

## Penerapan *Wordwall* Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6 Semarang

Priyo Setiawan. S.Pd<sup>1</sup>, Dr. Titik Haryati.M.Si<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Program Profesi Guru (PPG)  
Prajabatan, Universitas PGRI Semarang<sup>1,2</sup>

Email: [Priyosetia1@gmail.com](mailto:Priyosetia1@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi atas dasar pengoptimalan kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan ilmu teknologi. Kegiatan pembelajaran yang disoroti ada pada mata pelajaran PPKN. Selama ini mata pelajaran PPKN dalam dunia pendidikan di Indonesia terkesan membosankan bahkan siswa seringkali pasif selama pembelajaran berlangsung. Guru harus bisa memberikan inovasi-inovasi dan modifikasi pada cara mengajar sehingga menyenangkan bagi siswa dan terjadi sinergi antara guru dengan siswa di kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui inovasi media yang update dan inovatif apalagi di era Gen-Z ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur dan langkah-langkah yang baik dalam menerapkan media *wordwall* untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu juga untuk mengintegrasikan ilmu teknologi pada mata pelajaran PPKN. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII A SMP Negeri 6 Semarang yang berjumlah 32 anak. Metodologi yang digunakan menggunakan skala likert. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan *wordwall* pada pembelajaran PPKN lebih menyenangkan dan lebih menarik serta dapat menstimulasi perkembangan kognitif siswa dan siswa memberikan respon baik terhadap penerapannya dalam pembelajaran PPKN.

**Kata Kunci:** Guru, interaktif, PPKN, siswa, *wordwall*



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang paling fundamental pada pembangunan kehidupan suatu bangsa. Kiprah pendidikan sangat krusial untuk membangun generasi yang cerdas, terbuka, serta demokratis, pendidikan merupakan dasar pertumbuhan serta perkembangan pada kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia bisa menaikkan kepribadian, pengetahuan, serta menghasilkan karakteristik manusia. Pada dasarnya pendidikan merupakan landasan dalam membangun sebuah bangsa. Maju dan mundurnya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan (Darniyanti & Sapitri, 2023). Dalam hal ini, pendidikan juga harus mampu mengikuti perkembangan zaman yang terus berubah seperti halnya mengintegrasikan ilmu teknologi kedalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang paling fundamental dalam pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). PPKN merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk kesadaran dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila, demokrasi, dan hak asasi manusia. Selain itu, mata pelajaran ini juga bertujuan untuk membentuk watak dan kepribadian siswa agar mampu menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan aktif dalam kehidupan masyarakat. Namun dalam kenyataannya pembelajaran pada mata pelajaran PPKN masih terkesan monoton dan membosankan bagi para siswa. Hal ini sangat disayangkan karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran fundamental yang sangat pokok bagi berdirinya bangsa dan negara Indonesia.

Guru pada poin ini memiliki peran yang sangat penting sebagai ujung tombak dan garda terdepan, di mana seorang gurulah yang secara langsung berhadapan dengan para siswa di kelas. Menurut Panjaitan *et al.*, (2024) seorang guru harus bisa menyesuaikan diri dengan setiap perkembangan, mampu menguasai serta memiliki pengetahuan teknologi, karena teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guru untuk mendukung pengoptimalan kegiatan pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran menurut undang-undang RI. NO. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, Pada Bab I, Pasal I menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan formal tugas tersebut harus dilaksanakan karena mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pendidikan (Magdalena *et al.*, 2021). Oleh karena itu guru harus mampu bergelut dengan perubahan yang terus terjadi dalam dunia pendidikan, selain itu guru juga harus memiliki kualitas yang unggul disemua sisi baik dari penguasaan materi, penguasaan kelas dan juga inovasi-inovasi pada media dan teknik pembelajarannya.

