoh secara lebih jelas dan menyenangkan. Ilustrasi ini dibuat dengan gaya garis halus, warna-warna cerah, dan karakter yang mudah dikenali oleh anak-anak.

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

1. Layout

Layout utama yang digunakan dalam perancangan board game Tango adalah *Modular Grid Layout*, yaitu sistem tata letak yang memanfaatkan kotak-kotak modul berukuran sama sebagai dasar penyusunan elemen. *Layout* ini sangat sesuai untuk media permainan berbasis papan karena memberikan struktur yang stabil, ritmis, dan mudah dipahami oleh pengguna.

2. Warna

Warna yang digunakan dalam Desain *Board Game* didominasi oleh warna-warna pastel dan komposisi yang lembut namun kontras, menggunakan model warna RGB (*Red, Green, Blue*).



3. Ilustrasi

Ilustrasi ular digambarkan dengan style kartun, digambarkan dengan gaya ekspresif dan lucu

dengan warna-warna cerah berbeda untuk tiap jalur. Tangga didesain dengan bentuk kayu kartun dan efek bayangan ringan agar tampak dinamis dan hidup.

4. Tipografi



Jenis font yang digunakan Untuk bagian judul atau headline, digunakan font “Fredoka”, sebuah jenis huruf sans-serif modern yang memiliki bentuk bulat, tebal, dan bersahabat.

b. Konsep Verbal

1. *Headline*

Judul atau *Headline* merupakan elemen verbal utama yang memiliki fungsi strategis dalam menarik perhatian sasaran audiens secara langsung. Pemilihan headline yang tepat bertujuan untuk membangun ketertarikan awal, memperkuat identitas media, serta menggambarkan esensi isi secara ringkas dan komunikatif. Dalam

perancangan media ini, headline disesuaikan dengan karakteristik audiens utama, yaitu siswa sekolah dasar yang berada dalam rentang usia 9 hingga 12 tahun.

Headline yang digunakan dalam media perancangan *Board Game* ini adalah “Tango: Petualangan Asik di Papan Tematik”

2. Slogan

Dengan slogan “Belajar Jadi Seru, Tantangan Jadi Permainan” Frasa “Belajar Jadi Seru” menggarisbawahi pendekatan yang menyenangkan dalam proses edukasi, sementara “Tantangan Jadi Permainan” menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dikemas secara interaktif dan mendorong motivasi siswa untuk menyelesaikan setiap tantangan secara aktif.

c. Konsep Teknis

Manual

1. HVS



2. Pensil



3. Penggaris

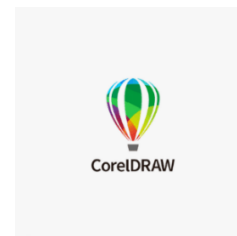


4. Penghapus



Software

1. CorelDraw



2. Adobe Illustrator CS6



3. Figma



4. Adobe Photoshop CS6



Hardware

1. Laptop



2. Mouse



Perancangan Karya

a. Desain Karakter

Visual Gaya Flat Cartoon 2D, karakter bernama Tango seekor ular yang ceria, ramah, dan penuh rasa ingin tahu

