

---

---

## **Development of the Android-based "Misi Gimako" Game as a Class High School Learning Media**

---

---

### **Pengembangan Game “Misi Gimako” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran SMA**

---

---

Angelia Sofi<sup>1</sup>, Fitria Nur Hasanah<sup>\*2</sup>

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

fitrianh@umsida.ac.id<sup>\*2</sup>

Correspondence author Email: fitrianh@umsida.ac.id<sup>\*2</sup>

Paper received: Month-Year; Accepted: Month-Year; Publish: Month-Year

---

---

#### **Abstract**

This research explores the potential of Android-based educational games in enhancing learning experiences for high school students, focusing on informatics subjects. Employing the ADDIE development model—comprising Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate—the study aims to assess the efficacy of these games as learning media. Research involves 10 randomly selected students, evaluating both randomly chosen and expert-validated educational games. Utilizing the Cocket as the research instrument, the findings aim to bridge existing knowledge gaps in educational technology, offering insights into optimizing technology for educational purposes.

**Keywords:** Education Games ; Learning Media ; Media Development

---

---

#### **Abstrak**

Penelitian ini mengeksplorasi potensi game edukasi berbasis Android dalam meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa sekolah menengah, dengan fokus pada mata pelajaran informatika. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE—yang terdiri dari Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate—penelitian ini bertujuan untuk menilai keefektifan game-game tersebut sebagai media pembelajaran. Penelitian ini melibatkan 10 siswa yang dipilih secara acak, untuk mengevaluasi game edukasi yang telah divalidasi oleh para ahli. Memanfaatkan Cocket sebagai instrumen penelitian, temuan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan yang ada dalam teknologi pendidikan, menawarkan wawasan dalam mengoptimalkan teknologi untuk tujuan pendidikan.

**Keywords:** Game Edukasi ; Media Pembelajaran ; Pengembangan Media

---

---

#### **Copyright and License**

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.



---

---

## **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat dan mulai banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sebagai alat bantu agar dapat mempermudah segala aktivitas, salah satu yang merasakan manfaat dari kemajuan teknologi saat ini adalah bidang pendidikan terutama pada proses pembelajaran[1]. Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa, motivasi belajar siswa serta dapat memudahkan siswa dalam melaksanakan

=====

pembelajaran[2]. Salah satu yang merasakan penggunaan teknologi pada proses pembelajaran berkesinambungan dengan media pembelajaran secara interaktif.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan oleh pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif[3], sedangkan media interaktif merupakan media yang dapat membentuk sebuah hubungan atau tindakan aktif antara siswa dengan menggunakan media yang disajikan pada saat proses pembelajaran[4]. Sehingga, media pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi atau menggunakan berbagai media yang lain. Dengan menggunakan media interaktif dapat membantu para pendidik untuk menciptakan pola penyajian yang interaktif dan membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan. Media pembelajaran interaktif memiliki 3 jenis yaitu: media pembelajaran interaktif berbasis e-learning, media pembelajaran website pendidikan, media interaktif berbasis software dan media belajar interaktif berbasis android. Salah satu media yang dapat memudahkan siswa dalam belajar dimana saja adalah media pembelajaran berbasis android.

Seiring berkembangnya penggunaan teknologi berbasis android di era generasi millennial saat ini, siswa lebih menyukai menggunakannya untuk bermain game, karena game bersifat menyenangkan dan dapat menghibur rasa bosan. Oleh karena itu, game dapat menarik perhatian siswa. Dengan memanfaatkan hal tersebut, game dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran yang dapat disebut sebagai Game edukasi[5].

Game edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, hal tersebut selaras dengan penelitian dari [6]. Pada beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa game edukasi masuk dalam kategori layak dalam efektivitas, daya tarik serta praktis[7]. Game edukasi dapat diterapkan pada mata pelajaran yang dirasa membosankan bagi siswa dan kurang diminati, Salah satunya dapat diterapkan pada mata pelajaran informatika.