Siswa selalu memandang bahwa mata pelajaran PPKN saat ini cenderung membosankan dan kurang menarik padahal seharusnya mata pelajaran PPKN ini haruslah ditunggu-tunggu para siswa dan dianggap pembelajaran yang menyenangkan karena mata pelajaran PPKN merupakan mata pelajaran kunci untuk menciptakan generasi penerus yang berkarakter dan memiliki rasa nasionalisme yang tinggi terhadap negara Indonesia ini. Dalam hal ini, guru perlu memasukan ide-ide yang kreatif dan inovatif dalam media pembelajarannya terlebih pada masa sekarang yang sarasannya adalah generasi milenial atau Gen-Z. Pada gen-Z ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu cepat, dibutuhkan proses adaptasi yang terus menerus sesuai kecepatan dan kehadiran teknologi. Menurut Dr. Jaka Warsihna & Zulmi Ramdani, S.Psi (2021), Generasi Z adalah mereka kelompok orang yang lahir pada era 1980 an hingga sekarang dimana perilaku dan aktivitasnya didominasi oleh penggunaan teknologi yang canggih dan pemanfaatan kemajuan media sosial sebagai aktivitasnya. Selain itu, mereka juga pandai dalam menggunakan teknologi tidak hanya sebagai alat bantu saja, melainkan dikembangkan menjadi media yang menghasilkan keuangan dan penguasaan global lainnya.

Dunia pendidikan terus berkembang, oleh karena itu guru juga harus mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif serta update dengan perubahan yang ada. Inovasi dan pembaruan yang terus-menerus dalam media pembelajaran yang dipakai, ini dapat mempengaruhi pengoptimalan dan sukses tidaknya proses pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan menyenangkan apabila semua aspek dalam sistem pembelajaran dapat bersinergi membentuk satu kesatuan yang harmoni dalam kegiatan pendidikan. Menurut Aeni *et al.*, (2022) aspek-aspek dalam pembelajaran tersebut meliputi tujuan, bahan/materi, media pembelajaran, metode/teknik, dan evaluasi. Salah satu komponen yang menjadi fokus pembahasan saat ini adalah media pembelajaran. Menurut Nindy Puji Nabilah, (2023), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi ajar atau pesan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Salah satu upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran PPKN adalah dengan menerapkan aplikasi edukatif wordwall sebagai media yang menarik dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Wordwall adalah aplikasi edukatif yang menyediakan berbagai macam template permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Template permainan edukatif yang tersedia di wordwall antara lain kuis, teka-teki silang, anagram, dan lain sebagainya. Menurut Sari *et al.*, (2024) Wordwall adalah sebuah platform daring yang dirancang khusus untuk pendidikan,

menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Wordwall* bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survey. Penggunaan aplikasi edukasi *wordwall* diharapkan mampu memberikan kesan menarik dan menyenangkan kepada para siswa sehingga siswa akan lebih aktif dan diberikan ruang yang luas untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki mereka. Menurut Miftah & Lamasitudju, (2022), menyatakan bahwa *Wordwall Game Quiz* membantu perkembangan scientific literacy dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan istilah dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif.

Kondisi dunia pendidikan di Indonesia saat ini tidak lagi berpusat pada seorang guru seperti pada zaman dahulu. Pendidikan di Indonesia era ini adalah pendidikan yang berpusat pada siswa, dimana guru harus memberikan ruang yang cukup untuk siswa bisa aktif dan mengoptimalkan potensinya. Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 proses pembelajaran berpusat pada siswa menggunakan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, memotivasi, interaktif, inspiratif, menyampaikan ruang bagi prakarsa guna menciptakan kreativitas yang sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologi siswa. Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dalam bidang pendidikan, yang semula sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern. Kualitas pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Selain berpusat pada siswa dunia pendidikan di Indonesia saat ini juga tengah mengupayakan pengintegrasian ilmu teknologi kedalam proses pembelajaran agar tingkat pencapaian mutu pendidikan di Indonesia terus naik. Untuk mewujudkan itu maka perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dapat merangsang potensi yang dimiliki siswa lebih maksimal serta menyenangkan.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 6 Semarang pada tanggal 07 Maret 2024 ditemukan permasalahan yang terjadi yakni siswa yang cenderung tidak bersemangat serta pasif. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait kondisi yang dialami siswa di kelas VIII A ini. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian awal dengan melakukan observasi dan wawancara kepada beberapa siswa di kelas dan memperoleh informasi awal bahwa pembelajaran PPKN masih terkesan membosankan dan kurangnya inovasi dalam model ataupun media pembelajaran, guru hanya menggunakan media seadanya saja sehingga kurangnya antusias peserta didik untuk belajar serta menyebabkan rasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebelumnya masih belum menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital seperti media *game* edukatif *wordwall* yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian kualitatif deskriptif adalah untuk menggali informasi, gambaran serta deskripsi dari sebuah obyek yang sedang diteliti sehingga dapat ditarik kesimpulan yang objektif dan akurat (Saniah, S. L., & Pujiastuti, 2021). Beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tahap perencanaan, tahap pengumpulan data dan tahap pelaporan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Angket tersebut berupa seperangkat pertanyaan yang digunakan untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya dengan guru mata pelajaran PPKN. Indikator yang menjadi acuan pada angket tersebut berisi respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan media edukatif *wordwall* dan penyajian media

