

**PENERAPAN ADVANCE ORGANIZER BERBANTUAN CROSSWORD
PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR AKUNTANSI**

Ichsanatun Fadila, Siswandari, Elvia Ivada*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
fichsanatun@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang pada siswa kelas XC SMK Wikarya Karanganyar dengan menerapkan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XC SMK Wikarya yang berjumlah 31 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, dokumentasi/arsip, tes. Validitas data menggunakan teknik validitas isi. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan uji T.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Keaktifan pada tahap prasiklus 41,67%, dan siswa yang mencapai nilai KKM 38,70% (12 siswa), pada siklus I keaktifan siswa meningkat menjadi 66,37% dan siswa yang mencapai nilai KKM 61,29% (19 siswa), kemudian pada siklus II keaktifan siswa meningkat menjadi 94,09% dan siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 87,09% (27 siswa).

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XC SMK Wikarya Karanganyar.

Kata kunci : keaktifan, hasil belajar, model pembelajaran *advance organizer* dan media *crossword puzzle*

ABSTRACT

The objective of this reserach is to improve the learning activeness and result in the Trading Company Accounting Cycle subject matter of the students in Grade XC of Wikarya Vocational High School of Karanganyar through the application of advance organizer and crossword puzzle media learning models.

This research used the classroom action research (CAR) with two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of research were the students as many as 31 in Grade XC of the aforementioned school. The sources of data were the subject matter teacher and students of the school. The data of research were collected through observation, documentation/archives, and test. They were validated by using the content validation and descriptively analyzed by using the T-test.

The result of this research shows that the application of advance organizer and crossword puzzle media learning models can improve the students's learning activeness and result. Prior to the treatment, the learning result is 41.67% and the number of the students who fulfill the minimal completeness criterion is 12 (38.70%). Following the treatment, the students' activeness becomes 66.37% in Cycle I and 94.09% in Cycle II respectively, and the number of the students who fulfill the minimal completeness criterion become 19 (61.29%) in Cycle I and 27 (87.09%) in Cycle II.

Thus, the application of the application of the advance organizer and crossword puzzle media learning models can improve the learning activeness and result in the Trading Company Accounting Cycle subject matter of the students in Grade XC of Wikarya Vocational High School of Karanganyar.

Keywords : Learning activeness, learning result, advance organizer and crossword puzzle media learning models

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bersifat umum bagi setiap manusia. Hamalik (2013 : 79) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan

perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Dalam pendidikan terdapat dua subjek pokok yang saling berinteraksi. Kedua subjek itu adalah pendidik dan subjek didik. Subjek-subjek itu tidak harus selalu manusia, tetapi dapat berupa media atau alat-alat pendidikan. Sehingga

pada pendidikan terjadi interaksi antara pendidik dengan subjek didik guna mencapai tujuan pendidikan.

SMK Wikarya Karanganyar adalah salah satu tempat pendidikan formal yang terdapat di kabupaten Karanganyar dimana tempat tersebut merupakan tempat para siswa melaksanakan proses belajar mengajar setiap harinya. Di SMK ini salah satunya ada jurusan akuntansi yang tujuan dari kegiatan pembelajarannya adalah untuk memberikan konsep dasar pada siswa tentang akuntansi agar siswa dapat mengikuti materi pelajaran akuntansi selanjutnya dengan baik. Akan tetapi berdasarkan pengamatan penulis saat observasi di SMK Wikarya Karanganyar, penulis menemukan berbagai permasalahan selama proses pembelajaran mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang antara lain kurangnya keaktifan siswa dan minat belajar siswa yang rendah. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi pelajaran akuntansi dengan metode ceramah menggunakan power point tampilan LCD, banyak siswa yang merasa bosan. Terbukti ada siswa yang tidur, menggambar di

buku tulisnya dan foto selfie dengan teman sebangku. Ketika guru melakukan interaksi dengan siswa saat mengajukan pertanyaan atau menawarkan pertanyaan pun hanya beberapa bahkan tak ada satupun siswa yang menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan guru. Dari masalah-masalah tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini bisa dilihat dari masih banyaknya nilai siswa yang dibawah KKM. Penulis menyimpulkan seperti itu karena melihat lembar penilaian siswa untuk soal ulangan semester lalu. Hanya 36,7 % siswa yang lulus KKM sedangkan 63,3 % lainnya masih dibawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perubahan model pembelajaran yang membuat siswa aktif di kelas sehingga minat belajarnya tinggi kemudian hasil belajarnya pun akan naik. Karena menurut Trianto (2013 : 51) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar

tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Jadi guru harus memiliki pedoman untuk merancang pembelajaran akan mencapai tujuan yang diinginkan. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *advance organizer* dengan media game teka teki silang atau *crossword puzzle*.

