

Development of Learning Media for PEN Material (Puzzle Nusantara) Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MIS Al-Falah Lemahabang

Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang

Yusril Wahid

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
Malang

Nuril Nuzulia

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
Malang

Moch. Bahak Udin By Arifin

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo

The Development of PENA (Puzzle *Nusantara*) Learning Media on Cultural Diversity Material is one of the instruments to help students understand the diversity material to increase learning outcomes in Indonesian cultural diversity material. The necessity to provide attractive and creative learning media in learning that aims to increase student learning outcomes is one of the reasons behind this research and development. The purpose of this research and development are to (1) determine the process in the making of PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media on cultural diversity material to increase learning outcomes of fourth grade student MIS Al-Falah Lemahabang, (2) knowing the attractiveness level of PENA learning media (Puzzle *Nusantara*) on cultural diversity material in improving the learning outcomes of fourth grade student MIS Al-Falah Lemahabang, (3) knowing is there any differences in learning outcomes of fourth grade student before using PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media and after using PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media. This research and development method uses research and development (R&D) research type. This research development procedure uses the Borg and Gall model by adopting six stages including (1) research and data collection, (2) planning, (3) product development, (4) preliminary product testing, (5) after product testing revisions, (6) field trials. This research was conducted at MIS Al-Falah Lemahabang, Bone-Bone, North-Luwu, South Sulawesi. Data collection techniques in this study were tests and observations. The data obtained were analyzed descriptively and qualitatively. The result of this conducted development is in the form of printed learning media called PENA (Puzzle *Nusantara*) with Indonesia cultural diversity material. (1) the results of this research and development meet the valid criteria with the acquisition of validity, material expert gets 97.5%, design expert gets 95.45%, and learning expert gets 95%. (2) the test results to rate the attractiveness of the PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media (Puzzle *Nusantara*) in fourth grade students at MIS Al-Falah Lemahabang by 95.5%. (3) student learning outcomes increased, proved by the pre-test results of 46.5, and the post-test scores of 81, it can be said that the PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media is feasible for students.

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam arti singkat adalah dasar dari bahasan ilmu sosial, ilmu sosial ini membahas tentang kehidupan masyarakat dan budaya masyarakat yang tujuannya untuk membahas dan menyelesaikan permasalahan masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial ini dipengaruhi oleh jenjang pendidikan dan jenjang kognitif, di Indonesia sendiri ilmu pengetahuan sosial ini (IPS)

mengembangkan dalam *social studies* meliputi ilmu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, hukum dan pendidikan kewarganegaraan. ¹ Tujuan ilmu pengetahuan sosial (IPS) secara umum adalah agar mereka tahu bahwa dia adalah makhluk sosial (*zoon politicon*) dan sebagai makhluk yang memiliki budaya (*hom humanus*). Tujuan dari ilmu pengetahuan sosial (IPS) juga adalah agar manusia dapat menyelesaikan permasalahan dengan menanggapi secara kritis dan berfikir sehingga dapat menyikapi secara halus, arif dan manusiawi.²

Budaya adalah salah satu pembahasan dalam ilmu pengetahuan sosial (IPS) lebih spesifiknya adalah materi keberagaman budaya. Materi keberagaman budaya ini jelas memiliki tujuan yang sesuai dengan tujuan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yaitu mengingatkan manusia sebagai makhluk yang memiliki budaya.² Materi keberagaman budaya pada sekolah dasar sangat penting diajarkan karena materi ini adalah dasar untuk mengenalkan bahwasannya mereka adalah makhluk yang memiliki budaya dan harus saling menghormati budaya yang lain. Memahamkan sebuah materi keberagaman budaya ini sangatlah tidak mudah karena siswa disekolah dasar adalah siswa yang masih berfikir secara konkret.^{3, 4}