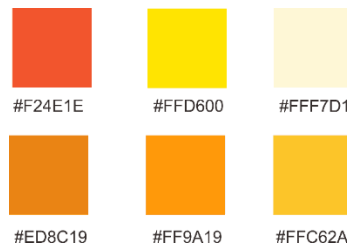
1. Sketsa Kasar Tango



2. Sketsa *Outline* digital Tango



3. Color Guide Karakter Tango

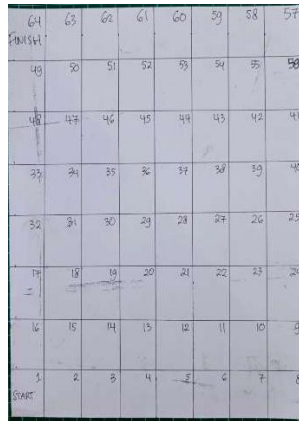


4. Final Design Karakter Tango



b. Desain Kotak Ular Tangga

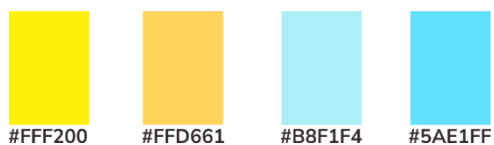
1. Sketsa Kasar



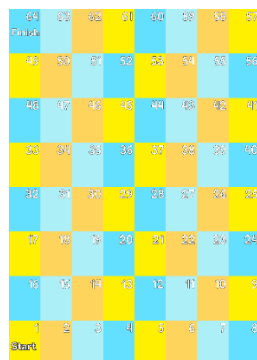
2. Desain Kotak Digital



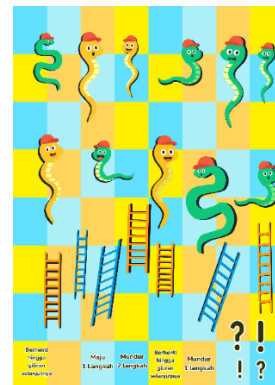
3. Color Guide Desain Kotak Digital



4. Coloring Board Digital



5. Asset Design Ular dan Tangga



6. Final Design Ular Tangga

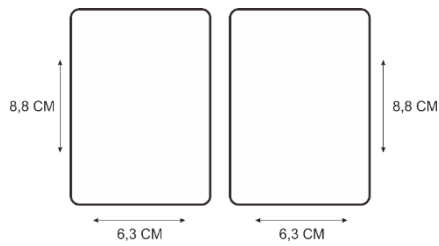


c. Desain Kartu Tantangan MATEMATIKA, IPA, PPKN, BAHASA INDONESIA

1. Sketsa Awal



2. *Guideline* Kartu Quiz Matematika



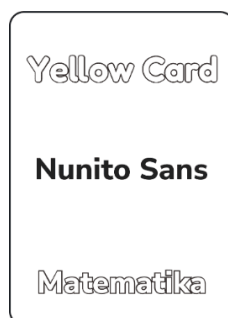
3. *Color Guide* Kartu Quiz

Matematika

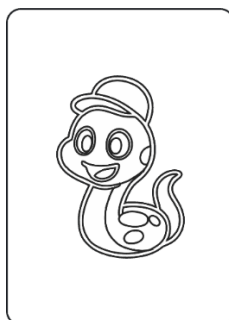


#FFF200

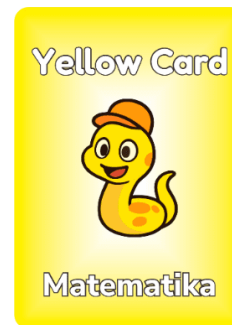
4. *Asset Design* Kartu Matematika



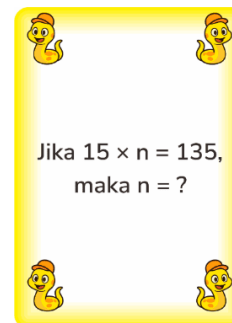
5. *Desain Karakter* Ular Tango Mini



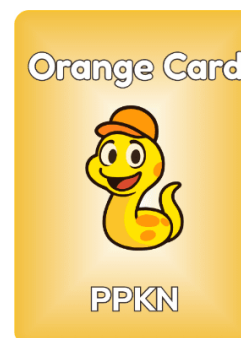
6. *Final Design* Kartu Matematika



7. *Final Design* isi kartu Matematika



8. *Final Design* Kartu PPKN



9. *Final Design* Isi Kartu PPKN



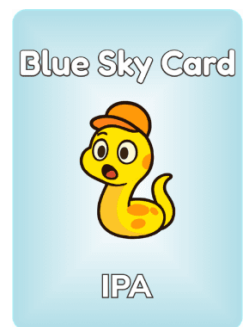
10. Final Design Kartu Bahasa Indonesia



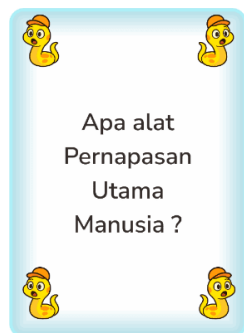
11. Final Design Isi Bahasa Indonesia



12. Final Design Kartu IPA



13. Final Design isi Kartu IPA



d. Pembuatan Frame untuk wadah dan dekorasi

1. Pemilihan Triplek/Plwyood



2. Proses Pemotongan dan Pemasangan



3. Pembuatan Border atau element



4. Pemasangan Lis Frame Kayu



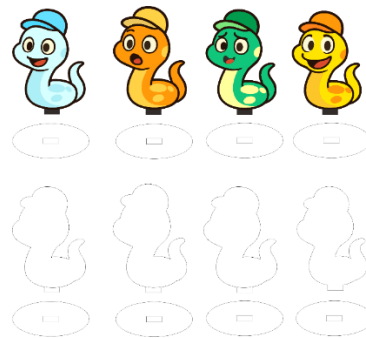
5. Menambal dan Memberi lem perekat lis kayu



6. Finishing Warna Desain Board Game



3. Pion Akrilik



4. Packaging



5. Infografis Visual



e. Media Pendukung

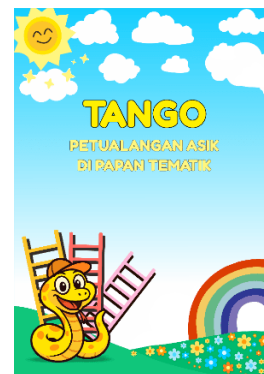
1. Kartu Pertanyaan / Quiz Card



2. Kartu Tantangan / Dare Card



6. Poster



7. Gantungan Kunci



8. Pin / Button Badge



9. Sticker



10. Notebook



11. Guide Book (GSM)



12. Totebag



13. Kaos (T-Shirt)



14. Standing Character



PENUTUP

