

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA

*Latifah Larassati & Tejo Nurseto*

*Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia*

*larassati63@gmail.com, tejososenuny@uny.ac.id*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi kelas X; dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Wates. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) mengembangkan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran melalui lima tahapan, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi; 2) Media pembelajaran Kartu Uno dinyatakan layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi dan termasuk dalam kriteria sangat baik, berdasarkan dari: a) ahli materi memperoleh rata-rata skor akhir 3,82 (kriteria baik), b) ahli media memperoleh rata-rata skor akhir 4,325 (kriteria sangat baik), c) praktisi pembelajaran memperoleh rata-rata skor akhir 4,818 (kriteria sangat baik), dan tanggapan peserta didik dari kelompok kecil memperoleh rata-rata skor akhir 4,552 (kriteria sangat baik) dan uji coba pemakaian memperoleh rata-rata skor 4,637 (kriteria sangat baik).

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kartu Uno, Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi

### DEVELOPING LEARNING MEDIA UNO CARD AS A LEARNING EVALUATION TOOL FOR SENIOR HIGH SCHOOL

**Abstract:** This study aims to: 1) develop uno card learning media as a learning tool for class X economic learning; and 2) learning the feasibility of learning media. This research uses the development research method using the ADDIE development model. The subjects of this study were media experts, material experts, learning and students of class X IPS 1 of SMA N 1 Wates. The results showed that: 1) developing card learning media as a learning evaluation tool through five stages, namely, analysis, design, development, development, and implementation; 2) Uno Card Learning Media is declared appropriate to be used as an evaluation tool for economic learning and is included in a very good assessment, based on: a) material experts get an average score of 3.82 (good criteria), b) media experts get an average final score of 4,325 (excellent criteria), c) agreed to learn an average final score of 4,818 (very good criteria), and students' responses from small groups obtained an average final score of 4,552 (very good criteria) an average score of 4,637 (very good criteria).

**Keywords:** learning media, uno card, evaluation tool in economic learning

## PENDAHULUAN

Semua sekolah di Indonesia wajib menggunakan kurikulum nasional yaitu kurikulum 2013 (K-13) baik di sekolah negeri maupun swasta (Prichilia, Fina. 2019). Pada pelaksanaan kurikulum tersebut masih mengalami beberapa kendala salah satunya adalah siswa sulit menerima materi belajar (Mundofir. 2017:105) sehingga membutuhkan alat bantu atau media pembelajaran untuk menyelesaikan kendala tersebut. Penggunaan alat bantu media dalam proses pembelajaran memiliki banyak kelebihan, salah satunya sebagai alat bantu dari pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik pada proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dengan

menggunakan alat bantu yang mengandung unsur warna dan gambar dapat memperkuat daya tarik peserta didik dalam menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan oleh pendidik.

Evaluasi merupakan cara yang dilakukan pendidik untuk mengukur pencapaian keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Asrul; Rusydi Ananda; dan Rosnita. 2015:02). Evaluasi pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk mengetahui kelemahan peserta didik dalam materi saat berlangsungnya proses pembelajaran. Keberlangsungan evaluasi pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang akan dicapai. Agar pesan tersebut dapat disampaikan secara efektif maka pendidik membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Seiring dengan perkembangan zaman masih terdapat pendidik melakukan proses evaluasi pembelajaran ekonomi dengan menggunakan alat evaluasi yang masih sederhana dan umum dilakukan (Uniarsi, Meci; Budiman Tampubolon, dan Nursyamsiar Tirtowati. 2014:3). Adapun alat evaluasi yang digunakan tidak bervariasi dan terkesan monoton dan membosankan menggunakan (Haris, Muhammad Taufiq. 2014:02) lembar soal dengan bentuk pilihan ganda, isian singkat, atau essay tanpa memperhatikan unsur warna dan gambar. Pada saat proses evaluasi pembelajaran di kelas X berlangsung peserta didik merasa bosan dan jenuh saat mengerjakan. Hakikat tujuan diadakan evaluasi pembelajaran adalah agar pendidik mengetahui hasil dan pemahaman peserta didik mengenai materi ekonomi yang telah diajarkan. Dengan begitu kegiatan proses evaluasi dapat menimbulkan rasa kecemasan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara murni (Arikunto, 2012: 70).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses interaksi evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan media. Kartu uno merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Pemilihan kartu uno sebagai evaluasi pembelajaran dikarenakan siswa merasa lebih rileks, seru, dan santai sehingga tidak merasa tertekan saat evaluasi tersebut (Samsusilowati, Pungky dan Ngadirin Setiawan. 2017:2; Hidayati, Nurul dan Luqman Hakim. 2014:2).

