

**BOARD GAME LEARNING UNTUK MEMBANTU
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR**

Gustiano

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Jalan Kaliurang Km. 14,5 Besi Sleman Yogyakarta 55584-Indonesia
gustianogustiano@gmail.com

Arrie Kurniawardhani S.Si., M.Kom

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Jalan Kaliurang Km. 14,5 Besi Sleman Yogyakarta 55584-Indonesia

Galang Prihadi M. S.Kom., M.Kom.

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Jalan Kaliurang Km. 14,5 Besi Sleman Yogyakarta 55584-Indonesia

Abstrak

Pendidikan merupakan usaha atau rencana yang sengaja dituangkan dalam pendidikan nasional. Tujuan dari pendidikan adalah supaya siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dan tujuan lain pendidikan adalah menjadikan anak indonesia sebagai individu yang cerdas dan bermoral. Namun, dalam proses pendidikan terdapat masalah bisa berdampak terhadap prestasi anak kedepannya. Salah satu contoh masalah yang ditemukan adalah kurangnya perhatian anak terhadap pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, Ngemplak, Sleman. Siswa-siswi yang berada dikelas IVsekolah dasar tersebut mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Oleh karena itu, untuk membantu meningkatkan nilai dan menarik perhatian siswa-siswi digunakan metode belajar sambil bermain yang mengangkat APE (alat permainan edukatif) digital sebagai alat bantu ajar. APE yang dibangun dan dikembangkan menjadi sebuah boardgame digial. Di dalam Boardgame learning untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar terdapat materi pembelajaran yang dikemas dalam animasi. Rintangan yang ada di dalam gim adalah pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar terlebih

dahulu agar bisa melangkah maju dari pemain lainnya. Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi menggunakan metode yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) maka diperoleh aplikasi Boardgame learning untuk membantu pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah. Hal ini dibuktikan melalui pengujian dan kuesioner terhadap siswa-siswi dan guru di Sekolah Dasar Negeri 1 Ngebelgede, Ngemplak, Sleman. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan nilai dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

1. Pendahuluan

Dengan adanya suasana dan kegiatan belajar pada proses pendidikan, siswa dapat mengembangkan potensi dirinya seperti kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan pengembangan diri dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sekolah dasar bertujuan untuk menjadikan anak Indonesia sebagai individu yang cerdas dan bermoral.

Salah satu sekolah dasar yang berada di Yogyakarta adalah SDN Ngebelgede 1. Sekolah ini mempunyai 10 Guru. Kepala sekolah SDN Ngebelgede bernama Sri Ernawati, S.Pd., M.Pd., Kepala sekolah menjelaskan bahwa di sekolah

tersebut masih kekurangan guru. Salah satunya adalah kurangnya guru untuk pelajaran agama Islam. Untuk menutupi kekurangan tersebut, sekolah mengangkat GTT (guru tidak tetap) sebagai guru pelajaran agama Islam.

Dwi Purnomo, seorang guru agama Islam tidak tetap di SDN Ngebelgede 1 menjelaskan, perbandingan nilai siswa dari kelas 1, 4, dan 5 berbeda. Nilai paling rendah berada di kelas 4. Jumlah siswa kelas IV sebanyak 19 anak, dari 19 anak itu tercatat dengan nilai rata-rata 38.9 (skala 1-10). Rata-rata nilai rendah tersebut terlihat dari perilaku anak ketika di dalam kelas. Menurut Dwi Purnomo, anak-anak di dalam kelas tergolong aktif ketika pelajaran berlangsung. Namun, aktifnya anak-anak tersebut, sebagian anak lebih ke perilaku negatif seperti mengganggu konsentrasi teman lainnya. Perilaku negatif anak timbul dikarenakan proses pembelajaran agama Islam yang kurang menarik di dalam kelas, sehingga diperlukan cara baru untuk memotivasi mereka dalam proses belajar agama Islam.

Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi seperti saat ini, banyak metode yang dapat diterapkan dalam proses belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan memotivasi kepada siswa adalah dengan metode belajar sambil bermain.

Alat bantu belajar tersebut adalah alat permainan edukatif (APE) (Tedjasaputra, 2001). Adapun manfaat dari APE antara lain adalah untuk melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, mengembangkan konsep sebab akibat, melatih bahasa dan wawasan, mengenalkan warna dan bentuk (Suryani, 2012).

