

Pengembangan *Game* Edukatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Abiem Haekal Suherman¹, Nofri Hendri², Septrian Anugrah³, Alkadri Masnur⁴

Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email : abiembraekalsuherman@gmail.com¹, nofrihendri@fip.unp.ac.id², septriyan@fip.unp.ac.id³,
alkadrimasnur@fip.unp.ac.id⁴

Abstrak

Pengembangan *game* edukatif dilatar belakangi rendahnya keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan guru serta masih terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan *game* edukatif berbasis *Construct 2* yang diharapkan dapat membantu guru menghadirkan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. *Game* edukatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 18 Payakumbuh dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Reasearch & Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahapan yaitu, tahapan pertama pendefenisian (*define*), tahapan kedua desain (*design*), tahapan ketiga pengembangan (*development*), dan tahapan keempat penyebaran (*disseminate*). Uji validator media dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator ahli media dan satu orang validator ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik SDN 18 Payakumbuh sebanyak 22 siswa kelas V untuk menguji kepraktisan produk *game* edukatif yang dirancang menggunakan aplikasi *Construct 2*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukatif yang dikembangkan memperoleh validasi materi dengan persentase 86,6% dan termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Validasi media yang dilakukan oleh ahli media I memperoleh persentase 98%, sedangkan ahli media II memperoleh 93,33%, keduanya juga berada pada kategori “Sangat Valid”. Uji praktikalitas oleh peserta didik mencapai 89,24% dengan kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya, uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 79,73% sehingga dikategorikan “Sangat Efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD, khususnya pada materi membedakan teks fiksi dan nonfiksi.

Kata Kunci: *Game Edukatif, Construct 2, Bahasa Indonesia, Teks Fiksi Dan Nonfiksi, Validitas, Efektivitas*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa memahami materi lebih mendalam. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi di SDN 18 Payakumbuh memperlihatkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan metode konvensional dengan media yang monoton, seperti buku teks, LKS, atau slide presentasi. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan tidak menunjukkan motivasi belajar yang tinggi.

Kondisi ini berdampak pada capaian hasil belajar. Data nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 18 Payakumbuh hanya mencapai 67,2, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Rendahnya capaian ini menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan *game* edukatif. *Game* edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dikelas, serta hasil belajar siswa karena menggabungkan elemen hiburan dengan muatan edukasi (Ramadhan et al., 2019). *Game* edukatif juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Menurut Calvo-Ferrer (2017), *game* edukatif mampu memperkuat daya ingat siswa, meningkatkan motivasi intrinsik, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan *game* edukatif ini dilakukan dengan memanfaatkan *Construct 2*, sebuah perangkat lunak berbasis HTML5 yang memungkinkan pembuatan *game* tanpa *coding*. Dengan *Construct 2*, guru dapat merancang *game* edukatif yang dapat dimainkan pada laptop maupun *Chromebook*, sehingga sesuai dengan fasilitas yang tersedia di SDN 18 Payakumbuh.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas *game* edukatif dalam pembelajaran. Hayati (2024) menemukan bahwa *game* edukasi berbasis *Construct 2* pada mata pelajaran Informatika dinilai valid dan praktis digunakan. Penelitian Rahmi et al. (2024) juga membuktikan bahwa *game* edukatif berbasis *Construct 2* pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penelitian ini relevan untuk dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar, serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Saputro (2017) mengemukakan R&D ini merupakan suatu pendekatan dalam penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada. Selanjutnya R&D juga dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifitasannya (Maharani et al., n.d.).

Tahap Define

Tahap pendefinisian dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas V SDN 18 Payakumbuh. Hasil analisis menunjukkan rendahnya keterlibatan

aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan keterbatasan media pembelajaran interaktif yang digunakan guru. Selain itu, nilai rata-rata ulangan harian siswa (67,2) masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Analisis karakteristik siswa juga dilakukan untuk menyesuaikan desain produk dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

Tahap *Design*

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan flowchart dan storyboard sebagai kerangka dasar pengembangan game edukatif. Produk dirancang menggunakan perangkat lunak Construct 2 dengan struktur menu utama yang terdiri atas: (1) materi pembelajaran, (2) CP/ATP, (3) permainan *puzzle* dan *adventure*, (4) profil pengembang, (5) petunjuk penggunaan, dan (6) menu keluar (*exit*). Perancangan ini memastikan bahwa *game* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran.