Uno sendiri adalah permainan yang dimainkan dalam bentuk kartu yang dicetak khusus. Arti kata UNO sendiri dalam kamus bahasa Indonesia adalah "SATU". Permainan kartu uno sendiri merupakan permainan yang dimainkan dengan mengutamakan persamaan angka dan warna yang tertera pada kartu. Dalam kartu uno sendiri terdapat *action cards* yang mempunyai aturan khusus saat kartu-kartu tersebut dimainkan. Kartu uno sendiri merupakan permainan yang menarik, mampu membuat rileks dan tidak hanya bersifat satu arah. Pada saat berlangsungnya proses evaluasi pembelajaran, peserta didik dituntut untuk mampu mengkonstruksi materi yang ia peroleh saat proses pembelajaran untuk menjawab dan mencari solusi yang ada di dalam media kartu uno. Pemilihan media permainan kartu uno sendiri sebagai alat evaluasi berdasarkan dengan karakteristik peserta didik yang cenderung senang bermain kartu uno, sehingga dapat membuat peserta didik menjadi lebih rileks dalam memainkan dan dapat meminimalkan perasaan bosan dan jenuh. Permainan kartu uno dimainkan secara berkelompok. Setiap kartu uno sendiri berisikan soal yang telah dikembangkan dan akan dijawab oleh masing-masing peserta didik. Sehingga pengembangan permainan kartu uno dapat digunakan oleh pendidik untuk menilai hasil belajar masing-masing peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carey. Prosedur pengembangan penelitian ini meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation*

(Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2015:200). Model pengembangan ADDIE merupakan serangkaian prosedur yang mudah dipahami dalam tahap-tahap pembuatan produk Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Wates dikarenakan sekolah tersebut belum menggunakan evaluasi pembelajaran dengan kartu Uno pada bulan Juli – Desember 2018. Subjek pada penelitian ini adalah satu dosen Ahli Materi, satu dosen Ahli Media, Praktisi Pembelajaran (Guru Mata Pelajaran Ekonomi) dan 32 peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi untuk mengetahui kondisi awal tempat penelitian, wawancara untuk memperkuat data observasi, dan angket untuk mengetahui kritik dan saran serta penilaian terhadap butir soal yang telah dikembangkan (Hidayati, Nurul dan Luqman Hakim. 2014:4). Instrumen penelitian berupa berupa lembar penilaian validator dan lembar angket untuk uji pemakaian peserta didik dan praktisi serta tanggapan dari peserta didik. Hasil angket penelitian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran dianalisis secara deskriptif kualitatif. Angket validasi menghasilkan nilai yang memiliki kategori berdasarkan skala Likert. Aspek yang diukur dalam validasi tersebut adalah aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut: Sangat Baik (4,01 – 5,00), Baik (3,01 – 4,00), Cukup (2,01 – 3,00), Rendah (1,01 – 2,00), Sangat Rendah (0,01 – 1,00) (Septiyuni, Dara Agis. 2014:82).

Analisis kualitas soal dianalisis dengan menggunakan *software* anbuso untuk mengetahui analisis butir soal, tingkat kesukaran, daya beda serta faktor pengecoh (Muhson, A. 2012: 4-10).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap-tahap sebagai berikut:

Tahap Analisis, pada ini peneliti melakukan beberapa analisis yang meliputi tahap analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, analisis indikator soal berdasarkan kompetensi dasar. Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik, peserta didik membutuhkan media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan seluruh peserta didik terutama pada materi teoritis. Hal itu selaras dengan kurikulum yang diterapkan di SMA N 1 Wates menggunakan K13 dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis indikator soal berdasarkan kompetensi dasar. Peserta didik merasa bosan dan jenuh ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat evaluasi sederhana. Oleh karena itu perlu menggunakan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain dengan alat yang bervariasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Sehingga peneliti membuat variasi media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi dengan materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia.

Tahap *Design*, pada tahap ini melakukan perencanaan desain media pembelajaran dan penyusunan aturan main, soal serta kunci jawaban, pembuatan gambar, kartu dan cover produk. Peneliti mendesain Kartu Uno dan penyusunan aturan main sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan tujuan untuk tercapainya keselarasan antara media pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hal itu dilakukan agar peserta didik mendapatkan pengalaman rasa yang sama ketika memainkan media evaluasi pembelajaran dengan kartu uno. Gambar yang digunakan dalam media evaluasi pembelajaran dengan kartu uno disesuaikan dengan materi yang disajikan dalam

soal. Tahap desain peneliti merancang isi dari media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran yang menggunakan *CorelDraw X7*.