Model mengajar *Advance organizer* adalah salah satu model dalam rumpun pemrosesan informasi yang dikembangkan oleh David Ausubel pada tahun 1963. David Ausubel dalam Joyce, et al (2009 : 208) mengemukakan teorinya menyangkut tiga hal :

1. Bagaimana ilmu itu diorganisasikan artinya bagaimana seharusnya isi kurikulum itu di tata.
2. Bagaimana proses berpikir itu terjadi bila berhadapan dengan informasi baru.
3. Bagaimana guru seharusnya mengajarkan informasikan baru itu sesuai dengan teori

tentang isi kurikulum dan teori belajar.

Crossword Puzzle dalam bahasa Indonesia adalah Teka-Teki Silang (TTS). Dalam TTS disediakan sejumlah pertanyaan, pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Deskripsi umum permainan *CrosswordPuzzle* menurut Rinaldi Munir (2005) (<http://www.cse.ohio.html>) merupakan suatu permainan dengan template yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti perlu mengadakan suatu penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Maka

peneliti memilih judul "Penerapan Model Pembelajaran *Advance organizer* berbantuan media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siklus akuntansi perusahaan dagang Siswa SMK Wikarya Karanganyar Tahun 2015".

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus di mana masing-masing siklus dilakukan dalam empat tahapan, yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan dan (4) refleksi/evaluasi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XC SMK Wikarya Tahun Ajaran 2014/2015 sebanyak 31 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi, dokumentasi, teknik evaluasi berupa tes. Informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang dan siswa kelas XC kompetensi keahlian akuntansi. Dokumen atau arsip yang digunakan adalah nilai ulangan harian siswa dan data siswa. Uji

validitas data menggunakan validitas isi. Analisis data yang digunakan data kualitatif, uji t dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

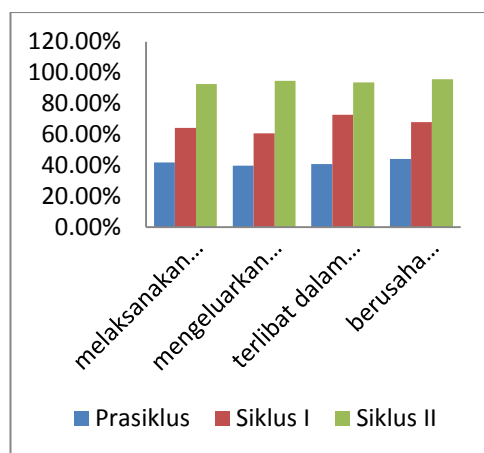
Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle*. Berikut perbandingan hasil tindakan tiap siklus :

1. Keaktifan

Berdasarkan aspek yang diukur mengenai keaktifan, terdapat 4 indikator yang diukur, yaitu melaksanakan diskusi kelompok, mengeluarkan pendapat, bertanya, memberi saran, terlibat dalam pemecahan masalah, berusaha mencari informasi. Analisis kenaikan persentase capaian tiap indikator keaktifan siswa mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang adalah melaksanakan diskusi kelompok pada saat observasi pratindakan sebesar 22,58%, siklus I diperoleh naik menjadi 60,71% dan persentase lembar observasi pada siklus II

sebesar 77,42%. Mengeluarkan pendapat, bertanya, memberi saran pada saat observasi pratindakan sebesar 32,26%, siklus I naik menjadi 57,14% dan persentase lembar observasi pada siklus II sebesar 83,87%. Indikator terlibat dalam pemecahan masalah pada saat observasi pratindakan sebesar 25,81%. Siklus I diperoleh sebesar 57,14%, dan persentase lembar observasi pada siklus II sebesar 80,65%. Kemudian indikator berusaha mencari informasi pratindakan sebesar 25,81%, siklus I diperoleh sebesar 53,57% dan siklus II sebesar 87,10%.