Perancangan media pembelajaran berbasis board game edukatif untuk siswa SD Kristen Banjarsari Surakarta dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan tujuan perancangan yang telah ditetapkan, board game edukatif dirancang sebagai media yang mengintegrasikan unsur visual kartun 2D, mekanisme permainan yang sederhana, serta penyajian materi pembelajaran yang komunikatif. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta membantu proses pemahaman materi pembelajaran di kelas.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa board game edukatif memiliki potensi sebagai alternatif media pembelajaran yang aplikatif dan relevan untuk digunakan di lingkungan sekolah dasar. Kehadiran karakter “Tango si Ular Ceria” sebagai pemandu permainan dirancang untuk memperkuat daya

tarik visual sekaligus mempermudah siswa mengikuti alur permainan dan memahami pesan edukatif yang disampaikan. Perancangan ini menekankan pada aspek konseptual dan visual sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan ramah anak, meskipun belum dilanjutkan pada tahap implementasi dan pengujian efektivitas secara langsung. Selain itu, pengembangan lanjutan juga dapat dilakukan dengan menyesuaikan materi pada mata pelajaran lain, mengembangkan variasi mekanisme permainan, serta mengadaptasi desain board game ke dalam bentuk media digital agar dapat menjangkau penggunaan yang lebih luas.

Daftar Pustaka

Sumber Penulisan Artikel Jurnal

- Andrianto, D., Wibowo, A., & Lestari, S. (2021). Pengembangan permainan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–154.
- Hidayat, R., & Nugroho, A. A. (2020). Pengembangan media

pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 201–210.

Hromek, R., & Roffey, S. (2019). Promoting social and emotional learning with games: It's fun and we learn things. *Simulation & Gaming*, 50(5), 626–644.
<https://doi.org/10.1177/1046878119831554>

Putra, R. W., & Sari, D. P. (2019). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 89–98.

Wahyuni, S., & Fitriani, L. (2022). Pemanfaatan permainan edukatif sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 55–63.

Sumber Penulisan dari Buku

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Uno, H. B. (2016). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumber Penulisan Report Instansi diperoleh secara Online

Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik pendidikan dasar Indonesia*. Badan Pusat Statistik Republik Indonesia.