PENERAPAN TEKNOLOGI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR UNTUK MEWUJUDKAN TUJUAN KEEMPAT PROGRAM SDGS

Rafika Rahma Maulida *¹
Trimurtini ²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang
*e-mail : rafikarahma16@gmail.com¹, trimurtinipgsd@mail.unnes.ac.id²

Abstract

This article aims to collect information about how elementary schools implement the Sustainable Development Goals (SDGs) program through the use of technology. The application of technology in learning is closely related to the realization of the fourth SDGs goal, namely Quality Education. Achieving quality education can be implemented through the application of wordwall-based technology in the learning process. Through the literature review method, some valid information was obtained regarding previous research that supports the application of technology in improving the quality of education. The positive impact of applying technology in the learning process is increasing students' motivation to learn, students' activeness, students' digital understanding and the formation of good morals. The realization of the fourth SDGs goal can also be interrelated with other SDGs goals.

Keyword: *technology, wordwall, SDGs*

Abstrak

Pembuatan artikel ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana sekolah dasar menerapkan program Sustainable Development Goals (SDGs) melalui pemanfaatan teknologi. Penerapan teknologi dalam pembelajaran berkaitan erat dengan terwujudnya tujuan SDGs keempat yaitu Mutu Pendidikan (Quality Education). Tercapainya mutu pendidikan dapat diterapkan melalui penerapan teknologi berbasis wordwall dalam proses pembelajaran. Melalui metode literature review, maka diperoleh beberapa informasi valid terkait penelitian sebelumnya yang mendukung penerapan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dampak positif dari diterapkannya teknologi dalam proses pembelajaran yaitu meningkatnya motivasi peserta didik untuk belajar, keaktifan peserta didik, pemahaman digital peserta didik dan terbentuknya akhlak yang baik. Terwujudnya tujuan SDGs keempat juga dapat saling berkaitan dengan tujuan SDGs yang lain.

Kata kunci: *teknologi, wordwall, SDGs*

PENDAHULUAN

Masyarakat pada saat ini sangat bergantung dengan teknologi. Hal ini berarti bahwa setiap orang bahkan dari semua kalangan membutuhkan teknologi. Orang-orang dari segala usia, mulai dari profesional sampai orang awam pun membutuhkan pemanfaatan teknologi dalam banyak aspek kehidupan mereka. Teknologi modern telah banyak berkembang dengan sangat pesat seiring dengan bertambahnya tahun (Agustian, 2021).

Pada masa globalisasi, kecepatan teknologi dalam berkembang semakin meningkat dengan dampaknya terhadap berbagai bidang khususnya pada ranah pendidikan. Dengan tuntutan global, pendidikan pada saat ini menghadapi secara tidak langsung memaksa sektor pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan standar pendidikan. Terkhususnya pada bidang pendidikan yang perlu dilakukan penyesuaian terkait dengan bagaimana teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan didalam proses pembelajaran (Nurillahwaty, 2022).

Kemajuan teknologi jika diterapkan dengan baik, benar, dan bijaksana, maka dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama pendidik (Aspi & Syahrani, 2022). Teknologi pada bidang pendidikan, merupakan sebuah alat atau bantuan yang dapat digunakan untuk

membantu serta memfasilitasi pembelajaran guna mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan. Selain hal tersebut, penerapan teknologi pada bidang pendidikan di Indonesia dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran serta alat dalam membantu proses administratif dan pengajaran di kelas (Manongga, 2022).

Sustainable Development Goals (SDGs) dapat diartikan sebagai suatu serangkaian yang memiliki tujuan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik dan tentunya berkelanjutan lebih baik bagi semua orang di bumi ini yang pada prosesnya merupakan hasil keputusan bersama dari beberapa negara yang termasuk dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) Juniadi & Heriyanto, 2021). Terbentuknya SDGs merupakan program lanjutan dikarenakan belum terwujudnya tujuan dari program sebelumnya yaitu *Millenium Development Goals (MDGs)* yang diadakan pada tahun 2015. SDGs merupakan rencana aksi global yang dirancang oleh UNDP (*United Nations Development Programme*) sebagai upaya untuk mencapai kesejahteraan bersama (Ruhil, 2015).