Tahap *Development*

Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan *game* sesuai dengan rancangan awal, kemudian dilakukan validasi produk oleh tiga validator, yakni satu ahli materi dan dua ahli media. Validasi bertujuan menilai kelayakan isi, tampilan, navigasi, serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Penilaian menggunakan instrumen angket dengan skala *Likert* 1–5. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk revisi produk hingga diperoleh media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap *Disseminate*

Tahap ini meliputi uji coba lapangan terbatas yang dilaksanakan di SDN 18 Payakumbuh dengan melibatkan 22 siswa kelas V sebagai responden. Produk yang telah direvisi kemudian disebarluaskan ke sekolah lain, yaitu SDN 23 Payakumbuh dan SDN 64 Payakumbuh, sebagai bentuk uji penerapan yang lebih luas.

Subjek penelitian terdiri atas tiga validator (satu ahli materi dan dua ahli media) serta 22 siswa kelas V SDN 18 Payakumbuh sebagai responden uji coba. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Angket validasi: digunakan untuk menilai aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. (2) Angket praktikalitas: digunakan untuk memperoleh penilaian siswa terhadap kemudahan penggunaan, tampilan, dan kebermanfaatan *game*. (3) Tes hasil belajar: berupa *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran terkait membedakan teks fiksi dan nonfiksi. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data validasi dianalisis dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

Data praktikalitas dianalisis dengan menghitung persentase respon siswa, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan. Data efektivitas dianalisis menggunakan rumus N-gain (Hake, 1999) dengan kategori: rendah (N-gain < 0,4), sedang (0,4–0,75), dan tinggi (>0,75). Perhitungan dilakukan berdasarkan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan *game edukatif*. Dengan prosedur ini, produk yang dikembangkan dapat dievaluasi dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas, sehingga dapat dipastikan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

No.	Persentase	Kriteria
1	81-100%	Sangat Valid/Sangat Praktis
2	61-80%	Valid/Praktis
3	41-60%	Cukup Valid/Cukup Praktis
4	21-40%	Kurang Valid/Kurang Praktis
5	< 21%	Sangat Tidak Valid/Sangat Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, baik dari sisi guru maupun peserta didik. Hasil analisis pada tahap ini menjadi dasar dalam pengembangan produk media pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru serta observasi proses pembelajaran di kelas. Ditemukan bahwa siswa masih kurang aktif, terutama pada materi membedakan teks fiksi dan nonfiksi. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya media inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, sehingga pengembangan *game* edukatif dipandang sebagai solusi yang relevan.

Analisis karakteristik siswa juga dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan profil peserta didik. Berdasarkan data dari guru kelas, mayoritas siswa berusia 10–11 tahun dengan perkembangan kognitif dan motorik yang cukup baik sehingga mampu menggunakan media berbasis *game*. Observasi menunjukkan bahwa gaya belajar siswa cenderung visual dan membutuhkan keterlibatan aktif. Oleh karena itu, penggunaan *game* edukatif dinilai sesuai karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan animasi secara interaktif.

Dengan demikian, hasil tahap *define* menegaskan bahwa *game* edukatif berbasis *Construct 2* layak dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mempermudah siswa memahami perbedaan teks fiksi dan nonfiksi, serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* bertujuan untuk menyiapkan rancangan produk sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan tiga kegiatan utama, yaitu perancangan *flowchart*, *storyboard*, dan rancangan *game* edukatif.

Pertama, perancangan *flowchart*. *Flowchart* digunakan untuk memvisualisasikan alur *game* secara keseluruhan, mulai dari halaman awal hingga akhir permainan. Perancangan ini penting agar proses pengembangan *game* lebih terarah dan sistematis. Dengan adanya *flowchart*, struktur navigasi *game* dapat dipetakan secara jelas sehingga memudahkan tahap pengembangan berikutnya.