Board game adalah jenis permainan menggunakan alat yang bisa ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan dengan seperangkat aturan (Scorviano, 2010). *Board game digital* merupakan pengembangan dari gim yang tersebar saat ini.

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Salah satunya dalam media pembelajaran. Untuk memberikan suasana belajar baru dalam proses pelajaran agama Islam, penyampaian materi dapat dikembangkan melalui animasi. Animasi itu sendiri berfungsi untuk menarik perhatian dan mempermudah dalam penyampaian materi (Suheri, 2006).

Berdasarkan fakta dari kurangnya guru yang mengajar pelajaran agama Islam di sekolah dasar SDN Ngebelgede 1, dan kurangnya minat belajar siswa kelas IV terhadap pelajaran agama Islam serta adanya metode belajar sambil bermain dan memanfaatkan teknologi sebagai medianya, Maka penelitian ini akan ditunjukkan untuk membuat sebuah

Sebuah APE digital untuk meningkatkan nilai pelajaran agama Islam dan menarik minat belajar siswa yang berperilaku aktif negatif terhadap pelajaran agama Islam.

2. Landasan Teori

2.1 Pelajaran Agama Islam

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81 A tahun 2013, Pendidikan agama Islam merupakan sistem pendidikan yang sengaja didirikan dan diselenggarakan untuk menanamkan ajaran dan nilai-nilai agama Islam. Proses pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dilakukan dengan cara praktik, menghafal, dan belajar didalam kelas.

2.2 Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut (Tedjasaputra, 2001), APE adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan memiliki beberapa ciri khusus seperti, dapat digunakan dalam berbagai cara, ditujukan untuk anak-anak sekolah, dan berfungsi untuk pengembangan kecerdasan anak. Adapun ciri-ciri khusus APE sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan berbagai cara
Dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat, dan bentuk.
- b. Ditujukan untuk anak-anak
Permainan diutamakan untuk anak-anak sekolah.
- c. Terlibat aktif
Anak-anak terlibat di dalam permainan sehingga imajinasi, kecerdasan, dan motorik otak anak berkembang.
Dari definisi, ciri-ciri, dan fungsi tersebut dapat disimpulkan permainan atau gim yang dirancang dan dibuat dengan tujuan pendidikan dapat dijadikan APE. Seiring dengan perkembangan teknologi seperti saat ini, APE dapat dikembangkan menjadi APE digital. APE digital dapat diimplementasikan dengan perangkat komputer maupun perangkat elektronik lainnya.

2.3 Pengertian Board Game

Menurut (Scorviano, 2010) menjelaskan, *board game* atau permainan papan adalah sebuah permainan yang alat-alat atau bagian-bagian permainan dapat ditempatkan, dipindahkan, atau digeser dengan seperangkat aturan. Permainan didasarkan oleh strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dengan tujuan yang akan dicapai oleh pemain.

2.4 Gim Komputer

Gim komputer berawal dari tahun 1961 salah satu gim pada saat itu adalah *Space war* yang dibuat untuk sebuah komputer bernama PDP-1. PDP-1 menggunakan kertas sebagai media penyimpanannya. Gim komputer saat ini merupakan sebuah hasil

evolusi puluhan tahun, karena produsen-produsen besar banyak mendukung dan mempercepat perkembangan teknologi gim komputer dari waktu ke waktu (Zilbest, 2016).

Dalam perkembangannya Gim komputer juga dapat dijadikan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pendidikan, latihan, dan simulasi. Karena penyampaiannya dikemas dalam bentuk permainan yang menghibur dan menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh pemainnya.

2.5 Multimedia

Dalam hasil pencarian referensi di perpustakaan dan serta informasi yang didapat dari internet berikut hal-hal yang berkaitan dengan Multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa unsur dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi yang lebih menarik. Menurut (Bagong Suyanto, 2005), Berbagai pengertian tentang multimedia menurut para ahli dijabarkan, sebagai berikut:

- a. Rosch (1996), mengatakan multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video.
- b. McComick (1996), mengatakan bahwa multimedia merupakan tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks.
- c. Robin dan Linda (2001), mengatakan bahwa multimedia adalah sebuah alat yang dapat menciptakan presentasi yang lebih dinamis dan interaktif dengan kombinasi teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.
- d. Turban, dkk (2002), mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi antara media *input* dan *output* dari data. Media ini adalah suara atau musik, animasi, video, teks, grafik, dan gambar.
- e. Vaughan (2004), mengatakan multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dengan manipulasi digital.

Multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia bermanfaat sebagai alat penyampaian pesan atau informasi sehingga, didalam proses pembelajaran seseorang lebih paham dan mudah mengerti. Menurut (Gredler, 2013) menjelaskan, Multimedia pembelajaran meliputi teks dan gambar termasuk belajar dari buku teks yang berisi ilustrasi, pelajaran berbasis computer yang berisi animasi dan narasi, dan presentasi slide tatap muka yang berisi grafis dan kata-kata.

2.6 Pengertian Animasi

Animasi adalah mewujudkan ilusi dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan tinggi. Secara garis besar animasi merupakan suatu tampilan menarik, grafis statis maupun dinamis, yang

disebabkan perubahan tiap frame (frame by frame), perubahan posisi bergerak (motion tween), maupun perubahan bentuk diikuti pergerakan (motion shape). Pemanfaatan animasi digunakan dalam berbagai kebutuhan, dari kegiatan santai sampai serius, atau sebagai fungsi tambahan maupun fungsi utama. Salah satu manfaat animasi adalah sebagai perantara atau media yang dibangun sebagai sarana media presentasi.

2.7 MDA Framework

MDA (*Mechanics, Dinamis, and Aesthetics*) Framework adalah kerangka yang dibangun dan dikembangkan dengan tujuan sebagai jembatan antara pembuat gim dan pemain. Kerangka yang dibangun dan dikembangkan bertujuan untuk menganalisis hubungan antara Mekanika, Dinamika dan Estetika (Hunicke, LeBlanc, & Zubek, 2004).

a. Mekanika

Mekanika adalah komponen sebuah aturan yang ada didalam sebuah gim. Komponen dibuat oleh desainer gim yang bersifat konkrit. Mekanika meliputi pengaturan interaksi pemain dengan gim yang dapat mempengaruhi dinamika permainan. Mekanika tersebut berupa struktur data maupun algoritma tertentu.

b. Dinamika

Dinamika menggambarkan interaksi pemain dengan permainan yang dipengaruhi oleh mekanika gim. Dinamika juga dapat dideskripsikan juga sebagai gameplay. Dinamika menentukan apa yang terjadi dengan player ketika mekanika bekerja.

c. Estetika

Estetika merupakan respon dari pemain setelah adanya dinamika. Komponen dari estetika bersifat abstrak dan emosional. Terdapat delapan jenis estetika yang dijelaskan oleh (Hunicke et al., 2004), yaitu:

1. *Sensation* (sensasi), Respon terhadap indera pemain.
2. *Fantasy* (fantasi), hal-hal yang dapat dipercaya oleh pemain.
3. *Narrative* (narasi), skenario atau cerita yang berkembang.
4. *Challenge* (tantangan), pemain harus melakukan pemecahan masalah.
5. *Fellowship* (persahabatan), interaksi antara pemain dengan pemain lain.
6. *Discovery* (penemuan), penemuan akan hal-hal baru.
7. *Expression* (ekspresi), kreatifitas pemain sebagai bentuk ekspresi diri.
8. *Submission* (kepatuhan), sebagai hiburan.

3. Metodologi

Pengembangan aplikasi *Board Game Learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementatin, Evaluation*). Berikut penjabaran dari metode ADDIE:

1. *Analyze*(analisis)

Pada tahapan ini, dilakukan analisis mengenai beberapa hal yang harus diketahui sebelum aplikasi dibangun. Adapaun analisis yang dilakukan berkaitan dengan tujuan dibuatnya aplikasi *Board Game Learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar .

2. *Design*(Desain)

Desain dari penelitian *Board Game Learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar:

a. Merancang Diagram HIPO (*Hierarchy Input Process Output*).

b. Merancang *Storyboard*.

3. *Development*(Pengembangan)

Pengembangan pada aplikasi *Board Game Learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar menghasilkan aset pada animasi dan gim.

4. *Implementation*(Implementasi)

Implementasi aplikasi merupakan tahapan yang akan dilakukan setelah pengembangan aplikasi selesai atau sudah dikerjakan. Implementasi dilakukan dengan menguji *Board Game Learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar, dilakukan untuk mengetahui tanggapan pengguna.

5. *Evaluation*(Evaluasi)

Evaluasi dilakukan agar mengetahui hasil dari pengujian aplikasi *Board Game Learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar yang dibangun sudah layak dan sesuai kebutuhan.

