

PENGEMBANGAN KARTU PERMAINAN TIC TAC TOE BERORIENTASI *ACTIVE LEARNING* SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI REKONSILIASI BANK KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 10 SURABAYA

Sulistiani

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Surabaya, e-mail : sulistiani358@gmail.com

Rochmawati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Surabaya, e-mail : rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap media kartu permainan tic tac toe sebagai bahan pengayaan pada materi rekonsiliasi bank yang telah dikembangkan. Model desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap menganalisis, tahap merancang, tahap pengembangan, tahap mengimplementasikan dan tahap mengevaluasi. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan siswa.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa kelayakan kartu permainan tic tac toe berdasarkan hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 78,57% dan dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 84,28%, sedangkan respon siswa diperoleh persentase sebesar 88,27%. Dari keseluruhan hasil diperoleh persentase sebesar 83,71% dengan kriteria "sangat layak". Dengan demikian, kartu permainan tic tac toe sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kegiatan pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata Kunci : Permainan Tic Tac Toe, Media Pengayaan, Rekonsiliasi Bank.

Abstract

The development research aims to determine the process of development, eligibility, and student responses to the game card tic tac toe as an enrichment media on bank reconciliation material that has been developed. The development design model used is the ADDIE model consisting of the stage of analyzing, the design stage, the development stage, the implementation stage and the evaluation stage. The subjects of this study are material experts, media experts, and students.

Development results show that the feasibility of tic tac toe game card based on the validation result from the material experts get the percentage of 78.57% and from the media experts get the percentage of 84.28%, while the student response obtained percentage of 88.27%. Of the total results obtained a percentage of 83.71% with the criteria of "very feasible". Thus, the tic tac toe game card as an enrichment medium on bank reconciliation material is considered very feasible to be used in the learning process in enrichment activities in Vocational High School.

Keywords: Tic Tac Toe Game, Enrichment Media, Bank Reconciliation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kehidupan, oleh karena itu pemerintah saat ini berupaya untuk memajukan pendidikan yang berkualitas yaitu dengan mengembangkan kurikulum. Kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 menekankan pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik secara holistic (seimbang).

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan keilmuan. Langkah-langkah proses

pembelajaran dengan pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, menalar atau mengorganisasi dan mengkomunikasikan. Selain itu pembelajaran saintifik juga berpusat pada peserta didik yang artinya mereka dianggap sebagai subjek dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan (Wiyani, 2014; 166).

Dalam proses belajar mengajar tidak semua peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena itu dibutuhkan media atau fasilitas yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Hal ini didukung pernyataan Dananjaya (2013) yang

mengatakan bahwa proses pembelajaran memerlukan media tempat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman interaktif, mendapatkan inspirasi dalam suasana menyenangkan dan menantang, dan tempat yang bebas untuk tumbuhnya prakarsa yang kreatif dan mandiri dalam aktivitas diskusi, penugasan dan permainan. Media menurut sadiman, dkk (2014) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa hingga proses belajar mengajar terjadi.

Pada akhir proses pembelajaran guru melakukan evaluasi dan penilaian untuk mengetahui sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penilaian terdapat kriteria acuan yang disebut KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 10 Surabaya KKM untuk mata pelajaran akuntansi keuangan yaitu 72. Melalui penilaian hasil belajar dengan adanya KKM ini guru akan dapat mengetahui siswa mana yang mencapai ketuntasan belajar, maupun siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Penilaian hasil belajar digunakan guru untuk merencanakan pelayanan konseling, pengayaan (*enrichment*), atau program perbaikan (*remedial*) (Permendikbud No. 22, 2016).