Informatika merupakan mata pelajaran wajib di kelas X[8], mata pelajaran ini terdengar asing bagi para siswa, karena memiliki nama mata pelajaran yang berbeda dan memiliki cakupan materi yang lebih luas dibandingkan dengan kurikulum 2013 salah satunya adalah materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimana dalam materi tersebut menjelaskan

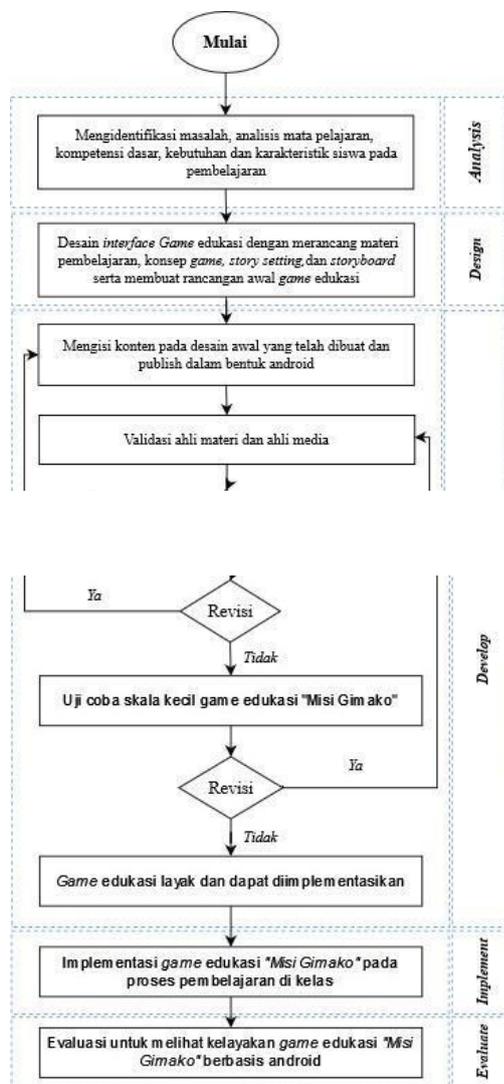
tentang integrasi konten dan fitur lanjut aplikasi perkantoran. Mata pelajaran informatika yang belum sepenuhnya dipahami oleh siswa adalah pada materi integrasi konten dan fitur lanjut aplikasi perkantoran.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo didapatkan hasil bahwa banyak siswa yang mengatakan kurang tertarik serta menganggap pelajaran Informatika membosankan. Pembelajaran dilakukan dengan menjelaskan materi TIK menggunakan buku ajar informatika kemudian siswa diarahkan untuk langsung praktik melalui tugas yang diberikan. Meskipun dengan adanya praktik tersebut, ketika berada di depan layar monitor para siswa sering mencuri waktu untuk bermain game, sehingga tugas yang sudah diberikan tidak terselesaikan dengan baik dan tepat waktu serta salah satu alasan siswa mengikuti pembelajaran adalah untuk bermain game di komputer yang berada pada laboratorium komputer. Materi yang belum sepenuhnya dipahami oleh siswa adalah Materi Teknologi Informasi dan komunikasi tentang integrasi konten dan fitur lanjut aplikasi perkantoran.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti memberikan solusi membuat sebuah media pembelajaran berupa game edukasi berbasis android tepatnya pada mata pelajaran Informatika sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Isi materi yang akan diajarkan adalah integrasi konten dan fitur lanjut aplikasi perkantoran. Pemilihan media berbasis game dukasi sebagai solusi dari permasalahan yang dialami, karena game edukasi dapat meningkatkan interaksi serta daya tarik siswa dan proses pembelajaran menjadi tidak monoton. Game edukasi yang akan dikembangkan adalah berbasis android dengan berbantuan software Role Playing Game (RPG) Maker MV. RPG Maker merupakan software pembuat game yang dikemas dengan cara adventure dan diperlukannya sebuah narasi cerita dalam game. Pemilihan media berbasis android karena pada hasil penelitian sebelumnya telah menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android memiliki hasil layak dan respon siswa sangat baik[9]. Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan uji kelayakan pada game edukasi berbasis android. Pengembangan media game edukasi berbasis android dapat memenuhi kriteria dukungan terhadap tujuan dan isi pembelajaran, kesesuaian pada karakteristik siswa, waktu menjadi lebih efisien, serta mudah dalam penggunaannya[10].