Kedua, perancangan *storyboard*. Setelah alur *game* tergambar dalam *flowchart*, tahap berikutnya adalah menyusun *storyboard* yang berisi rancangan tampilan layar, penempatan menu, konten pembelajaran, instruksi, dan bentuk permainan. *Storyboard* berfungsi sebagai pedoman visual dan konseptual untuk memastikan bahwa materi dan desain sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran.

Ketiga, perancangan *game* edukatif. Berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun, peneliti mulai mengembangkan *game* menggunakan perangkat lunak *Construct 2*. Perancangan ini mencakup pembuatan menu utama, integrasi materi pembelajaran, serta desain permainan (*puzzle* dan *adventure*). Tahap ini menekankan konsistensi antara rancangan awal dan implementasi, sehingga *game* yang dihasilkan sesuai dengan konsep yang telah dirancang.



Gambar 1. Tampilan Kerja *Construct2*

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* bertujuan untuk merealisasikan rancangan produk menjadi media pembelajaran yang siap diuji kelayakannya. Pada tahap ini dilakukan dua kegiatan utama, yaitu pengembangan *game* edukatif dan pelaksanaan uji validitas.

Pengembangan *game* edukatif. Produk yang dikembangkan berupa *game* edukatif berbasis *Construct 2*. Proses pengembangan mencakup penyusunan desain *layout*, integrasi materi pembelajaran, serta penyusunan instruksi permainan. Desain antarmuka disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar menarik, mudah dioperasikan, dan selaras dengan *storyboard* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Konten materi berfokus pada kompetensi dasar membedakan teks fiksi dan nonfiksi, yang disajikan dalam bentuk interaktif melalui menu materi, CP/ATP, dan permainan (*puzzle* serta *adventure*).

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validitas yang terdiri dari dua aspek, yaitu validitas materi dan validitas media. Validitas materi dilakukan oleh guru kelas V SDN 18 Payakumbuh, sementara validitas media dinilai oleh dosen dari Departemen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Berikut ini merupakan hasil validasi dari kedua aspek tersebut:

Tabel 2. Hasil penilaian validitas materi dan media

No.	Penilaian Validitas	Rata-rata	Kriteria
1	Validasi Ahli Materi	4,33	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media 1	4,9	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Media 2	4,66	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh nilai rata-rata 4,33 dengan kategori "Sangat Valid". Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media 1 diperoleh nilai rata-rata 4,9 dalam kategori "Sangat Valid" dan ahli media 2 memberikan nilai rata-rata 4,66 yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *disseminate* bertujuan untuk menyebarluaskan produk *game* edukatif yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh guru dan peserta didik. Uji coba utama dilaksanakan di SD Negeri 18 Payakumbuh sebagai sekolah sasaran, kemudian produk juga diperkenalkan pada dua sekolah lain, yaitu SD Negeri 23 Payakumbuh dan SD Negeri 64 Payakumbuh. Langkah ini dilakukan untuk melihat konsistensi penerapan media pada konteks sekolah yang berbeda. Produk *game* edukatif diunggah pada platform *itch.io* sehingga dapat diakses secara daring. Dengan demikian, guru maupun siswa dapat memanfaatkan *game* secara langsung melalui tautan yang disediakan tanpa keterbatasan perangkat tertentu. Untuk mendukung keberlanjutan penggunaan, peneliti juga menyertakan manual penggunaan yang berfungsi sebagai panduan teknis bagi guru dalam mengintegrasikan *game* ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 2. Penggunaan Media Oleh Siswa



Gambar 3. Penyebaran Produk

Selain distribusi produk, peneliti melaksanakan sosialisasi singkat kepada guru di sekolah terkait. Sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan isi, fungsi, serta langkah penggunaan *game* sehingga guru dapat mengoptimalkan pemanfaatannya pada materi membedakan teks fiksi dan nonfiksi. Dengan demikian, tahap disseminate tidak hanya memastikan distribusi media, tetapi juga memperkuat pemahaman guru sebagai pengguna utama sehingga keberlanjutan penggunaan produk di sekolah dapat terjamin.