SMK Negeri 10 Surabaya merupakan salah satu sekolah kejuruan yang mempunyai jurusan akuntansi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Negeri 10 Surabaya, diperoleh hasil bahwa sebanyak 26,7% siswa kelas XI Akuntansi belum mencapai ketuntasan belajar. Pada saat kegiatan pengayaan penggunaan media pembelajaran masih minim sekali. Pada kegiatan pengayaan peserta didik hanya diberikan lembar-lembar soal untuk dikerjakan. Hal ini menimbulkan anggapan guru hanya terfokus pada peserta didik yang belum tuntas.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan media pengayaan yang mampu membuat siswa memusatkan perhatian, mau mengambil kesempatan menghadapi tantangan-tantangan dan meningkatkan kesenangan untuk belajar. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan yaitu kartu permainan tic-tac-toe. Kartu permainan tic-tac-toe merupakan perpaduan antara permainan tic-tac-toe dengan kartu. Kartu yang dikembangkan akan berisi soal-soal yang bervariasi tentang materi rekonsiliasi bank. Pertanyaan pada kartu akan disesuaikan dengan materi yang diajarkan guru dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Permainan tic-tac-toe lebih dikenal sebagai permainan catur jawa. Tic-tac-toe sangat unik karena bentuknya yang sederhana dengan hanya mengaplikasikan kotak 3x3

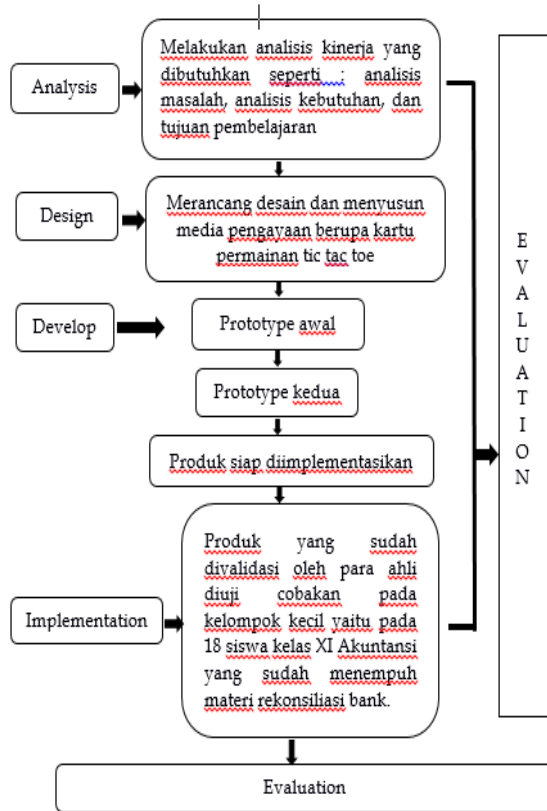
dan simbol “x” atau “o”. Permainan dikatakan menang jika simbol telah tersusun membentuk garis diagonal, vertikal, atau horizontal (Prasetyono, 2015). Permainan tic-tac-toe atau permainan nol-silang merupakan permainan dengan pensil dan kertas yang bergambar kotak sebanyak sembilan kotak. Adapun kelebihan dari permainan tic-tac-toe yaitu melatih siswa dalam strategi bermain, melatih siswa untuk teliti dan konsentrasi, melatih keterampilan sosial siswa dan berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif (Aycox, 1997).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan kartu permainan Tic-Tac-Toe sebagai media pengayaan pada pembelajaran akuntansi dengan judul “Pengembangan Kartu Permainan Tic-Tac-Toe Berorientasi *Active Learning* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya” agar dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya para *stakeholders* bidang pendidikan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menghasilkan kartu permainan tic-tac-toe berorientasi *active learning* sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya. (2) Menganalisis dan mendeskripsikan kelayakan kartu permainan tic-tac-toe berorientasi *active learning* sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya. (3) Mengetahui dan mendeskripsikan respon siswa terhadap kartu permainan tic-tac-toe berorientasi *active learning* sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya. Peneliti membatasi penelitian pada uji coba produk, uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas pada 18 siswa kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya yang sudah menempuh materi rekonsiliasi bank.

