

Pengembangan Media Permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer
Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Materi Penilaian
Persediaan SMK Negeri 10 Surabaya

**Pengembangan Media Permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer
Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Materi Penilaian
Persediaan SMK Negeri 10 Surabaya**

Renno Arya Putra

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya. Email: rennoaryaputra96@gmail.com

Rochmawati

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya. Email: Rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini berupa media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* yang berbasis komputer sebagai media untuk program pengayaan dengan muatan materi penilaian persediaan untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Model penelitian yang digunakan adalah 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh S. Thiagarajan. Penelitian ini juga melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator yang akan memberikan penilaian tentang media permainan *Inventory Valuation Game* ini. Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan menghasilkan persentase 84.2% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak" sedangkan ahli dalam bidang media untuk pembelajaran memberikan hasil penilaian 82.3% yang dikategorikan "Sangat Layak". Sementara uji coba media permainan ini dilakukan pada siswa kelas XII-AK 1 dari SMK Negeri 10 Surabaya dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Hasil uji coba terbatas yang telah dilaksanakan memperoleh hasil respon siswa dengan persentase 92.3% yang termasuk dalam tolok ukur "Sangat Baik".

Kata Kunci : *Inventory Valuation Game*, media pengayaan penilaian persediaan .

Abstract

This development research is in the form of a computer-based media game Inventory Valuation Game (Invention) as a medium for enrichment programs with the content of inventory assessment material for students of class XI Accounting at SMK Negeri 10 Surabaya. The research model used was 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) by S. Thiagarajan. This research also involves material experts and media experts as validators who will provide an assessment of the media game Inventory Valuation game. The following is the result of the assessment given by the material expert and produced a percentage of 84.2% which was included in the "Very Worthy" category while the experts in the field of media for learning gave 82.3% assessment results which were categorized as "Very Worthy". While this game media trial was conducted on students of class XII-AK 1 from Vocational High School 10 Surabaya with research subjects as many as 20 students. The results of limited trials that have been carried out obtain student response results with a percentage of 92.3% which is included in the benchmark "Very Good".

Keywords : *Inventory Valuation Game*, media enrichment inventory valuation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu tuntunan terhadap proses pertumbuhan dan proses sosialisasi pada setiap individu manusia. Dalam proses pertumbuhan maka setiap individu yang berkembang akan menyesuaikan dirinya dengan kesempurnaan sehingga pendidikan memiliki sifat yang dinamis. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 yang menjelaskan tentang pendidikan nasional bahwa "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Pendidikan tidak terlepas juga dari adanya kurikulum. Kurikulum terus dikembangkan berdasarkan kebutuhan pendidikan sesuai dengan keadaan global. Kurikulum sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran memberi makna bahwa di dalam kurikulum terdapat panduan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang saat ini diterapkan dan merupakan sebuah kurikulum yang terintegrasi dengan maksud menjadi suatu model

kurikulum yang dapat mengintegrasikan *skill, themes, concepts, and topics*. Diterapkannya kurikulum 2013 sejak tahun 2013/2014 merupakan upaya dari pemerintah untuk menjawab tantangan bahwa pendidikan saat ini mengembangkan sistem yang menerapkan teknologi sebagai daya dukung penguasaan ilmu pengetahuan sehingga terciptanya individu siswa yang kreatif, produktif, dan inovatif. Kehadiran kurikulum 2013 juga didukung dengan adanya pendekatan saintifik yang diharapkan untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa yang diantaranya mengamati sebagai awal untuk mengobservasi suatu materi pelajaran, menanya untuk menjawab rasa ingin tahu atas materi yang telah diberikan, mencoba sebagai bentuk praktek yang akan diterapkan, menalar untuk meningkatkan berpikir secara logis, dan mengkomunikasikan sebagai bentuk untuk mempresentasikan hasil pekerjaan sesuai dengan materi yang dibahas pada proses pembelajaran.

Menurut Sadiman (dalam Kustandi:2013) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah “usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa”. Dalam proses pembelajaran sendiri juga diperlukan adanya sebuah inovasi media pembelajaran sebagai fasilitas utama untuk mendukung keefektifan proses pembelajaran. Gagne (dalam Sadiman, 2010:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Salah satu fasilitas yang saat ini mudah dimanfaatkan berupa media berbasis teknologi dan informasi seperti komputer. Media pembelajaran tersebut diharapkan akan membantu pendidik juga dalam memberi pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi siswa, menyajikan informasi, merangsang diskusi, mengarahkan kegiatan siswa, melaksanakan latihan ulangan, menguatkan belajar, dan memberikan pengalaman simulasi.

Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Akuntansi merupakan salah satu kejuruan yang memiliki banyak peminat jika dibandingkan dengan kejuruan lain. Menurut Hery (2012:1) mengungkapkan bahwa akuntansi merupakan sebuah aktivitas jasa, yang memiliki fungsi memberikan informasi kuantitatif, terutama informasi mengenai posisi keuangan dan hasil kinerja perusahaan, yang dimaksudkan akan menjadi berguna dalam pengambilan keputusan ekonomi (dalam membuat pilihan diantara berbagai alternatif yang ada). Akuntansi tidak hanya mempelajari sekedar teori atau perhitungan yang berkaitan dengan perusahaan jasa atau dagang tetapi salah satu mata pelajaran akuntansi yang produktif lainnya adalah akuntansi keuangan. Akuntansi keuangan memiliki pengertian semua kegiatan yang berkaitan dengan pelaporan keuangan digunakan untuk memenuhi kebutuhan pihak eksternal (Hery, 2012).

Proses pembelajaran yang telah berlangsung pada pertengahan semester maka akan dilaksanakannya evaluasi seperti ulangan harian dengan tujuan mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi merupakan salah satu tahapan utama dalam belajar yang diselenggarakan oleh guru untuk siswa sehingga dapat diketahui sejauh mana tujuan belajar dan pembelajaran

tercapai (Gintings, 2010:168). Setelah evaluasi dinyatakan berakhir maka akan berlanjut pada remedial dan pengayaan. Berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa suatu pembelajaran pengayaan merupakan ketuntasan yang telah dicapai peserta yang telah diberikan oleh pendidik sedangkan remedial merupakan suatu bentuk konsekuensi kepada siswa dalam bentuk tes karena belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diantaranya mencakup kompetensi atau pengetahuan dan keterampilan. Pengayaan merupakan bagian dari proses pembelajaran pada siswa yang ditujukan kepada siswa yang telah menuntaskan program pembelajaran pada umumnya (Fakihudin, 2007). Sedangkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 10 Surabaya, persentase ketuntasan nilai ulangan harian siswa dalam mata pelajaran akuntansi keuangan materi penilaian persediaan mencapai 80% dan program pengayaan jarang dilakukan oleh guru pada murid-murid tersebut dikarenakan terbatasnya waktu pertemuan untuk pelaksanaannya. Kegiatan pengayaan biasa dilakukan dengan cara manual dan cenderung praktis dengan mengerjakan soal-soal yang ada di dalam buku lembar kerja siswa, *LCD-Power Point* atau dengan menggunakan soal yang telah dibuat dan di foto copy oleh guru. Hal ini membuat guru kurangnya inovasi dalam memanfaatkan media atau proses mengolah kegiatan pengayaan yang cenderung memakan waktu banyak dan hampir sama dengan diadakannya sebuah evaluasi. Salah satu usaha yang dikembangkan untuk memperbaharui sistem pengayaan ini dibuat sebuah permainan. Salah satu permainan yang dikembangkan adalah *Inventory Valuation Game (Invention)* dengan orientasi pada materi penilaian persediaan yang termasuk dalam mata pelajaran akuntansi keuangan untuk kelas XI. Konsep yang dikembangkan berupa permainan seperti petualangan dan menyelesaikan misi mengerjakan soal dengan tingkat kesukaran yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas maka peneliti mengembangkan sebuah media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Materi Penilaian Persediaan SMK Negeri 10 Surabaya.

Adapun rumusan masalah yang telah dibuat peneliti yakni : 1) Bagaimana proses pengembangan media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Penilaian Persediaan Kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya ?. 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Penilaian Persediaan Kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya?. 3) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran

Akuntansi Keuangan Materi Penilaian Persediaan Kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya?

Hasil dari rumusan masalah yang telah dibuat, maka peneliti, juga memiliki tujuan atas penelitian sebagai berikut : 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Penilaian Persediaan Kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya; 2) Untuk menganalisis kelayakan pengembangan media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Penilaian Persediaan Kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya; 3) Untuk menganalisis respon siswa terhadap pengembangan media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* Berbasis Komputer Sebagai Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Penilaian Persediaan Kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya

METODE

Model yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Menurut Ali (2014:103) hakikat dari riset dan pengembangan ini adalah upaya untuk mengembangkan suatu prototipe suatu alat atau perangkat berbasis riset. Dalam dunia pendidikan R&D pada umumnya dilakukan dalam bidang teknologi pembelajaran seperti mengembangkan media pembelajaran, baik berupa buku ataupun media fisik yang penggunaannya secara langsung maupun berupa media dalam bentuk perangkat sederhana yang praktis penggunaan dan penyimpanan, yang memanfaatkan perlengkapan dalam bentuk elektronik seperti komputer ataupun komunikasi seluler lainnya Akker (dalam Ali:2014). Penelitian pengembangan ini menghasilkan Media Permainan *Inventory Valuation Game* pada mata pelajaran akuntansi keuangan kompetensi penilaian persediaan sebagai program pengayaan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan berdasarkan dari teori yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini “Pengembangan Media Permainan berupa *Inventory Valuation Game (Invention)*” adalah model pengembangan *Four-D* oleh S. Thiagarajan, Dorothy. S. Semmel, dan Melvyn. I (Trianto, 2012). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap yang pertama *Define* (Pendefinisian) yaitu suatu tahap menetapkan dan mendefinisikan syarat dari pembelajaran. yang kedua adalah *Design* (Perancangan) dengan tujuan perancangan perangkat pembelajaran. Pada proses prosedur penelitian yang ketiga yaitu *Develop* yang merupakan tahap pengembangan untuk mencetuskan suatu media atau produk pembelajaran. Tahap keempat yaitu

Disseminate (Penyebaran) tahap ini bertujuan untuk mempromosikan produk pengembangan agar dapat digunakan oleh individu atau kelompok.

Penelitian media permainan *Inventory Valuation Game* yang digunakan sebagai pengayaan berbasis komputer pada materi penilaian persediaan kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya memiliki penilaian akhir yang berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif, diperoleh dari angket terbuka berupa kajian materi, dan media yang memuat komentar dan saran dari para ahli kedua bidang tersebut sedangkan data kuantitatif sebagai kuisioner tertutup berupa angket validasi materi dan angket validasi media dengan perhitungan skor menggunakan skala Likert, selain itu hasil respon peserta didik yang merupakan hasil uji coba pada siswa kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya dihitung menggunakan skala Guttman.

Hasil dari data kuantitatif validasi materi dan media serta respon peserta didik yang didapat dilakukan analisis perhitungan presentase sebagai berikut:

$$\% \text{ nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kesimpulan yang dibuat dari hasil analisis diatas disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Klasifikasi Hasil Validasi

Penilaian	Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber : Riduwan (2012)

Hasil perhitungan respon peserta didik dituliskan sebagai berikut :

Tabel 2. Klasifikasi Hasil Analisis

Penilaian	Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Baik
21%-40%	Tidak Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Sumber : (Riduwan, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

“Proses pengembangan permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* yang menggunakan prosedur penelitian *Four-D* oleh S. Thiagarajan memiliki empat tahap pengembangan yang pertama Pendefinisian, kedua Perancangan, ketiga Pengembangan, dan yang keempat Penyebaran. Tahap pertama dari pendefinisian terbagi

menjadi empat tahap yang pertama adalah analisis ujung depan dengan kegiatan peneliti melakukan wawancara pada guru dan dihasilkan permasalahan yakni diketahui di SMK Negeri 10 Surabaya pada program pengayaan mata pelajaran akuntansi keuangan materi penilaian persediaan kelas XI dilakukan dengan menggunakan media *Microsoft Power Point* ataupun menggunakan soal dari buku maupun soal-soal yang di *foto copy*. Tahap kedua yakni analisis siswa yang diketahui karakteristik siswa kelas XII AK-1 sebagai subjek penelitian yang diketahui memiliki usia diatas 15 tahun yang sudah memiliki kemampuan untuk menalar dan menarik suatu kesimpulan dan mampu mengaitkan antara fakta dengan logika. Pada tahap ketiga dari pendefinisian dilakukan analisis konsep digunakan sebagai penentuan kompetensi dasar dan bahan ajar yang digunakan untuk media permainan pada program pengayaan. Kemudian tahap keempat dari pendefinisian yaitu analisis tugas yang dimana peneliti melakukan kegiatan merinci materi yang akan disusun. Tahap terkahir dari pendefinisian adalah analisis konsep yang diambil untuk program pengayaan dan analisis tugas yang telah diberikan dalam bentuk konsep materi dari sistem penilaian persediaan menjadi tujuan pembelajaran. Kemudian pada tahap kedua dari pengembangan penelitian yaitu melakukan perancangan dengan penyusunan materi dan penyusunan media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)* yang dihasilkan kegiatan berupa konsep permainan. Desain gambar dan cara kerja permainan.