Setelah produk selesai di desain pada tahap ini produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi sudah siap dan sudah melewati penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru pelajaran ekonomi). Hasil dari data penelitian ahli materi pada aspek pembelajaran dalam kategori baik dan setara dengan nilai minimal Baik (B) dan layak. Hasil dari ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dalam kategori sangat baik (A) memenuhi nilai minimal baik (B) dan layak. Hasil dari praktisi pembelajaran pada aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dalam kategori sangat baik (A) memenuhi nilai minimal baik (B) dan layak. Hasil tersebut sudah direvisi oleh peneliti sesuai dengan masukan para ahli sehingga media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi layak untuk masuk ketahap implementasi.

Tahap *Development*, pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk, validasi ahli dan revisi produk. Tahap pembuatan produk yang sudah dirancang kemudian diaplikasikan dengan menggunakan *Corel Draw X7*. Media evaluasi pembelajaran kartu uno yang digunakan berukuran 7,5 x 12cm dan dicetak menggunakan kertas ivory 230. Setelah produk selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Hasil dari validasi ahli materi media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi mendapatkan nilai rata-rata 3,82 dengan kriteria baik, ahli media mendapatkan rata-rata keseluruhan 4,325 dengan kriteria sangat baik dan praktisi pembelajaran mendapatkan rata-rata keseluruhan 4,818 dengan kriteria sangat baik. Berikut hasil validasi dari keseluruhan validator:

Tabel 1. Hasil Validasi Keseluruhan Validator

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran (Guru Ekonomi)	Rata-rata	Nilai	Kriteria
1	Aspek Pembelajaran	3,82	-	4,9	4,36	A	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media		4,5	4,67	4,59	A	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual		4,15	4,89	4,52	A	Sangat Baik
Rata-rata skor keseluruhan					4,49	A	Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi dalam kriteria sangat baik dan layak untuk di uji cobakan. Sebelum di uji cobakan produk dilakukan revisi terlebih dahulu berdasarkan saran dari para ahli dan setelah produk selesai direvisi selanjutnya masuk ke tahap implementasi. Berikut gambaran produk sebelum dan sesudah diperbaiki berdasarkan saran dari para ahli:



Gambar 1. Media Pembelajaran Kartu Uno

Tahap *Implementation* (Implementasi), tahap ini adalah peneliti menghasilkan produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran yang sudah melalui tahap penilaian dari peserta didik yaitu uji terbatas dan uji coba pemakaian. Pada uji coba terbatas aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual dalam kategori sangat baik dan layak. Uji coba pemakaian aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual dalam kategori sangat baik dan layak. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas dan uji coba pemakaian produk media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi. Uji coba terbatas dilakukan oleh 6 peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Wates. Berikut hasil uji coba terbatas media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Terbatas

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Aspek Desain Pembelajaran	35,333	4,416	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	14	4,666	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	50,33	4,575	Sangat Baik
Jumlah dan Rata-rata Keseluruhan		99,66	4,552	Sangat Baik X > 92,4

Berdasarkan hasil uji coba terbatas media pembelajaran kartu uno mendapatkan rata-rata keseluruhan 4,552 dengan kriteria sangat baik sehingga media pembelajaran kartu uno layak untuk di uji coba pemakaian. Setelah media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi sudah divalidasi dan sudah di uji coba terbatas mendapatkan kriteria sangat baik selanjutnya dapat dilakukan uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan oleh 26 peserta didik X IPS 1 di SMA N 1 Wates. Berikut hasil uji coba pemakaian oleh peserta didik:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Aspek Desain Pembelajaran	36,846	4,605	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	14,115	4,705	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	50,615	4,601	Sangat Baik
Jumlah dan Rata-rata Keseluruhan		101,576	4,637	Sangat Baik X > 92,4

Berdasarkan tabel diatas hasil uji coba pemakaian mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 4,637 dengan kriteria sangat baik sehingga media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran layak digunakan.

Tahap Evaluasi, tahap ini adalah tahap pengukuran keefektifan dan proses terakhir dalam penelitian pengembangan. Untuk mengukur keefektifan produk media pembelajaran Kartu Uno dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yang mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan media pembelajaran Kartu Uno dan sesudah menggunakan media pembelajaran Kartu Uno. Tahap ini peneliti mengukur keefektifan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan nilai pretest dan nilai posttest. Berikut hasil rekapitulasi nilai pretest dan nilai posttest:

Tabel 4. Rekapitulasi nilai pretest dan posttest

Keterangan	Nilai Pre test	Nilai Post test
Jumlah	2098	2478
Nilai Rata-rata	65,55	77,42
Presentasei Peserta Lulus	68,8	93,8
Peserta didik lulus KKM	22	29

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata peserta didik dari pretest ke nilai posttest mengalami peningkatakan 11,87. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran dianggap dapat memperbaiki prestasi belajar siswa sehingga media pembelajaran.

Penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Uno digunakan dalam proses alat evaluasi pembelajaran ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Wates menggunakan media Kartu UNO berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan peserta didik. Penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pebelajaran ekonomi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru pelajaran ekonomi) serta tanggapan dari peserta didik kelas X IPS IPS 1 SMA N 1 Wates. Berikut adalah hasil penilaian para ahli yang menunjukkan kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi dari beberapa aspek yang telah dikembangkan:

Kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari penilaian ahli materi yang dikembangkan memperoleh kriteria baik (B) dengan rata-rata skor akhir 3,82. Kemudian, kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari penilaian ahli media yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir 4,325. Selanjutnya, kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari penilaian praktisi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir 4,818.

Respon penggunaan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari tanggapan peserta didik yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir pada uji coba terbatas sebesar 4,552 dan uji coba pemakaian sebesar 4,637. Dari uji coba terbatas dan uji coba pemakaian mengalami peningkatan 0,085 terhadap penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi. Media pembelajaran Kartu Uno mendapat respon yang baik oleh peserta didik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan keterangan penilaian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi yang dihasilkan dalam pengembangan ini termasuk kedalam kategori Sangat Baik dengan nilai A. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X IPS 1 SMA N 1 Wates pada materi Bank Sentral, Alat Pembayaran dan Sistem Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dalam kategori layak untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi kelas X IPS 1 SMA N 1 Wates karena telah memenuhi nilai minimal baik (B). Peserta didik dengan adanya media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran merasa tertarik dan tidak bosan dalam melakukan evaluasi pembelajaran ekonomi.

Keterbatasan penelitian, subjek penelitian uji coba terbatas dan uji coba pemakaian hanya pada kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates. Variasi soal yang dikembangkan terbatas hanya dalam bentuk soal pilihan ganda. Materi yang dikembangkan dalam soal terbatas hanya pada KD 3.5 Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia. Kualitas pembuatan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi yang masih tergantung pada mesin percetakan sehingga sulit mendapatkan hasil yang proporsional.

Pendidik perlu menggunakan media pembelajaran sebagai Alat Evaluasi pembelajaran salah satunya dengan media Kartu Uno. Secara keseluruhan hasil penilaian kelayakan dari ahli serta tanggapan peserta didik media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran memperoleh penilaian dalam kategori sangat baik pada nilai A dan media pembelajaran layak untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sehingga pendidik perlu menggunakan media pembelajaran untuk peserta didik sebagai alat evaluasi pembelajaran

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asrul; Rusydi Ananda; dan Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dick, W., Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collins College Publishers.
- Haris, Muhammad Taufiq. (2014). *Pengaruh Performa Guru dan Variasi Metode Pengajaran terhadap Mutu Pembelajaran PPKn Siswa di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hidayati, Nurul dan Luqman Hakim. (2014). *Pengembangan Permainan Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang*. Jurnal Pendidikan Akuntansi, 2 (2).
- Muhson, A. (2012). *Pedoman Praktikum Aplikasi Komputer Lanjut*. Yogyakarta: UNY.
- Mundofir. (2017). *Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kurikulum 2013 Di Sman 6 Dan Sma Sman 7 Banjarmasin (The Problematics Of Learning Indonesian In Curriculum 2013 In Sma Negeri 6 And Sma Negeri 7 Banjarmasin)*. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran Vol. 7 (1).
- Uniarsi, Meci; Budiman Tampubolon, dan Nursyamsiar Tirtowati. (2014). *Penerapan Keterampilan Guru Mengadakan Variasi pada Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

- Prichilia, Fina. (2019). *Kemdikbud: TA 2019/2020 Semua Sekolah Wajib Pakai Kurikulum Nasional*. Diperoleh dari <https://kumparan.com/kumparanmom/kemdikbud-ta-2019-2020-semua-sekolah-wajib-pakai-kurikulum-nasional-1551538233720811799/full> pada Maret 2019.
- Samsusilowati, Pungky dan Ngadirin Setiawan. (2017). *Pengembangan Permainan Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi*. Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia (1).
- Septiyuni, Dara Agis. (2014). *Pengaruh Kelompok Teman Sebaya (Peer Group) terhadap Perilaku Bullying Siswa di Sekolah*. Bandung: UPI.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development / R&D)*. Bandung: Alfabeta