**2. Metode**

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk ke dalam jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menghasilkan produk berupa game edukasi berbasis android. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi analysis, design, development, implement dan evaluate[11]. Bagan alur prosedur pengembangan game edukasi berbasis android dijabarkan melalui flowchart pada Gambar 1.



Tahap *Analysis* (Analisis) merupakan tahap awal dalam model penelitian pengembangan ADDIE, pada tahap analisis ini peneliti memulai dengan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah melalui observasi di sekolah pada saat proses pembelajaran serta wawancara dengan siswa dan salah satu guru pada mata pelajaran informatika di sekolah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Kemudian analisis kompetensi yang berkaitan dengan mata

=====  
pelajaran serta dimasukkan dalam proses pengembangan *game* edukasi. Terakhir analisis karakteristik siswa dengan mengidentifikasi sikap siswa pada saat proses pembelajaran mata pelajaran informatika berlangsung, agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Tahap *Design* (desain) merupakan tahap kedua dengan membuat tahap rancangan *game* edukasi yang akan dikembangkan, mulai dari menentukan spesifikasi media, bahan materi, konten serta membuat *storyboard* seperti *template* atau *user interface* yang akan di terapkan pada media *game* edukasi.

Tahap *Development* (pengembangan) merupakan implementasi dari *storyboard* yang sudah dibuat. Bahan yang telah terkumpul dirancang dan diolah menggunakan *software* RPG MAKER MV, agar media dapat dijalankan pada *smartphone* maka di konversi dalam bentuk *.apk*. Setelah produk berhasil dikembangkan maka akan dilakukan validasi oleh tim ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas media yang akan diterapkan pada proses pembelajaran. Apabila media sudah dinyatakan valid maka media dapat dilakukan uji coba skala terbatas secara acak kepada siswa [12] kelas XI yang telah mengampu mata pelajaran infomatika untuk mendapatkan saran terakit media yang telah dikembangkan. Objek yang diteliti merupakan pengembangan media berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran informatika. Instrumen yang digunakan untuk ahli media dan ahli materi dalam menguji kelayakan berupa angket. Kriteria instrumen ahli media berupa desain, audio, interaksi[13]. Sedangkan instrumen ahli materi dengan kriteria penyajian, isi materi dan bahasa[14].

Tahap *Implementation* (implementasi) merupakan tahap untuk mengimplementasikan media yang telah selesai dikembangkan dan akan diimplementasikan kepada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dengan guru mata pelajaran informatika pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Selanjutnya merupakan tahap *Evaluate* (evaluasi) yang dilakukan untuk melihat efektivitas penggunaan media *game* edukasi pada saat proses pembelajaran. Pada penelitian ini hanya dilakukan pada tahap *development* dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan sarana, selaras dengan penelitian terdahulu [15], sehingga dengan pertimbangan tersebut penelitian hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan.

Teknik analisis data untuk kriteria valid dan uji kelayakan menggunakan rumus [16] sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : persentase skor

$\sum x$  : jumlah skor

N : skor maksimal

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media adalah angket. Kriteria penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran ditunjukkan pada Tabel 1. [14]

**Tabel 1. Kriteria kelayakan**

---

---

Presentase (%)	Tingkat kelayakan
81 - 100	Sangat layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Cukup layak
21 - 40	Kurang layak
0 - 20	Tidak layak

---

---

### 3. Hasil dan Pembahasan

Media yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu game edukasi berbentuk file dengan ekstensi .apk yang dapat diinstall di smartphone. Pengembangan yang dihasilkan melalui beberapa tahapan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Tahap pertama, yaitu analysis yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu (1) analisis kebutuhan dan identifikasi masalah, peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas X SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dan wawancara dengan guru pada mata pelajaran informatika, ditemukan permasalahan antara lain, pembelajaran yang dirasa membosankan bagi siswa, menggunakan komputer untuk bermain game saat pembelajaran sedang berlangsung, media ajar yang digunakan menggunakan buku ajar. (2) Analisis kompetensi dasar (KD) dan mata pelajaran yang akan dijadikan sebagai acuan untuk dimuat ke dalam pengembangan game edukasi misi gimako serta akan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. (3) Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui sikap siswa terhadap mata pelajaran sistem komputer selama proses pembelajaran serta untuk memastikan bahwa media yang dibuat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Tahap kedua, yaitu tahap design merupakan tahap perancangan user interface atau desain tampilan. Dimulai dengan menentukan spesifikasi dan struktur isi media mobile learning, yang mencakup pemilihan bahan materi, bahan latihan, dan konten. Selanjutnya adalah perancangan, yaitu membuat storyboard berdasarkan template media. Storyboard user interface dirancang untuk membantu peneliti dalam membuat media.