3.1 Analisis

1. Studi pustaka

Metode pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Metode pengumpulan data dapat diperoleh dari buku-buku referensi yang relevan, sesuai dengan dengan kebutuhan serta berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, wawancara dengan guru di sekolah dasar, dan laporan penelitian maupun sumber data lain seperti situs-situs Internet.

2. Observasi dan Wawancara

3. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

a. Piranti input berupa *mouse* dan *keyboard*.

b. Piranti output berupa *monitor* dan *speaker*.

c. Memori RAM 8 GB.

d. Prosesor AMD Phenom™ II dengan kecepatan 3,2 GHz.

e. AMD Radeon HD 6570

f. Hardisk dengan ruang kosong 500MB.

4. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

a. Sistem Operasi yang digunakan adalah Windows 7.

b. Adobe Premier Pro CC 2015 sebagai perangkat lunak untuk mengedit dan menggabungkan video animasi.

c. Adobe After Effect CC 2015 sebagai perangkat lunak untuk memperhalus transisi video animasi.

d. Photoshop CS4 sebagai perangkat lunak untuk membuat aset pada aplikasi.

e. Corel Draw X7 sebagai perangkat lunak untuk membuat aset pada aplikasi.

f. Blender sebagai perangkat perangkat untuk membuat aset pada aplikasi

5. Sasaran Platform

Sasaran platform pada gim ini adalah dekstop ataupun laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Sistem operasi yang digunakan minimal Windows 7.

2. Memori RAM minimal 1GB.

6. Analisis Strategi Pengajaran

Analisis strategi yang dibutuhkan adalah menggunakan konseptualisasi dengan metode MDA (*Mechanics, Dynamic, Aesthetics*) yang kemudian didesain pada *storyboard*.

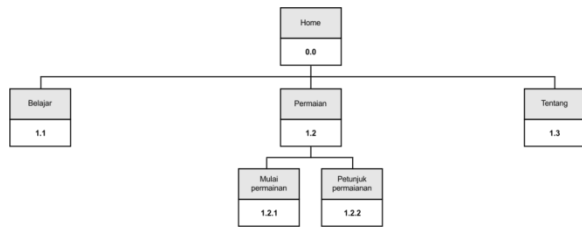
3.2 Desain

Diagram HIPO

Diagram HIPO bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memahami alur dari aplikasi yang dibuat, mulai dari awal hingga akhir. Selain itu diagram HIPO juga dapat menjelaskan fungsi dari sistem, mulai dari umum sampai ketinggian khusus. Diagram HIPO terbagi menjadi 3 penjelasan, yaitu VTOC (*Visual Table Of Content*), Diagram Ringkas, dan Diagram Rinci.

a. Visual Table Of Content (VTOC)

Visual Table Of Contents (VTOC) terdiri dari satu diagram hirarki atau lebih. VTOC menggambarkan program HIPO baik rinci maupun ringkasan, secara terstruktur. Pada diagram ini, nama, nomor HIPO dan struktur paket diagram diidentifikasi dalam bentuk hirarki. Serta melakukan penjelasan fungsi terhadap diagram yang telah dibuat.



Gambar 3.1 Diagram VTOC

Error! Reference source not found. menunjukkan penjelasan dari *Visual Table Of Content* pada *boardgame learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam bagi siswa sekolah dasar.

0.0	Modul Halaman <i>Home</i> , menampilkan halaman awal dari aplikasi yang terdiri dari satu tombol <i>play</i> untuk masuk ke halaman menu awal. Kemudian di halaman menu awal terdapat tiga menu yang dapat dipilih yaitu menu belajar, main gim, dan tentang.
1.1	Modul Halaman belajar, menampilkan halaman pilih materi yang terdiri dari tiga materi yaitu Q.S Al-fil, beriman kepada Malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah. Di dalam halaman materi terdapat 5 tombol navigasi (<i>back, pause, play, skipback, dan volume.</i>) dan satu tombol <i>back</i> .
1.2	Modul Halaman permainan, menampilkan dua menu yang dapat dipilih yaitu mulai dan petunjuk. Pada halaman ini terdapat satu tombol menu yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu awal.
1.2.1	Modul Halaman mulai permainan, halaman pilih pemain menampilkan tiga pilihan pemain yaitu dua pemain, tiga pemain, dan 4 pemain. Kemudian halaman pilih karakter menampilkan empat karakter