METODE

Dalam penelitian ini, model desain pembelajaran yang dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis–Design–Develop–Implementation–Evaluation*). Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan pertimbangan bahwa model ini bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sistematis (Pribadi, 2014). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap yaitu : pertama, tahap menganalisis (*analysis*), yaitu tahap yang bertujuan untuk menganalisis masalah, menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran; kedua tahap merancang (*design*), yaitu tahap perancangan protipe media pembelajaran sebagai bahan pengayaan; ketiga, tahap pengembangan (*develop*), yaitu tahap yang bertujuan untuk menghasilkan media

pembelajaran sebagai bahan pengayaan; keempat tahap mengimplementasikan (*implementation*), yaitu tahap penggunaan media yang dikembangkan; kelima tahap mengevaluasi (*evaluation*). Berikut adalah gambar rancangan pengembangan yang digunakan oleh peneliti.



Gambar 1 Tahap Pengembangan Kartu permainan Tic Tac Toe sebagai media pengayaan

Sumber : Pribadi (2014), diolah oleh peneliti

Tempat dan waktu penelitian ini adalah di SMK Negeri 10 Surabaya dimulai dari studi pendahuluan sampai selesai terhitung dari bulan Januari sampai bulan Agustus 2017 dimana subjek uji coba pada penelitian ini adalah ahli materi yang terdiri dari satu guru akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya dan satu dosen pendidikan akuntansi Universitas Negeri Surabaya, dan ahli media yaitu dosen teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif adalah data dalam bentuk angka yang dapat dihitung, yang diperoleh dari perhitungan angket yang akan dilakukan dan berhubungan dengan masalah yang diteliti (Sugiyono, 2013: 13). Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa yang kemudian dilakukan analisis presentase. Data kualitatif yaitu data yang bukan dalam

bentuk angka, yang diperoleh dari hasil observasi perangkat sekolah yang berhubungan dengan masalah yang diteliti (Sugiyono, 2013:14). Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah materi dan media berupa lembar telaah ahli materi dan ahli media yang nantinya akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi.

Pada penelitian ini digunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar telaah yang ditujukan kepada para ahli untuk menelaah media permainan tic tac toe yang dikembangkan. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan media permainan tic tac toe yang dikembangkan. Angket tertutup dalam penelitian pengembangan ini, meliputi lembar validasi dan angket respon siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Lembar telaah ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan saran dan masukan sehingga kekurangan produk yang telah dikembangkan dapat diperbaiki. Perbaikan produk terkait pada perbaikan format, konsep, materi maupun kualitas media. Lembar validasi ahli materi, media, dan respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu memaparkan penelitian tentang media pembelajaran kartu permainan tic-tac-toe materi rekonsiliasi bank dengan presentase dari skor yang ada pada lembar validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian hasil penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan pada bagian pendahuluan. Data-data yang disajikan didapat dari hasil pengembangan media pembelajaran permainan tic tac toe, hasil kelayakan media pembelajaran permainan tic tac toe menurut para ahli, dan hasil respon siswa.

Model pengembangan yang dilakukan menggunakan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: tahap menganalisis (*Analysis*), tahap merancang (*Design*), tahap mengembangkan (*Develop*), tahap mengimplementasikan (*Implementation*), dan tahap mengevaluasi (*Evaluation*) (Pribadi, 2014).

Pada tahap menganalisis peneliti melakukan analisis kinerja untuk mengetahui masalah yang muncul, dan mendeskripsikan solusi yang akan digunakan dengan melakukan analisis kebutuhan, kemudian merumuskan tujuan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru akuntansi diketahui bahwa sebanyak 26.7% siswa kelas XI Akuntansi belum mencapai ketuntasan belajar, dan sisanya siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum mengikuti