Berikut merupakan peningkatan keaktifan siswa dari prasiklus, siklus I, siklus II yang dianalisis berdasarkan data lembar observasi :

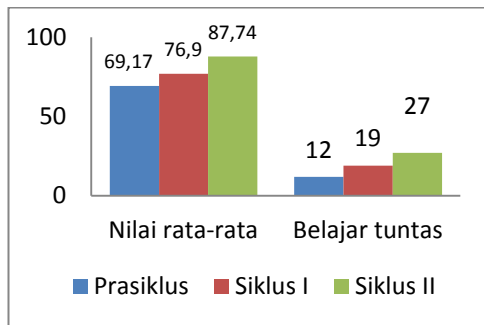


Gambar 4.5. Hasil Perbandingan Analisis Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Lembar Observasi Pada Pratindakan, Siklus I, Siklus II.

2. Hasil Belajar

Sebelum penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* hasil belajar siswa yang tuntas yaitu 38,70 % atau 12 siswa dengan rata-rata nilai kelas 69,17, setelah dilakukan tindakan pertama mengalami peningkatan yaitu 61,29% atau 19 siswa dan rata-rata nilai kelas juga meningkat yaitu 76,90. Peningkatan tersebut belum mencapai indikator ketercapaian siswa yang tuntas yaitu sebesar 75%. Adanya refleksi pada siklus I terjadi peningkatan siswa yang tuntas pada siklus II yaitu sebanyak 27 siswa atau 87,09% dan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 87,74. Dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar.

Berikut adalah kenaikan hasil belajar Pratindakan, Siklus I, Siklus II :



Gambar 4.6. Peningkatan Hasil Belajar Pratindakan, Siklus I, Siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar. Secara ringkas peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil Peningkatan Keaktifan Siswa

Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Melaksanakan diskusi kelompok	41,94%	64,29%	92,47%
Mengeluarkan pendapat, bertanya, memberi saran	39,78%	60,71%	94,62%
Terlibat dalam pemecahan masalah	40,86%	72,62%	93,55%
Berusaha mencari informasi	44,09%	67,86%	95,70%

(Sumber : Data Primer yang Diolah, 2015)

Tabel 4.12 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Kelas	69,17	76,90	87,74
Prosentase Ketuntasan	38,70%	61,29%	87,09%

(Sumber: Data primer yang diolah, 2015)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan uraian pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang kelas XC SMK Wikarya tahun ajaran 2014/2015. Hal ini dapat diuraikan yang pertama bahwa keaktifan siswa meningkat.

Siswa menjadi lebih aktif melaksanakan diskusi kelompok. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa yang telah dilakukan. Siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sebelum diterapkannya model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* adalah 22,58%, kemudian pada siklus I menjadi 60,71% dan siklus II siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sebesar 77,42%.

Siswa menjadi lebih aktif mengeluarkan pendapat, bertanya, memberi saran. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan siswa yang telah dilakukan. Siswa yang mengeluarkan pendapat, bertanya, memberi saran sebelum diterapkannya model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* adalah 32,26%, kemudian pada siklus I menjadi 57,14% dan siklus II siswa yang mengeluarkan pendapat,

bertanya, memberi saran sebesar 83,87%.

Siswa menjadi lebih aktif memecahkan masalah. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dalam keikutsertaan siswa dalam menyelesaikan soal diskusi sebelum diterapkannya model pembelajaran adalah 25,81%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 57,14% dan pada siklus II menjadi 80,65% siswa lebih aktif memecahkan masalah.

Siswa lebih aktif mencari informasi baik dari buku maupun internet. Hal ini dapat dilihat dari persentase kenaikan dari sebelum diterapkannya model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* adalah 25,81%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 53,57% dan pada siklus II menjadi 87,10% siswa lebih aktif mencari informasi.

Melalui penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbantuan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek kognitif dalam pembelajaran siklus akuntansi perusahaan dagang. Peningkatan ini

terlihat dari jumlah ketuntasan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Rata-rata kelas pada saat pratindakan 69,17 pada saat siklus I meningkat menjadi 76,90, dan 87,74 saat siklus II. Jumlah siswa yang belajar tuntas meningkat dari 38,70% menjadi 61,29% lalu 87,09%. Ketuntasan belajar siswa sudah terpenuhi yaitu minimal 85% siswa yang tuntas belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatwayani, Ami. (2013). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Geografi Kompetensi Dasar Persebaran Biosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Mthalibul Huda Mlonggo Kabupaten Jepara. Skripsi Dipublikasikan, Universitas Negeri Semarang.
- Annurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Azam, Agus. 2012. Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas VIII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Bekonang Filial Kartasura. Skripsi Dipublikasikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Budiartawan, I Kadek. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran *Advance Organizer* terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Hukum Ohm Dan Hukum Kirchhoff. Skripsi Dipublikasikan, Universitas Gorontalo.
- Budiarto, Cahyo. (2011). Implementasi Model Pembelajaran *Advance Organizer* Menggunakan LKS pada Materi Pokok Persamaan Kuadrat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Miftachul Huda Brakas Dempet Tahun Pelajaran 2010/2011. Skripsi Dipublikasikan, Institut Agama Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Bungin, HM Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Erlangga.
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. 2005. Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005. Jakarta : Depdiknas.