Meninjau teori piaget, dikatakan bahwa anak berusia 6-12 tahun adalah logikanya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret. Periode ini anak membutuhkan manipulasi fisik objek-objek yang konkret dan pengalaman secara langsung agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh anak. Guru hendaknya memberikan alat bantu berupa media pembelajaran sesuai dengan tema materi yang disampaikan. ⁵ Briggs mengemukakan media pembelajara⁶ adalah sebuah sarana fisik untuk menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan. Pendapat lain mengatakan bahwasannya media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang membantu untuk menyampaikan sebuah pokok pembahasan atau materi dalam proses pembelajaran sehingga mendorong sebuah pembelajaran yang merangsang perasaan, pikiran serta ketrampilan lainnya dalam proses pembelajaran tersebut. ⁷

Baru-baru ini indonesia bahkan dunia di serang dengan yang namanya sebuah pandemi virus corona virus (covid-19). Semua sektor merasakan dampaknya termasuk sektor pendidikan, semua harus belajar dari rumah, tidak seperti biasanya yang bisa belajar di sekolah. Penelitian ini berupaya mengembangkan sebuah media diharapkan mampu membantu dan menemani peserta didik belajar dan bermain di masa pandemi seperti saat ini, sehingga peneliti berharap membantu memperbaiki proses belajar siswa yang lebih bermakna dimasa pandemi seperti ini dengan menggunakan media pembelajaran.⁸ Penelitian ini memilih media pembelajaran dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, di MI Al-Falah Lemahabang, desa Patoloan, kecamatan Bone-Bone, kabupaten Luwu-Utara, Sulawesi Selatan pada tanggal 13, juli, 2020 dengan kesimpulan yang didapatkan yaitu kendala selama ini dalam proses pembelajaran adalah minimnya sebuah fasilitas yang tersedia dan bahan ajara yang ada disekolah tersebut. Selain itu permasalahannya jarang sekali guru yang menggunakan media pembelajaran yang menjelaskan tentang materi keberagaman budaya. alat bantu mengajar atau media pembelajaran di MIS Al-Falah Lemahabang masih berpaku pada lembar kerja siswa atau buku yang diberikan pemerintah.

Paparan diatas dapat kita simpulkan bahwasannya media pembelajaran itu sangat penting untuk menarik minat belajar siswa seperti penelitian Riska Widyastutiningsih yang berjudul "pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bencana banjir di SMP Negeri 2 Kartasurakabupaten Sukoharjo" pada tahun 2018 bahwasannya mengatakan ada pengaruh yang baik ketika sudah diterapkannya sebuah media pembelajaran dalam proses belajar. Veni Melina memperkuat dalam penelitiannya pada tahun 2017 yang berjudul "pengembangan media pembelajaran domino nusantara (donat) konservasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif studi kasus siswa kelas IV SDN purwoyoso 01 semarang" menyatakan bahwasannya media pembelajaran berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut⁹ media *puzzle* adalah media yang berbentuk teka teki gambar dengan menyusun potongan gambar sehingga tersusun sebuah kesatuan gambar. Media *puzzle* adalah media yang

menggabungkan sebuah gambar dan soal teka-teki yang cara mainnya adalah menggabungkan sebuah potongan pola atau gambar sehingga menjadi satuan pola yang menjadi kunci jawaban tersebut. Media berbentuk puzzle ini mampu memberikan motivasi kepada siswa dengan kemenarikan media pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran berbentuk puzzle ini diharapkan mampu membantu peserta didik meningkatkan kemampuan siswa yang bisa dilihat dari hasil belajar siswa. Selain itu media ini dinilai cocok untuk menemani siswa belajar sambil bermain dimasa pandemi covid-19 seperti saat ini. Sesuai dengan teori piaget bahwasannya umur 7-11 tahun adalah tahap oprasional konkret yang mana anak belajar harus sesuai dengan pengalaman dan melihat secara konkret atau nyata. media pembelajaran diharapkan siswa bisa mengimajinasikan sebuah konsep yang susah dipahami sehingga mudah dipahami, sehingga siswa dapat mengkonkritkan sebuah konsep yang mereka pelajari.¹⁰

MIS Al-Falah Lemahabang adalah salah satu madrasah yang ada di kecamatan bone-bone, kabupaten luwu-utara, Sulawesi Selatan. Madrasah ini berlandaskan nilai keislaman dengan melaksanakan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang hasil akhirnya akan ditunjukkan dengan hasil belajar yang maksimal. Akan tetapi di madrasah ini pelaksanaan membuat media pembelajaran di setiap materi pembelajaran kurang maksimal karena terkendala dengan biaya dan waktu. Berangkat dari masalah ini, peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran berbentuk *puzzle* dengan mengambil mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan materi keberagaman budaya indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang. Peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PENA (*Puzzle* Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang".

Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan Research and Development ini merupakan metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk dengan menguji keefektifan produk tersebut¹¹. Penelitian pengembangan ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran *Borg and Gall* pada model ini adalah model prosedural dan memiliki sifat deskriptif. Model prosedural ini ialah model yang menunjukkan sebuah tahapan yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Adapun langkah-langkah pengembangan menurut *Borg and Gall*.

Figure 1. Langkah-Langkah Model Borg and Gall

Kesepuluh langkah pengembangan *Boorg and Gall* peneliti hanya melakukan enam tahapan peneliti tidak melakukan uji sekala luas, akan tetapi samapi pada tahap ke-enam yaitu uji lapangan. peneliti melakukan uji lapangan hanya dilakukan kepada siswa yang telah menjadi objek penelitian. Karena peneliti memiliki kendala waktu dan biaya. Peneliti juga pada langkah ke empat yaitu pada tahap uji lapangan produk awal peneliti menggunakan satu sekola dan satu kelompok kelas sebagai subyek penelitian.¹²

Pengujian produk yang dianggap sangat penting maka peneliti melakukan tahapan proses diantaranya melakukan pengujicobaan pertama yang dilakukan pada ahli desain dan ahli materi, sehingga pada proses ini produk di lihat kesesuaian dan keefektifitasnya oleh ahli desain dan ahli materi.¹³ Peneliti juga melakukan pengujian yang kedua yaitu pada ahli pembelajaran, yaitu guru kelas. Tahap ini guru akan memberi kritii dan saran sehingga bisa menyesuaikan materi yang dibutuhkan. Pengujian yang ketiga yaitu pengujian pada siswa yang hasilnya akan dianalisis dan ditarik sebuah kesimpulan, pada tahap beberapa pengujian diharapkan mampu menjawab rumusan

masalah.14

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pengembangan produk pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berbentuk PENA (*puzzle* nusantara) dengan materi kelas IV tema 7 indahny keragaman dinegriku mata pelajaran IPS, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang. Adapun deskripsi hasil pengembangan produk sebagai berikut,

Identitas Produk

1. Bentuk fisik : media pembelajaran dibagi menjadi 2 bagian yaitu, buku soal dan jawaban berupa media cetak seperti buku dan yang kedua *puzzle* menjawab yang berisi kepingan *puzzle* nomer untuk menjawab.
2. Isi materi : keragaman baju adat, keragaman rumah adat, keragaman alat musik tradisional, dan keragaman senjata tradisional
3. Sasaran : siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang.
4. Nama pembuat: Yusril Wahid

Aspek Desain

Buku Soal dan Jawaban

Figure 2. Cover Buku

Figure 3. Isi Buku Materi Baju Adat

Buku dalam media pembelajaran ini berisi tentang keberagaman Indonesia berupa materi keberagaman baju adat, keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional dan keberagaman senjata tradisional. Buku ini memiliki isi meliputi, daftar isi berupa daftar dari isi buku tersebut, tatacara bermain yaitu tuntunan tatacara penggunaan media PENA (*puzzle* nusantara), dan unsur utama yaitu ada kolom soal dan kolom jawaban yang diatur saling berhadapan serta isi dari kolom tersebut adalah gambar soal dan tulisan *clue* atau kunci teka-teki. Bahan dasar dari buku ini ialah kertas AP 150 glossy dengan hard cover.15, 16