pembelajaran *wordwall*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di kelas VIII A SMP Negeri 6 Semarang yang berjumlah 32 anak.

Peneliti menggunakan skala likert sebagai alat penelitian, dari data angket yang telah didapat selanjutnya data dianalisis dengan rumus pengukuran skala likert untuk dipakai sebagai interpretasi skor. Skala likert ini bertujuan untuk menilai sikap serta pendapat individu maupun kelompok mengenai gejala sosial. Menurut Tunissa, I. F., Salamah, S., (2022), mengenai skala likert, dikatakan bahwa skala ini memiliki variabel dengan pengukuran metrik, variabel yang digunakan sebagai langkah awal penyusunan suatu proyek. Instrumen yang digunakan dapat berupa pertanyaan atau pernyataan dengan jenis skala yaitu ordinal maupun interval. Adapun jawaban angket dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jawaban Angket

Jawaban	Keterangan
SS	Sangat setuju
S	Setuju
KS	Kurang setuju
TS	Tidak setuju

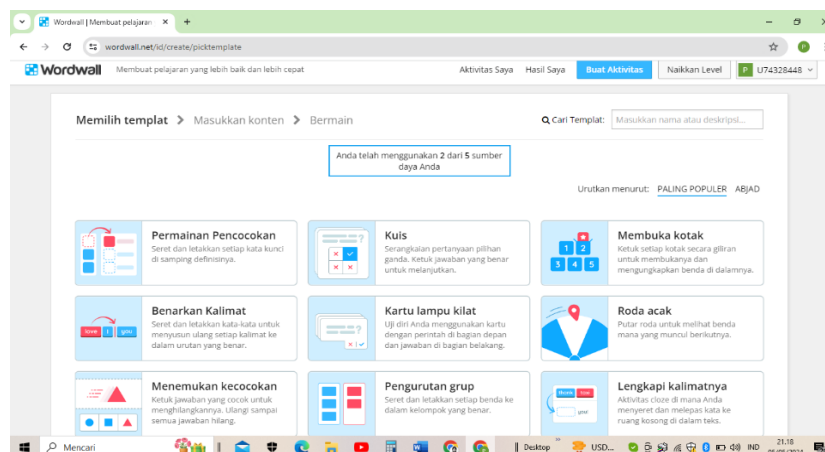
Hasil angket terhadap penerapan *wordwall* dalam pembelajaran PPKN dianalisis menggunakan rumus indeks persentase sebagai berikut:

$$Index \% = \frac{\text{jumlah siswa}}{\text{jumlah semua siswa}} \times 100$$

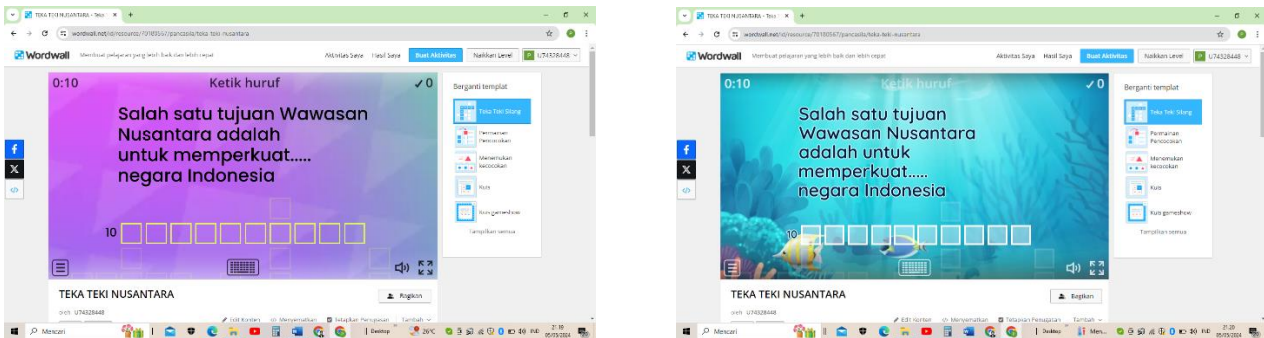
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian mengenai penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKN ini dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 6 Semarang pada tanggal 07 Maret 2024 sampai tanggal 15 Maret 2024 dengan jumlah subjek penelitian 32 siswa. Media pembelajaran menggunakan media website *wordwall* tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inovatif, namun disisi lain juga memudahkan dalam aspek penilaian. Media pembelajaran dengan *wordwall* ini sangat mudah diakses oleh guru maupun para siswa. Selanjutnya adapun cara atau langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menggunakan media *wordwall* adalah sebagai berikut : 1) Pertama hal yang harus dilakukan ialah dengan mengakses website <https://wordwall.net/> dan mengisi data sesuai prosedur, 2) Langkah selanjutnya dengan memilih *create activity* untuk memilih template yang disediakan, 3) Ketikan judul untuk deskripsi quiz, 4) Selanjutnya masukan materi ke dalam template game yang dipilih, 5) Langkah terakhir yaitu pilih ok/done untuk menyelesaikan.



Gambar 1. Template *wordwall*



Gambar 2. Contoh game *wordwall* TTS

Tabel 2. Data hasil keaktifan belajar siswa kelas VIII A

Pernyataan	SS		S		KS		TS	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
<i>Wordwall</i> membantu siswa untuk termotivasi aktif belajar PPKN			29	90,63%	3	9,37%		
<i>Wordwall</i> membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi di kelas	2	6,25%	29	90,63%	1	3,12%		
Siswa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan <i>wordwall</i> dibandingkan pembelajaran konvensional			32	100%				

Tabel 3. Data hasil respon siswa terhadap penggunaan *wordwall*

Pernyataan	SS		S		KS		TS	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
<i>Wordwall</i> membantu siswa dalam memahami materi PPKN			32	100%				
Siswa ingin <i>wordwall</i> terus digunakan dalam pembelajaran PPKN			32	100%				
Penggunaan <i>wordwall</i> membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan			31	96,88%	1	3,12%		

## Pembahasan

Pada gambar 1, dapat terlihat tampilan template *wordwall* yang berisi berbagai macam *game* seperti kuis, TTS, pengurutan grup, roda acak dan yang lainnya. Pada gambar 2, menunjukkan salah satu template yang digunakan pada *wordwall* yaitu TTS (teka-teki silang). TTS merupakan permainan kata yang berbentuk serangkaian ruang-ruang kosong berbentuk kotak yang dipercaya mampu mengasah logika dan mempertajam daya ingat.

## Keaktifan belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *wordwall*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas VIII A dengan media pembelajaran tanpa menggunakan media *wordwall* siswa tidak menunjukkan antusias dan cenderung pasif. Hal ini karena pembelajaran PPKN dengan model pembelajaran konvensional tidak lagi menarik bagi para siswa sehingga timbul rasa jenuh dan para siswa cenderung tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Bahkan selama ini PPKN menjadi salah satu pembelajaran yang kurang disukai siswa selain mata pelajaran matematika. Kesan membosankan yang timbul ini harus dirubah agar siswa bisa lebih aktif dan semangat pada

kegiatan pembelajaran PPKN. Hal ini menjadi sangat penting, karena mata pelajaran PPKN merupakan mata pelajaran pokok yang memberikan dasar nilai karakter dan kepribadian yang baik serta mencetak generasi muda yang cinta tanah air.