Selanjutnya tahap development, pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa game edukasi Misi Gimako. Tahap pengembangan ini menggunakan RPG MAKER MV, dengan menggunakan javascript, yang digunakan untuk membuat aplikasi android dalam format auto rotate. Selain itu, uji coba untuk validasi selama proses pengembangan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa. Dalam tampilan awal antar muka pengguna mobile learning, judul aplikasi dan tombol navigasi akan ditampilkan. Tombol navigasi diantaranya yaitu tombol untuk memulai atau new game, tombol continue untuk melanjutkan permainan yang sempat dihentikan, dan tombol option yang berisi untuk melihat database, menyalakan atau mengaktifkan volume musik. Tampilan awal ditunjukkan pada Gambar 3



Gambar 4. Input Nama dan Halaman Petunjuk

Pada tampilan petunjuk ini berisi berbagai macam petunjuk penggunaan mulai dari map, tokoh dan fungsi dari benda yang berada di sekitar. Sedangkan pada tampilan input nama digunakan untuk memasukkan nama pengguna sebelum bermain, bertujuan untuk mengetahui siapa nama yang akan memainkan permainan ini dan akan tersimpan di database. Tampilan petunjuk dan input nama ditunjukkan pada Gambar 4.



Pada tampilan halaman materi ini berisi bahan materi pembelajaran. Bahan materi dipilih dengan menyesuaikan cakupan pada modul ajar khususnya pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pada game edukasi misi gimako ini pengembang menempatkan beberapa latihan soal ke setiap tokoh yang ada di dalamnya. Sebelum pemain lanjut ke misi berikutnya, pemain harus bisa menyelesaikan setiap pertanyaan yang diberikan. Tampilan materi dan latihan soal dapat dilihat pada Gambar 5.



Pada tampilan bagian evaluasi pengguna akan dihadapkan dengan 5 monster, dimana ke-5 monster tersebut akan memberikan pertanyaan sebagai evaluasi. pada pertanyaan sebelumnya di map 2, pengguna masih bisa memilih ulang apabila jawaban salah, namun di map 3 ini ketika pengguna memilih jawaban benar ataupun salah para monster akan hilang.

Jika jawaban benar maka akan naik level, namun jika jawaban salah maka level akan tetap seperti sebelumnya. Nilai akan diambil pada level yang telah didapat. Jumlah level permainan ada 10. Tampilan evaluasi dapat dilihat pada Gambar 6



Pada tampilan database digunakan untuk menyimpan hasil permainan yang telah dimainkan, agar dapat mengetahui informasi nama pengguna, skor atau level dan waktu yang digunakan untuk bermain. Tampilan *database* dapat dilihat pada Gambar 7. Media yang telah dikembangkan, selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media serta mendapatkan rekomendasi untuk perbaikan. Validator ahli media adalah dosen bidang multimedia di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan validator ahli materi adalah guru produktif mata pelajaran Informatika di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Hasil persentase penilaian ahli media dan ahli materi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validator	Presentase (%)	Keterangan
1	Ahli Media	92	Sangat Layak
2	Ahli Materi	100	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Uji Coba Media

NO	Responden	Presentase (%)	Tingkat kelayakan
1	TGED	92	Sangat layak
2	RBS	77	Layak
3	KT	72	Layak
4	CNS	89	Sangat Layak
5	AA	77	Layak
Rata-rata		81,4%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa validasi ahli media memiliki presentase nilai sebesar 92% dengan kategori sangat layak untuk digunakan, validasi ahli materi memiliki presentase nilai sebesar 100% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Game edukasi Misi gimako yang telah diperbaiki akan diuji pada 5 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yang dipilih secara acak, karena siswa pada kelas XI telah mendapatkan materi Teknologi Informasi dan Komunikasi sebelumnya. Hasil uji coba skala terbatas ditunjukkan