kegiatan pengayaan. Pada saat kegiatan pengayaan penggunaan media pembelajaran masih sangat minim, karena siswa hanya diberikan lembar latihan soal untuk dikerjakan, hal ini menimbulkan anggapan guru hanya terfokus pada siswa yang belum tuntas. Berdasarkan analisis tersebut, media permainan tic tac toe disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 10 Surabaya yaitu Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil analisis masalah, diketahui media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran khususnya pada kegiatan pengayaan karena pada kegiatan pengayaan siswa diberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuannya salah satunya yaitu dengan cara belajar kelompok menggunakan media permainan. Berdasarkan analisis masalah, kompetensi dasar, dan indicator yang ingin dicapai dapat diperoleh perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu tahap merancang (*design*) dilakukan dengan merancang media pembelajaran berupa kartu permainan tic tac toe sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi. Hasil dari penelitian pengembangan adalah produk media permainan kartu tic tac toe materi rekonsiliasi bank sebagai media pengayaan. Produk yang dihasilkan berupa papan permainan, bidak/pion, kartu soal dan kartu jawaban, serta buku panduan permainan tic tac toe. Media permainan tic tac toe lebih dikenal dengan nama permainan nol silang, permainan tic tac toe mudah digunakan karena aturan permainannya sangat mudah untuk diikuti.

Tahapan yang ketiga adalah tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk mengembangkan media permainan tic tac toe materi rekonsiliasi bank sebagai media pengayaan yang layak. Kelayakan media ini diukur dari hasil telaah yang berisi masukan atau saran dari 2 ahli materi dan 1 ahli media. Hasil dari telaah tersebut akan dijadikan pedoman untuk merevisi media yang dikembangkan oleh peneliti sehingga nantinya akan menghasilkan draf 2. Selanjutnya draf 2 (media setelah direvisi) divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tahapan yang keempat yaitu tahap mengimplementasikan (*implementation*) bertujuan untuk menguji cobakan media yang sudah di revisi dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Media diuji secara terbatas dalam kelompok kecil yaitu sebanyak 18 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Tahapan yang terakhir yaitu tahap mengevaluasi (*Evaluation*), peneliti melakukan evaluasi formatif, yang artinya evaluasi dapat dilakukan dalam setiap tahapan yang sudah dilakukan. Evaluasi formatif bertujuan untuk keperluan revisi.

Kelayakan media permainan tic tac toe materi rekonsiliasi bank sebagai media pengayaan yang dikembangkan diukur dari lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa yang diperoleh dari uji coba yang sudah dilakukan.

Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi media permainan tic tac toe materi rekonsiliasi bank sebagai media pengayaan.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Validator		Σ	%	Ket.
	V-I	V-II			
Kualitas Isi dan Tujuan	28	28	56	80%	Layak
kualitas instruksional	26	26	54	77.14 %	Layak

Sumber : Data diolah peneliti (2017)

Berdasarkan Tabel 1 hasil analisis validasi media permainan tic tac toe yang dilihat dari aspek kualitas isi dan tujuan, serta kualitas instruksional oleh kedua validator diperoleh persentase sebesar 78.57% dengan kategori “Layak”. Menurut Riduwan (2015), presentase kelayakan $\geq 61\%$ termasuk dalam kategori “layak”. Dapat disimpulkan bahwa permainan tic tac toe berorientasi *active learning* sebagai media pengayaan yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kegiatan pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian yang dilakukan oleh Budiartini (2016), menunjukkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan media permainan tic tac toe sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Hasil validasi media permainan tic tac toe materi rekonsiliasi bank sebagai media pengayaan adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Apek yang dinilai	Penilaian Validator	%	Ket.
1. Keterbacaan	16	80%	Layak
2. Mudah digunakan	10	100%	Sangat Layak
3. Kualitas tampilan / tayangan	21	84%	Sangat Layak
4. Kepraktisan	4	80%	Layak
5. Kualitas pengelolaan program	8	80%	Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2017)

Berdasarkan Tabel 2 hasil analisis validasi media permainan tic tac toe yang dinilai oleh validator. Nilai keseluruhan yang diperoleh adalah 59. Selanjutnya nilai tersebut dipresentasikan dan mendapat nilai sebesar 84.28% dengan kategori “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa permainan tic tac toe berorientasi *active learning* sebagai media pengayaan yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kegiatan pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi media yang disajikan.