Data praktikalitas dikumpulkan saat penelitian melalui penerapan ke siswa di kelas. Aspek yang dinilai pada tahap ini adalah kemudahan akses, pengoperasian media, tampilan dan kegunaan ulang. Hasil uji praktikalitas media oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas

No.	Aspek	Penilaian
1	Kemudahan Akses	4,68
2	Pengoperasian Media	4,54
3	Tampilan	4,56
4	Kegunaan Ulang	4,27
	Rata-rata	4,46

Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas diatas diperoleh rata-rata 4,46 yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Maka dapat disimpulkan *game* edukatif ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji efektivitas dilakukan melalui pengisian *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan media. Soal pada *pretest* dan *posttest* adalah sama, sehingga perbandingan skor antara keduanya dapat mencerminkan peningkatan

kemampuan secara objektif. Hasil uji efektivitas game edukatif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Efektifitas Skor N-gain

No	Nama	Pre-test	Post-test	N-gain score	N-gain (%)
1	ASA	72,6	100	1,00	100,00
2	AD	26,4	79,2	0,72	71,74
3	ANU	46,2	85,8	0,74	73,61
4	AT	46,2	85,8	0,74	73,61
5	AZS	66	100	100	100
6	AM	46,2	85,8	0,74	73,61
7	AP	59,4	85,8	0,65	65,02
8	ASE	66	100	100	100
9	AS	59,4	92,4	0,81	81,28
10	BZA	26,4	79,2	0,72	71,74
11	FA	39,6	79,2	0,66	65,56
12	FYS	26,4	79,2	0,72	71,74
13	HH	59,4	100	1,00	100,00
14	HR	13,2	85,8	0,84	83,64
15	IM	46,2	85,8	0,74	73,74
16	JA	72,6	100	1,00	100,00
17	KS	19,8	79,2	0,74	74,06
18	MAC	52,8	85,8	0,70	69,92
19	MAS	39,6	85,8	0,76	76,49
20	MD	13,2	79,2	0,76	76,04
21	RF	26,4	79,2	0,72	71,74
22	RP	26,4	85,8	0,81	80,71
	Rata-rata	43,2	87,22	0,79	79,73

Tabel diatas menunjukkan bahwa N-gain Score memperoleh rata-rata skor N-gain 0,79 yang termasuk dalam kategori “Efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa *game* edukatif berbasis *Construct 2* dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada materi membedakan teks fiksi dan nonfiksi. Produk yang dikembangkan memadukan teks, gambar, animasi, suara, serta kuis interaktif berbentuk *puzzle drag and drop* dan *adventure* sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Validasi yang

dilakukan oleh ahli materi (86,6%) dan ahli media (98% dan 93,33%) menunjukkan kategori sangat valid, sementara uji praktikalitas memperoleh skor 89,24% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, uji efektivitas berdasarkan perhitungan N-gain rata-rata sebesar 0,72 (kategori efektif) membuktikan adanya peningkatan hasil belajar, di mana nilai rata-rata siswa meningkat dari 67,2 pada *pretest* menjadi 82,4 pada *posttest*. Dengan demikian, *game* edukatif ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung keterlibatan aktif, meningkatkan motivasi, serta membantu pencapaian hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Calvo-Ferrer, J. R. (2017). Educational games as stand-alone learning tools and their motivational effect on L2 vocabulary acquisition and perceived learning gains. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 264–278. <https://doi.org/10.1111/bjet.12387>
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction* (4th ed.). New York: Harper Collins.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. (2012). *Educational research: Competencies for analysis and applications* (10th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*. Retrieved from <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hayati, N. (2024). Pengembangan game edukatif berbasis Construct 2 pada mata pelajaran Informatika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–57.
- Maharani, R., Zainul, R., & Ramadhan, S. (n.d.). Penelitian dan pengembangan (Research and Development): Suatu kajian teoritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 112–120.
- Ramadhan, S., Indriyani, V., & Suryani, A. (2019). The use of educational games to increase student motivation and learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 12(3), 221–236.
- Rahmi, D., Yuliana, & Hamzah, H. (2024). Pengembangan game edukatif berbasis Construct 2 pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(1), 78–90.
- Saputro, S. (2017). Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 125–133.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.