	yang dapat dipilih dan terdiri dari satu tombol <i>play</i> yang berfungsi untuk melanjutkan ke halaman materi gim. Pada halaman materi gim terdapat tiga materi yang ditampilkan yaitu Q.S Al-fil, beriman kepada Malaikat Allah, dan mari berakhlak karimah. Dalam modul halaman pilih pemain juga terdapat halaman <i>boardgame</i> , halaman pertanyaan dan halaman hasil. Di Halaman <i>boardgame</i> , menampilkan <i>layout</i> dari permainan dan mempunyai satu tombol putar yang berfungsi untuk mengacak soal pertanyaan. Pada Halaman pertanyaan, menampilkan soal berupa pilihan ganda, dan isian singkat. Dalam halaman pertanyaan juga terdapat tombol centang untuk jawaban benar, dan tombol silang untuk jawaban salah. Kemudian pada halaman hasil, menampilkan karakter pemenang yang terdahulu mencapai garis finish. Pada halaman ini terdapat satu tombol home yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu awal.
1.2.2	Modul Halaman Petunjuk permainan, menampilkan dan menyampaikan petunjuk serta cara untuk memainkan gim. Halaman ini terdiri dari dua tombol yaitu tombol <i>next</i> yang berfungsi untuk melanjutkan petunjuk gim, dan tombol <i>back</i> yang berfungsi untuk kembali ke halaman main <i>game</i> .
1.3	Modul Halaman tentang, menampilkan informasi dan <i>profile</i> singkat dari pembuat aplikasi.

4. Hasil aplikasi

Pada *t* hasil program, akan menunjukkan salah satu *screenshot* dari hasil aplikasi *Board Game Learning* untuk membantu pembelajaran pendidikan Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar. berikut pada gambar 4.1 antarmuka halaman awal



Gambar 4.1 Antarmuka Halaman Awal

5. Implementation (implementasi)

Implementasi aplikasi Virtualisasi Tiga Dimensi Museum Sandi Yogyakarta melibatkan masyarakat umum dan pegawai dari Museum Sandi. Berikut penjelasan dari implementasi aplikasi Virtualisasi Tiga Dimensi Museum Sandi Yogyakarta:

1. Implementasi Responden Masyarakat Umum
Masyarakat umum yang dijadikan target implementasi dari aplikasi Virtualisasi Tiga Dimensi Museum Sandi Yogyakarta adalah pengunjung Museum Sandi. Jumlah pengunjung yang terlibat berdasarkan waktu dilakukannya implementasi.
2. Implementasi Responden Pegawai Museum Sandi
Implementasi dari aplikasi Virtualisasi Tiga Dimensi Museum Sandi responden Pegawai Museum Sandi, adapun pegawai yang terlibat yaitu: kepala Museum Sandi dan 2 orang pegawai yang mengurus bagian promosi Museum Sandi.

6. Kesimpulan

Aplikasi *Board game learning* Untuk Membantu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar dirancang menggunakan metode HIPO ((*Hierarchy Plus Input Process Output*) dan dibangun menggunakan perangkat lunak Corel Draw X7, Adobe Flash, Premier Pro, dan After Effect dan bahasa pemrograman. Kemudian dari analisis hasil pengujian aplikasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Board game learning* Untuk Membantu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar mudah digunakan, mudah diingat dalam proses menjalankannya, dapat

menarik perhatian siswa dalam belajar, dan meningkatkan pemahaman serta nilai siswa dalam proses belajar.

2. Soal dan materi pada aplikasi sesuai dengan kurikulum 2013
3. Metode bermain sambil belajar dapat menjadi media ajar dalam proses pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.
4. Aplikasi *Board game learning* Untuk Membantu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sekolah Dasar dapat mengasah kekompakan, serta keakraban, dan dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pustaka

- Arifin, Lukman. 2009. *Bermain Lebih Baik Daripada Nonton TV*. Solo: Ziyad Visi Media
- Bell, R.C. 1979. *The Boardgame Book*. London: Booktrift Company.
- Kartadinata. Sunaryo. (2015). *Arah dan Tantangan Bimbingan dan Konselling Profesional: Proposisi, historic-Futuristik dalam Pendidikan dan Konseling di Era Global*. Bandung: Rizki.
- Mayke. S..T., (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Turban. 2002. *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Paradigma. Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 81A tahun 2013 tentang Implementasi kurikulum.