SDGs memiliki beberapa tujuan diantaranya yaitu untuk mencapai perdamaian universal, oleh karena itu, pendidikan diharapkan menjadi harapan manusia di masa depan yang sejalan dengan arah pembangunan global. Salah satu tujuan yang selaras dalam meningkatkan pendidikan yakni tercantum pada tujuan keempat. Tujuan tersebut berkaitan dengan menjamin kualitas pendidikan yang lebih baik dan merata serta dapat memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik sepanjang hayatnya yang diharapkan dapat tercapai semuanya pada tahun 2030 (Safitri *et al.*, 2022). Dalam prose pelaksanaannya maka diperluka hubungan kerjasama yang baik antara masyarakat, pemerintah, dan organisasi untuk mencapai tujuan SDGs tersebut (Aji & Kartono, 2022).

Pendidikan adalah salah satu tahap pertama menuju pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Melalui pendidikan yang bermutu akan berdampak pada calon penerus bangsa lebih baik, kemudian pada akhirnya akan mewujudkan tujuan SDGs kedepannya (Setyorini & Asmonah, 2023). Bidang ilmu pengetahuan terus berkembang setiap tahunnya. Kemajuan ilmu pengetahuan memfasilitasi penemuan teknologi baru yang melambangkan semakin meningkatnya zaman (Lestari, 2018). Pendidikan Indonesia harus mengikuti kemajuan teknologi dengan harapan penerapan teknologi ini akan mengurangi kesenjangan akses pendidikan serta menambah wawasan terhadap teknologi baru bagi peserta didik (Hidayatullah *et al.*, 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan di Indonesia berdampak besar pada sosial, kualitas, dan aksesibilitas. Sejumlah kemajuan teknologi di bidang pendidikan, antara lain penggunaan *e-learning*, pemanfaatan media pendidikan, akses pendidikan, kualitas pendidikan, dan keadilan sosial, merupakan pilar penting dalam kemajuan sistem pendidikan bangsa (Saodah *et al.*, 2020). Seiring berkembangnya teknologi maka sangat penting untuk memperbarui dan belajar akan media pembelajaran terbaru yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses adalah salah satu sumber daya pendidikan yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik. Sumber daya tersebut diantaranya yakni termasuk *Wordwall*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Schoology*, dan platform sejenis lainnya yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar (Nenohaj *et al.*, 2021).

Penggunaan aplikasi *wordwall* merupakan pengganti yang baik untuk metode tradisional dalam meningkatkan pengajaran di sekolah dasar. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah maupun metode yang konvensional, sehingga perlunya diberikan hal baru yang tidak monoton serta mengasikkan yang diberikan melalui permainan. Aplikasi ini meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap ide-ide matematika sekaligus meningkatkan kemauan belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerjasama teman sebaya (Nuria *et al.*, 2024). *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang berisikan berbagai jenis aktivitas diantaranya permainan yang dapat menunjang aktivitas kelas guna membangun suasana kelas yang interaktif dan aktif serta dengan mudah dapat kita edit sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kurniasih, 2021). Materi pembelajaran yang terkesan monoton dapat kita sampaikan dengan menarik yaitu dengan memasukkan materi tersebut kedalam suatu

game online berbasis edukasi ini dengan harapan dapat menarik minat belajar peserta didik (Sari & Yarza, 2021).

Dengan penerapan teknologi berupa *wordwall* dalam proses pembelajaran, harapannya dapat mewujudkan tujuan dari program SDGs yang keempat yaitu menjamin mutu bidang pendidikan di lingkup sekolah dasar. Penerapan teknologi tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik dalam memahami pengetahuan dan keterampilan digital sehingga kualitas pendidikan mampu meningkatkan lebih baik lagi.

METODE

Dalam observasi ini digunakan pendekatan tinjauan pustaka yang dipadukan dengan analisis data melalui elaborasi kalimat. Secara khusus, data diperoleh melalui pemeriksaan data yang secara teknis masuk akal namun dinilai secara subyektif dengan menggunakan metode penelitian literatur. Subyek penelitian merupakan peserta didik kelas V SDN Bendan Ngisor, Kota Semarang. Analisis deskriptif kualitatif akan digunakan untuk menganalisis hasil data yang dikumpulkan. Tujuan analisis ini adalah untuk membuat data lebih mudah dibaca dan dipahami oleh pembaca. Pemanfaatan pendekatan tinjauan pustaka dalam artikel ini memungkinkan artikel ini mengeksplorasi pentingnya teknologi dalam pendidikan sebagai landasan penulisan. Tujuan artikel ini adalah untuk memberikan ringkasan umum tentang bagaimana teknologi dapat mewujudkan tujuan SDGs keempat yaitu Pendidikan yang Bermutu (*Quality Education*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan program SDGs perlu dilaksanakan dengan saling bekerjasama baik dari lingkungan masyarakat, pemerintahan, dan juga organisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Tujuan SDGs yang keempat yaitu menciptakan pendidikan yang bermutu atau *quality education*. Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan yaitu dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik di Indonesia. Lestari (2021) mengatakan bahwa pendidikan teknologi lebih pada sistem dan prosedur yang menghasilkan tujuan atau hasil yang diinginkan bukan tentang harus menggunakan gadget, mesin, komputer, atau artefak lainnya.