Media permainan tic tac toe yang sudah direvisi dan dikatakan layak oleh ahli materi dan ahli media diuji cobakan secara terbatas pada kelompok

kecil untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan tic tac toe yang sudah dikembangkan. Media diuji cobakan pada 18 siswa yang sudah menempuh materi rekonsiliasi bank dan sudah mencapai ketuntasan minimum yang ditentukan oleh guru. Hasil angket respon siswa terhadap media permainan tic tac toe materi rekonsiliasi bank sebagai media pengayaan adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Angket Respon Siswa

Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	%	Keterangan
Kualitas Isi dan Tujuan	35	97.2 %	Sangat Baik
Kualitas Instruksional	46	85.18 %	Sangat Baik
Kualitas Teknis	62	86.11 %	Sangat Baik
Rata Rata Keseluruhan	143	88.27 %	Sangat Baik

Sumber : Data diolah peneliti (2017)

Berdasarkan Tabel 3 komponen kualitas isi dan tujuan yang terdiri dari aspek ketepatan dan kesesuaian diperoleh persentase sebesar 97.2 % dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal pada media sudah sesuai dengan materi rekonsiliasi bank.

Pada komponen kualitas instruksional, aspek yang dinilai adalah memberikan bantuan untuk belajar dan kualitas memotivasi diperoleh persentase sebesar 85.18 % dengan kriteria “ sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa desain media permainan tic tac toe mampu membuat siswa belajar mandiri pada kegiatan pengayaan serta meningkatkan semangatnya untuk belajar.

Pada kualitas teknis aspek yang dinilai yaitu keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan program diperoleh persentase sebesar 86.11 % dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan memberikan kemudahan bagi siswa dan mempunyai tampilan yang menarik.

Keseluruhan hasil analisis dari angket respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media permainan tic tac toe berorientasi *active learning* sebagai media pengayaan yang dikembangkan “sangat baik” digunakan dalam proses pembelajaran pada kegiatan pengayaan di SMK, karena dari hasil angket respon siswa rata-rata keseluruhan aspek diperoleh sebesar 88.27% dengan kriteria “sangat baik”.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa (1) Proses pengembangan media permainan tic tac toe yang dikembangkan sudah sesuai dengan desain pengembangan ADDIE, yaitu tahap menganalisis

(*Analysis*), tahap mendesain (*Design*), tahap mengembangkan (*Develop*), tahap mengimplementasikan (*Implementation*), dan tahap mengevaluasi (*Evaluation*). (2) Media permainan tic tac toe materi rekonsiliasi bank sangat layak digunakan sebagai media pengayaan, hal ini didasarkan pada hasil persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi dan media dengan kriteria “sangat layak”. (3) Respon siswa terhadap media permainan tic tac toe berorientasi *active learning* sebagai media pengayaan sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis memberikan saran terkait dengan penelitian pengembangan media permainan tic tac toe yaitu (1) Penelitian yang dilakukan terbatas pada pengembangan produk pada materi rekonsiliasi bank, untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan materi yang berbeda, seperti materi persediaan, administrasi pajak dan lain-lain. (2) Penelitian yang dilakukan terbatas pada penelitian pengembangan, untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan media yang sudah dikembangkan untuk menguji keefektifannya dalam pembelajaran. (3) Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media permainan tic tac toe sebagai media elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aycox, F. 1997. *Games we should play in school: a revealing analysis of the social forces in the classroom and what to do about them: a proven social skills curriculum that include over 75 interactive, fun social games.* 2nd Edition. USA: Front Row Experience.
- Budiartini, Mey. 2016. *Pengembangan Kartu Permainan Tic-Tac-Toe Berorientasi Active Learning Strategi Mengajukan Pertanyaan Pada Sub Materi Transpor Membran.* Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Pps Universitas Negeri Surabaya.
- Dananjaya, utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif.* Bandung: Nuansa Cendekia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22. 2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.* Jakarta.
- Prasetyono, Dwi Sunar. 2015. *Buku Tutorial Game – Game Kecerdasan.* Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi:Implementasi Model ADDIE.* Jakarta: Prenada Media Group.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, As, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wiyani, N.A. 2014. *Desain Pembelajaran Pendidikan: tata rancang pembelajaran menuju pencapaian kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