Figure 4. Desain Puzzle

Figure 5. Tampak Depan Dan Belakang Puzzle

Puzzle ini adalah unsur terpenting dalam media pembelajaran ini, *puzzle* ini memiliki fungsi sebagai menjawab sebuah pertanyaan atau teka-teki yang ada didalam buku soal dan jawaban yang sudah disediakan. *Puzzle* ini berisikan nomer satu sampai duabelas yang sesuai dengan kolom yang ada dibuku. Bahan dasar dari *puzzle* adalah MDF (*medium density fibreboard*) bahan ini juga biasanya digunakan untuk membuat macam-macam mainan. *Puzzle* ini juga dilapisi dengan akrilik transparan untuk penompang kepingan *puzzle* dan bertujuan agar rumahan *puzzle* transparan sehingga gambar yang ada dibuku bisa terlihat.17

Figure 6. Box media PENA (*puzzle nusantara*)

Box yang digunakan pada media PENA (*puzzle nusantara*) ini adalah box transparan berbahan dasar plastik transparan dengan sebutan nama *box file organizer* dengan ukuran A4. Box ini di tambahkan aksesoris berbahan dasar kertas stiker yang berisi judul media dan logo universitas dan jurusan. Box ini berfungsi sebagai wadah dari media PENA (*puzzle nusantara*) sehingga saat digunakan mediana tetap rapih. Validasi media ini adalah tahap setelah penyusunan media PENA (*puzzle nusantara*), validasi ini melibatkan ahli isi atau materi, ahli desain dan ahli pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media PENA (*puzzle nusantara*).¹⁸ Tahap validasi ini mendapatkan hasil data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian dan data kualitatif didapatkan dari saran para ahli atau validator. Data kuantitatif didapatkan dengan pensekoran menggunakan sekala liket dengan tabel penilaian sebagai berikut:

Figure 7. Hasil kurvalidasi ahli isi atau materi

Data diatas selanjutnya di hitung dengan rumus seperti dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X_i} \times 100\% = \frac{3940}{4000} \times 100\% = 97,5\%$$

Paparan data diatas mendapatkan nilai kelayakan 97,5% , prosentase ini menunjukkan bahwasannya media PENA (*puzzle nusantara*) materi yang terkandung sudah layak untuk digunakan. Data kuantitatif telah di dapatkan selanjutnya data kualitatif sebagai berikut:

Table 1. Data kualitatif hasil validasi ahli materi

Validator ahli desain pada media PENA (*puzzle nusantara*) ini adalah ibu Vannisa Aviana Melinda, M. Pd, beliau adalah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dengan mengampu matakuliah media pembelajaran.

Figure 8. Kurva hasil validasi ahli desain

Data diatas selanjutnya kita hitung dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X_i} \times 100\% = \frac{4244}{4500} \times 100\% = 95,45\%$$

Data diatas menunjukkan prosentase kelayakan desain media PENA (*puzzle nusantara*) adalah 95,45% ini menunjukkan bahwasannya desain sudah layak untuk digunakan di media PENA (*puzzle nusantara*). Data diatas adalah data kuantitatif adapun data kualitatif yang diberikan oleh validator adalah sebuah komentar seperti dibawah ini:

	Sebaiknya warna hijau muda yang digunakan pada tulisan

	diganti dengan warna yang lebih gelap, karena jika terlalu muda warnanya maka susah untuk dibaca.
--	---

Table 2. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi praktisi/guru pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) ini divalidasi oleh Binti Choeriah SP.d.I, beliau adalah walikelas kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

Figure 9. Kurva Hasil Validasi Praktisi atau Guru

Data diatas selanjutnya di hitung seperti dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X_i} \times 100\% = \frac{3840}{3840} \times 100\% = 95\%$$

Data diatas menunjukkan prosentase 95% ini menunjukkan bahwasannya media pemebelajaran PENA (puzzle nusantara) sudah layak digunakan di dalam sebuah proses pembelajaran. Data diatas adalah data kuantitatif dari validasi ahli pembelajaran dan data kualitatif yang didapatkan adalah komentar dari praktisi/guru dan berikut komentarnya:

Table 3. Data kualitatif hasil validasi praktisi/guru

Subyek dari uji kemenarikan produk adalah siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang, dan hasil dari hasil uji coba dipaparkan data sebagai berikut:

Figure 10. Kurva uji kemenarikan media

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X_i} \times 100\% = \frac{9551000}{10000000} \times 100\% = 95,5\%$$

Data diatas adalah data kuantitatif dari uji lapangan media PENA (puzzle nusantara). Berdasarkan perolehan diatas memperoleh skor 95,5% dan ini dapat disimpulkan bahwasannya siswa tertarik belajar menggunakan media PENA (puzzle nusantara) ini, sehingga siswa lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang akan meningkat jika menggunakan media PENA (puzzle nusantara).