pada Tabel 3 dan mendapatkan presentase rata-rata 81,4%, sehingga secara keseluruhan *game* edukasi misi gimako dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa *game* edukasi dengan nama “Misi Gimako” pada mata pelajaran informatika yang memuat materi teknologi informasi dan komunikasi, serta untuk menguji kelayakan media *game* edukasi yang telah dikembangkan, agar dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas ketika media sudah dinyatakan valid dan layak. Hasil penelitian dan pengembangan ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa media *game* edukasi yang dikembangkan dinilai efektif sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa produk "*game* edukasi" pada mata pelajaran informatika dan materi yang disajikan adalah integrasi aplikasi perkantoran. Pengembangan *game* edukasi ini menggunakan metode pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Media yang diberi nama "Misi Gimako" ini dapat dijalankan pada perangkat *smartphone*. Hasil yang diperoleh dari ahli media memiliki presentase 92% dengan kategori sangat layak, hasil yang diperoleh dari ahli materi memiliki presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, dan uji coba skala terbatas memiliki presentase rata-rata sebesar 81,4% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu media *game* edukasi ini dapat dilanjutkan sampai ke tahap implementasi dan evaluasi untuk menguji efektivitas dari penggunaan *game* edukasi “misi gimako” di kelas agar media dapat digunakan dengan maksimal..

#### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada kepala sekolah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas dukungan yang luar biasa dalam menyukseskan penelitian ini.

#### Daftar Pustaka

- [1] N. Fonna, "Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam berbagai bidang," Guepedia, 2019.
- [2] F. Salomo Leuwol, B. Basiran, M. Solehuddin, A. R. Vanchapo, D. Sartipa, and E. Munisah, "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah," EDUSAINTEK J. Pendidikan, Sains dan Teknol., vol. 10, no. 3, pp. 988–999, 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v10i3.899.
- [3] M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, and T. Tahrim, "Media Pembelajaran," 2021.
- [4] A. Indartiwi, J. Wulandari, and T. Novela, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," KoPEN Konfrensi Pendidik. Nas., vol. 2, no. 1, pp. 28–31, 2020.
- [5] R. Oktavia, "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," OSF Prepr., pp. 1–7, 2022.
- [6] S. Nizam, "Analisis peran *game* edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa," vol. 6, no. 2, pp. 24–30, 2021, [Online]. Available: <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>.

- 
- [7] L. U. Nadifah, "Pengembangan game 'PADUKA. exe' berbasis RPG Maker MV sebagai media belajar mandiri pada materi Fungsi Komposisi," Dr. Diss. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- [8] S. Lestari, "Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika di Sekolah," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, pp. 1349–1358, 2022.
- [9] MPOC, lia dwi jayanti, and J. Brier, "Pengembangan Game Edukasi Kimia Pada Materi Struktur atom di SMA Negeri 1 Blangkejeren," *Malaysian Palm Oil Counc.*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [10] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, pp. 1-9, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [11] T. Theodoridis and J. Kraemer, "Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19."
- [12] A. Asyhari and R. Diani, "Pembelajaran fisika berbasis web enhanced course: mengembangkan web-logs pembelajaran fisika dasar I," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 13, 2017, doi: 10.21831/jitp.v4i1.13435.
- [13] J. Pendidikan, I. Pengetahuan, F. I. Sosial, and U. N. Yogyakarta, "Developing Educational Games As a Social Studies Learning Resource Using the Application of Role Playing Game ( Rpg ) Maker Xp for the Social Studies Subject in Grade Vii of Jhs for Subtheme of Human Interactions With Economic," pp. 2–13, 2015.
- [14] F. N. Hasanah, C. Taurusta, R. Sri Untari, D. Nurul Hidayah, and R. Rindiani, "Gim edukasi berbasis android sebagai optimasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 7, no. 1, pp. 55–67, 2021, doi: 10.22219/jinop.v7i1.15176.
- [15] F. Nur Hasanah, "Pengembangan Mobile Learning 'Detektif Siput' Kelas X SMK," vol. 16, no. 2, pp. 190–200, 2022, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v16i2.13183>.
- [16] S. Arikunto and S. Praktik, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta, 2013.