Teknologi merupakan salah satu alat yang dapat mempermudah aktivitas manusia pada kehidupan sehari-hari. Teknologi adalah hasil kerja manusia yang dapat berupa peralatan atau fasilitas yang baru dikembangkan, dan dampaknya saling berkaitan dengan produk yang sudah ada (Prayoga, 2022). Era 5.0 berkaitan dengan teknologi yang selalu hadir dalam segala aktivitas, termasuk dalam bidang pendidikan. Berikut ini adalah beberapa cara penggunaan teknologi pembelajaran: (1) Menggunakan teknologi pendidikan untuk membantu desain pengetahuan, (2) Menggunakan teknologi instruksional untuk mengumpulkan data dan mempelajari fakta yang dapat membantu peserta didik, (3) Menggunakan teknologi pendidikan untuk membantu siswa menjelaskan argumen mereka, (4) Dengan pemanfaatan teknologi pendidikan, maka proses pembelajaran dapat dilangsungkan dan diterapkan dengan lebih efektif dan efisien, (5) Menggunakan teknologi pendidikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Salsabila *et al.*, 2020). Tersedianya aplikasi pembelajaran yang mengedepankan pembelajaran efisien dan efektif, seperti *Google Classroom*, *Schoology*, *Zoom*, *Google Meet*, *e-learning*, *Ruang Guru*, *WhatsApp*, dan media game edukasi berupa *Wordwall* yang dapat digunakan di sekolah dasar, merupakan salah satu bagaimana teknologi digunakan dalam pendidikan.

Peran guru di era pendidikan Abad 21 yaitu mengkolaborasikan dengan dan memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi untuk memicu semangat peserta didik dalam belajar. Selain itu, pendidik yang kompeten harus mampu melihat apa saja kebutuhan dan yang dibutuhkan oleh peserta didiknya (Anggraeni *et al.*, 2021). Sehingga pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan karakteristik dari peserta didik dan kondisi belajar di sekolah tersebut. Game

edukasi *Wordwall* merupakan salah satu jenis sumber belajar yang dapat menarik minat peserta didik. *Wordwall* memiliki kemampuan untuk memberikan peserta didik lingkungan belajar yang menarik. Mengingat karakteristik peserta didik tingkat sekolah dasar yang masih lebih suka bermain dalam proses pembelajarannya.

Pemilihan penerapan teknologi berbasis *wordwall* sebagai upaya mewujudkan tujuan SDGs keempat didasarkan pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa, penerapan media *wordwall* sebagai media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, sehingga dapat mewujudkan mutu pendidikan yang lebih baik. Beberapa sekolah sudah menerapkan maupun menyisipkan penerapan teknologi dalam proses pembelajarannya. Penelitian di SDN 1 Sukorame membuktikan adanya peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV setelah diterapkannya penggunaan media *wordwall*.

Pada penelitian Launin *et al.* (2022) menyatakan bahwa hasil angket dalam penelitian penggunaan media game online *wordwall* mengalami peningkatan sebesar 6,35%. Hasil ini menggambarkan bahwa media *wordwall* dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media *wordwall* juga memiliki banyak kelebihan dan kemudahan dalam pelaksanaannya. Mujahidin *et al.* (2021) mengemukakan hasil penelitiannya bahwa beberapa kelebihan dari *wordwall* adalah sebagai alat yang dapat membantu dalam media pembelajaran karena, merupakan media berbasis teknologi yang fleksibel dan bervariasi, mudah digunakan serta disesuaikan, tersedia fitur gratis, dan memiliki banyak pilihan tampilan yang menarik yang dapat dengan mudah kita edit sesuai dengan materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Dengan pemanfaatan *wordwall* dalam pembelajaran, guru dapat mengakses dan membuat berbagai macam aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Diantaranya yaitu flashcard, permainan kata, tes, teka-teki silang maupun papan permainan interaktif untuk memperkuat pemahaman peserta didik.