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Table 4. Tabelhasil analisis paired samples t-test

Diketahui bahwasannya nilai t_{hitung} adalah -9.994 dengan probalitas (sig) 000 . Diketahui bahwasannya nilai t_{tabel} adalah -9.994 dengan probalitas (sig) $.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya adanya sebuah pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle nusantara*). Media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) ini memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian dapat disimpulkan dari data diatas bahwasannya media PENA (*puzzle nusantara*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian pada pengembangan media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) materi keberagaman budaya dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) menunjukkan klasifikasi sebagai media jenis cetak dengan ukuran A4 dan media pembelajaran dibagi menjadi 2 bagian yaitu, buku soal dan jawaban berupa media cetak seperti buku dan yang kedua puzzle menjawab yang berisi kepingan puzzle nomer untuk menjawab. Isi materi media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) yaitu keragaman baju adat, keragaman rumah adat, keragaman alat musik tradisional, dan keragaman senjata tradisional
2. Media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) mendapatkan kualifikasi baik dari materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Ahli isi atau materi mendapatkan prosentase $97,5\%$, ahli desain mendapatkan prosentase $95,45\%$, ahli pembelajaran mendapatkan 95% . Uji kemenarikan media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) juga mendapatkan prosentase yang baik yaitu sebesar $95,5\%$. Ini menunjukkan bahwasannya media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) sudah layak dan tidak perlu di revisi, dan sudah dapat digunakan di dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang. Hal ini dapat dilihat dari uji *paired samples t-test* secara rumus manual maupun menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23, data yang di dapatkan thitung

References

1. Anita, S. (2010). Media Pembelajaran (Surakarta: Yuma Pressindo).
2. Arifin, M. B. U. B. and Fitria, K. L. (2017). The Implemantation of Islamic Character Through Developing Material of Indonesian Language in 3rd Grade of Islamic Elementary School. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School 1, 23-23. doi: 10.21070/madrosatuna.v1i1.1212.
3. Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: PT.Rineka Cipta).
4. Arsyad, A. (2013). Media Pengajaran (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada). Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 1, 1-19.
- 5.
6. Hariani, S. and Turmudi (2008). Metode Statistika (Malang: UIN press). Hergenhahn, B. and Olson, M. H. (2010). Theories of Learning (Jakarta: PT. Ken-cana).
7. Kustandi, C. and Sutjipto, B. (2011). Media Pembelajaran Manual Dan Digital (Surabaya: PT. Ghalia Indonesia).

8. Kusuma, A. I. (2019). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/13385>.
9. Maviro, A. L. T. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1893/>.
10. Muhammad, A. (2008). Ilmu Sosial Budaya Dasar. vol. PT.Citra Aditya Bakti of Jakarta (Bandung).
11. Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur (Jakarta: Kencana Prenada Group).
12. Sari, Y. D. M. (2016). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/24492/>.
13. Sugiyono (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta).
- 14.
15. Sukmadinata, N. S. (2005). Landasan Psikologi Proses Pendidikan (Bandung: PT Remaja Rosda Karya).
16. Sya'ban, J. (2012). Games Untuk Keluarga (Jakarta: Mahaka Publishing), 1-186. Syah, M. (2003). Psikologi Belajar (Bandung: PT. Rajagrafindo Persada).
17. Vaishali, D. K. K. and Kumar, M. P. (2004). Competancy Mapping Based Training Need Assessment: An Emprical Investigation. *Vision: The Journal of Business Perspective* 8, 69-80. doi: 10.1177/097226290400800106.