Setelah tahap perancangan dilakukan, berlanjut tahap ketiga, yakni proses pengembangan dengan kegiatan awal berupa telaah materi dan media yang bertujuan mendapatkan hasil komentar dan saran dari para ahli sebagai bahan perbaikan untuk pengembangan media permainan *Inventory Valuation Game (Invention)*. Hasil dari telaah materi yang telah dilakukan, peneliti mendapati saran dan komentar untuk memperbaiki penulisan soal yang kurang tepat dan penambahan soal yang sebelumnya soal berjumlah 7 butir menjadi 9 butir soal dengan rincian soal ganda berjumlah 5 butir soal dan 4 soal berbentuk essay. Sedangkan telaah media mendapati komentar dan saran berupa perbaikan foto profil pengembang, pembetulan tujuan belajar siswa yang harus mengandung unsur *ABCD*, pembetulan penulisan yang kurang tepat pada media permainan, dan kemasan media yang harus dibuat dalam kemasan berbentuk *CD* beserta *cover*. Setelah proses telaah, berlanjut pada validasi materi dan validasi media yang bertujuan bahwa media permainan sudah siap untuk diuji cobakan pada siswa kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa.

Hasil validasi materi yang didapat dari ahli materi menunjukkan materi penilaian persediaan pada

media permainan *Inventory Valuation Game* mendapat penilaian 84.2% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” ditinjau berdasarkan kualitas isi dan tujuan yang sesuai sesuai indikator sebesar 81.25% dan termasuk kriteria “Layak”., sedangkan tinjauan kedua berdasarkan kualitas instruksional persentase 87.27% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan validasi media yang didapat dari ahli media menunjukkan media permainan *Inventory Valuation Game* diperoleh jumlah skor validasi sebesar 70 dengan persentase yang didapat sebesar 82.3% sehingga dapat dikatakan “Sangat Layak”.

Hasil dari keseluruhan validasi materi dan media yang ditinjau dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis diperoleh rata-rata sebesar 83,2%. Berdasarkan (Riduwan : 2012) bahwasannya kriteria yang ditunjukkan dalam bentuk persentase dari 80-100% menunjukkan bahwa suatu materi dan media pengayaan berbasis permainan ini “Sangat Layak” untuk digunakan.

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pengembangan yaitu uji coba yang dilakukan pada subjek penelitian dari peserta didik kelas XIIAK-1 di SMK Negeri 10 Surabaya. Hasil respon yang diperoleh dinilai dari berbagai indikator menghasilkan total skor sebesar 93.9% yang ditinjau dari besarnya skor kualitas isi dan tujuan sebesar 100%, kualitas instruksional sebesar 92.5%, dan kualitas teknis sebesar 89.4% dengan kriteria “Sangat Baik”. Kesimpulan yang ditarik dari kegiatan uji coba tersebut mendapati bahwa media permainan untuk pembelajaran khususnya untuk program pengayaan dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi penilaian persediaan.

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Pengembangan permainan *Inventory Valuation Game* ini adalah media permainan yang berbasis komputer dengan muatan materi akuntansi keuangan kelas XI materi penilaian persediaan. Media ini dikembangkan menggunakan model *Four-D* Thiagarajan. Model tersebut menjelaskan tentang *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran); 2) Permainan *Inventory Valuation Game* yang digunakan pada program pengayaan materi penilaian persediaan, mendapatkan kategori “Sangat layak”, sehingga dapat diterapkan ketika kegiatan program pengayaan berlangsung di dalam kelas. Uji kelayakan media yang telah divalidasi dua orang ahli materi dan satu orang ahli media dengan berpedoman pada aspek kualitas isi dan

tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis; 3) Respon siswa terhadap media permainan *Inventory Valuation Game* yang telah diuji cobakan mendapat respon positif sehingga media permainan ini mendapat kategori “Sangat baik”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta simpulan yang telah ditulis oleh peneliti diatas, berikut merupakan saran yang diberikan oleh peneliti : 1) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini hingga pada tahap penyebaran; 2) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan media permainan *Inventory Valuation Game* dapat dilakukan uji efektivitas sehingga media permainan ini bisa diterapkan disekolah bukan hanya sekedar layak untuk digunakan; 3) Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan uji coba terbatas pada beberapa sekolah untuk mengetahui respon siswa tidak hanya pada satu lokasi uji coba; 4) Media permainan *Inventory Valuation Game* memuat materi tentang penilaian persediaan yang masih terbatas, diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan pada mata pelajaran ataupun materi akuntansi yang lain; 5) Pengembangan media permainan untuk media IT yang lain dalam bentuk *android* dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad ; Asrori, Muhammad. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Fakihudin, L. 2007. *Pengajaran Remedial dan Pegayaan*. Malang : Bayu Media.
- Gintings, Abdorrakhman. 2010. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Humaniora.
- Hery. 2012. *Akuntansi Keuangan Menengah I*. Jakarta : Bumi Aksara. Cetakan ke-2
- Kustandi, Cecep ; Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia. Cetakan ke-1 edisi 2
- Permendikbud (Nomor 22 th. 2016) *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.