- Farchan, Arief. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Farih, Mansu. (2012). Penerapan Teka-Teki Silang Pada Stenografi Dengan Model STAD untuk Meningkatkan Motivasi. Skripsi Dipublikasikan, Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Dasar – Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hidayat, Nurul. 2008. *Model Pembelajaran Advance Organizer*. (online). <http://aryes-hidayat.blogspot.com/2008/01/model-pembelajaran-advance-organizer.html>.
- Huda, Miftachul. 2013. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E. 2009. *Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- La Ode Haruli. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Advance Organizer* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA-1 SMA N 1 Sawerigadi Pada Materi Pokok Dinamika Rotasi Dan Keseimbangan Benda Tegar. Skripsi dipublikasikan, Universitas Halu Oleo, Kendari.
- Martin C ,Njoroge. W. Ndung’u , Ruth and Gathigia ,Moses Gatambuki. (2013). *The Use of Crossword Puzzles as a Vocabulary Learning Strategy: A Case of English as Second Language in Kenyan Secondary Schools*. International Journal of Current Research, 5 (1), 1-9 diperoleh 9 Maret 2015 dari <http://www.journalcra.com>.
- Moleong, J Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontektual*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nath Babu, M Rajendra. Reddy , V Dayakara. (2013). *Effect of Advance Organizer Model on Achievement of IX Standard Students in Mathematics*. International Journal of Scientific Research, 2 (9), 110-111. Diperoleh 9 Maret 2015, dari <http://theglobaljournals.com>.
- Novita, Reni. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Advance Organizer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata

- Pelajaran IPS Kelas VII-H di SMP N 142 Jakarta. Skripsi Dipublikasikan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- PB, Triton. (2006). SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik. Yogyakarta : Andi Offset.
- Rachmad, F.H. (19 Mei 2014). Wah, Rata-rata Nilai UN Turun !. OKEZONE. Diperoleh 26 Mei 2015, dari <http://news.okezone.com>
- Rakhmadhani, Nuzul. (2012). Pengaruh Penggunaan Metode TGT Berbantuan Media Teka-Teki Silang dan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Siswa pada Materi Koloid Kelas XI SMA N 1 SIMO Tahun Pelajaran 2011/2012. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Rinaldi Munir (2005) (<http://www.cse.ohio.html>)
- Samuel W. Wachanga, Antony Mugiira Arimba, Zachariah K Mbugua. (2013). *Effects Of Advance Organizer Teaching Approach On Secondary School Students' Achievement In Chemistry In Maara District, Kenya*. International Journal of Social Science & Interdisciplinary Research, 2 (6), 24-34 diperoleh 25 Mei 2015, dari indianresearchjournals.com
- Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schunk, Dale H. 2012. *Teori – Teori Pembelajaran : Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Silberman, Mel. 2007. *101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Solihah. 2008. *Konsep Belajar Bermakna David Ausubel*. (online). http://digilib.sunan-ampel.ac.id/files/disk1/156/hubp_tain-gdl-haniatusso-7777-5-babii.pdf
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : CV Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan*

Konsep Dasar. Bandung : PT
Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2013. *Model Pembelajaran
Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Undang- Undang Republik Indonesia
No 20 Tahun 2003 tentang
Sistem Pendidikan Nasional
(Sisdiknas). Jakarta : Sinar
Grafika.

Uno, Hamzah. 2012. *Teori Belajar
dan Pembelajaran*. Gorontalo :
Nurul Jannah.

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, September 2015

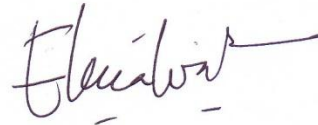
Pembimbing I,



Prof. Dr. Siswandari, M.Stat

NIP. 19590201198503 2 002

Pembimbing II,



Elvia Ivada, S.E., M.Si.Ak

NIP. 19740728 200812 2 001