Selanjutnya penelitian dilakukan dengan memberikan nuansa yang berbeda pada media pembelajaran yakni menggunakan media pembelajaran *wordwall* menunjukkan adanya perubahan pola sikap para siswa. Siswa cenderung lebih aktif dalam pembelajaran dan adanya interaksi yang positif antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa lainnya. Pada dasarnya *wordwall* ialah pembelajaran yang dikemas dengan game-game edukatif yang menarik dan mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pengoprasionalannya. Sehingga siswa akan lebih aktif dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini. Keaktifan belajar siswa ini dapat dilihat dari hasil angket yang dikerjakan oleh 32 responden di kelas VIII A pada tabel 2. Dari data angket yang diperoleh dapat dilihat bahwa penggunaan media *wordwall* memiliki peran yang besar terhadap keaktifan belajar siswa di kelas.

Berdasarkan hasil angket, 90,63% siswa setuju sedangkan sisanya kurang setuju terhadap *wordwall* yang dapat membantu siswa untuk termotivasi aktif belajar PPKN. Sebanyak 6,25% siswa sangat setuju, 90,63% setuju dan 3,13% kurang setuju dengan *wordwall* yang dapat membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi di kelas. Sedangkan 100% siswa lebih aktif saat pembelajaran menggunakan *wordwall* dibandingkan pembelajaran konvensional.

### **Respons siswa terhadap penerapan media pembelajaran *wordwall***

Penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam hal ini sangat membantu untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Perasaan jenuh pada kegiatan pembelajaran yang masih monoton masih sering kali dirasakan para siswa. Oleh karena itu sangat perlu bagi guru dapat memberikan inovasi dan ide-ide kreatif terhadap media pembelajaran yang disajikan. Hal ini tentu agar para siswa tidak merasa jenuh dan lebih rileks saat mengikuti pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif dan merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *wordwall*. Sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan berbasis permainan edukatif dengan memasukan materi pelajaran PPKN untuk memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan kepada siswa. Dilihat dari data sebelumnya bahwa dengan digunakannya media pembelajaran berbasis website *wordwall* siswa cenderung lebih aktif dan menikmati proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam proses memahami materi, terlihat dari sikap positif siswa yang aktif serta memiliki semangat yang tinggi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil angket pada tabel 3, sebanyak 100% siswa setuju dengan *wordwall* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi PPKN serta siswa ingin *wordwall* terus digunakan dalam pembelajaran PPKN. Sedangkan sebanyak 96,88% siswa setuju dan sisanya kurang setuju dengan penggunaan *wordwall* yang dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran PPKN membuat mata pelajaran PPKN lebih menyenangkan dan lebih menarik serta dapat menstimulasi perkembangan kognitif siswa. Siswa juga memberikan respon yang baik terhadap penerapan *wordwall* dalam pembelajaran PPKN. Pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti akan lebih bervariasi dalam pembuatan *game* dan permainan edukatif pada mata pembelajaran lainnya dan juga dapat diterapkan dalam pembelajarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Social Science Research*, 3, 9593–9607.
- Dr. Jaka Warsihna, M. S., & Zulmi Ramdani, S.Psi, M. A. (2021). *pendidikan untuk generasi z (refleksi dan inspirasi penerapan TIK untuk pendidikan)*.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edukasi Dan Sains*.
- Miftah, M., & Lamasitudju, C. A. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 10(1), 75–84. <http://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jko>
- Nindy Puji Nabilah. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak*. 4(2), 1454–1464.
- Panjaitan, S., Sitepu, C., & Pintubatu, S. G. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe T . A 2023 / 2024. *Journal of Social Science Research*, 3, 7088–7101.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 76–86.
- Sari, A. N., Nurul, W., Nasution, A., Kurniati, S., & Asahan, U. (2024). *Mengoptimalkan pembelajaran interaktif dengan media wordwall pada mata pelajaran bahasa indonesia*. 9(1).
- Tunissa, I. F., Salamah, S. (2022). Pemanfaatan Gamasis (Games Anak Islami) Dengan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar Bin Khattab Di Kelas 6 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 183–192.
- Undang-undang RI. NO. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.