Menurut Ahmad *et al.* (2024) menyatakan bahwa dengan menerapkan model *games based learning* dengan berbantuan media *wordwall* dapat membantu pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat, dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan aktif. Selain itu, peserta didik mendapatkan manfaat pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui pembelajaran berbasis permainan. Keterlibatan dan kegairahan peserta didik dalam kegiatan belajar menunjukkan betapa meningkatnya minat belajarnya. Penelitian yang di laksanakan Olisna *et al.* (2022) menyatakan bahwa dengan adanya pengembangan game interaktif *wordwall* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan akhlak terpuji di sekolah dasar, belajar tentang moral dan akhlak kepada orang tua dengan lebih menyenangkan dengan bantuan dari game interaktif *wordwall*.

Penerapan teknologi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran di SDN Bendan Ngisor yaitu saya laksanakan di kelas V yaitu pada materi kalimat tanggapan dan saran mata pelajaran bahasa Indonesia. Dari penerapan tersebut peserta didik sangat antusias dengan penerapan teknologi baru yang ada dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman baru serta antusias dalam menyimak pembelajaran. Penerapan teknologi inilah yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan digital. Sebagai pendidik sudah kewajibannya untuk memperkenalkan peserta didiknya dengan hal-hal baru yang sesuai dengan kodrat zaman dan kodrat alam peserta didik, sehingga pendidik dapat menjadi generasi emas penerus bangsa.

Berdasarkan uraian tersebut dan hasil penelitian sebelumnya dapat ditarik kesimpulan penting yaitu, s penerapan teknologi berbasis *wordwall* pada pembelajaran di Sekolah Dasar secara tidak langsung dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, hasil belajar bahkan meningkatkan akhlak terpuji pada peserta didik sekolah dasar. Sikap positif ini yang nantinya akan berdampak pada kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendidik harus selalu berinovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, maka hal ini juga akan sejalan dengan meningkatnya kualitas pendidikan di Indonesia.

Semakin meningkatnya kualitas pendidikan dan pembelajaran di kelas maka akan berimbas pada tujuan SDGs yang keempat yakni dapat mewujudkan pendidikan yang bermutu. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Tercapainya mutu pendidikan yang baik maka akan berdampak pada tujuan SDGs yang lain. Dengan pendidikan yang berkualitas maka dapat mewujudkan tujuan SDGs yang pertama yaitu menghapus kemiskinan (*no poverty*). Hal ini dapat terwujud dikarenakan 17 tujuan SDGs saling berkaitan (Zulyanto, 2022).

KESIMPULAN

Penerapan teknologi pada proses pembelajaran hendaknya disampaikan sedini mungkin, Proses pembelajaran yang menerapkan teknologi media interaktif berupa *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang berdampak pada mutu pendidikan yang lebih baik. Peserta didik yang memiliki semangat untuk belajar akan mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga diharapkan dapat mewujudkan tujuan-tujuan dari SDGs.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., Putri, F. R., & Johari, Z. A. F. (2024). PENGARUH GAMES BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELAS 2 SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 247-256.
- Aji, S. P., & Kartono, D. T. (2022). Kebermanfaat Adanya Sustainable Development Goals (SDGs). *Journal of Social Research*, 1(6), 507-512.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi aplikasi teknologi dalam pendidikan di indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70-73.
- Juniadi, M., & Heriyanto, H. (2021). Strategi Perpustakaan Umum dalam Mendukung Program Sustainable Development Goals. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 5(4), 569-578.
- Kurniasih, S. R. (2021). *Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi-Edisi 1*. Bandung: Cerita Guru Belajar & Media Merdeka Belajar.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 2(2), 111-116.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Manongga, A. (2022). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.

- Nenohai, J. M., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101-110.
- Nuria, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2024). ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PERCOBAAN PADANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2264-2273.
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. In *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, Vol. 1, pp. 81-85.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Prayoga, K. (2022). Peran Teknologi Dan Tantangan Dalam Pembelajaran Sains Di Masa Pandemi Covid-19. *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, 4(1), 340-344.
- Ruhil, R. (2015). Millennium development goals to sustainable development goals: challenges in the health sector. *International Studies*, 52(1-4), 118-135.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian sustainable development goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096-7106.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188-198.
- Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(3), 375-385.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Setyorini, N. M., & Asmonah, A. Q. (2023). Pendidikan Sebagai Langkah Awal Mencapai Sustainable Development Goals (SDGs) di Indonesia. In *Annual International Conference on Islamic and Science Integration (AICCI)*, Vol. 1, No. 1, pp. 140-149.
- Zulyanto, A. (2022). Pendidikan Dan Pengentasan Kemiskinan Dalam Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). *Convergence: The Journal of Economic Development*, 4(1), 32-40.