PENGARUH GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMBELAJARAN SISWA AKUNTANSI KELAS X SMK Negeri 1 KEDAWUNG KOTA CIREBON

Anisa Riva Anggraeni[1]
Pendidikan Ekonomi, Universitas Swadaya Gunung Jati
E-mail : Anisariva98@gmail.com

Abstract

This study aims to determine how the effect of educational games on the accounting learning ability of class X students of SMK Negeri 1 Kedawung. This type of research uses a quasi-experimental design. This research was conducted with all students of class X Accounting institutions and finance (AKL) 3 as the control class and X Accounting institutions and finance (AKL) 2 as the experimental class. This data analysis technique uses normality test, homogeneity test, hypothesis testing, paired t test, and t test. The results stated that student learning outcomes for the cognitive domain in the control class obtained an average posttest score of 83.39. In the experimental class, the average value of the posttest results was 82.53 so that it was smaller than the average value in the control class. So it can be concluded that the use of educational game-based learning media is very sufficient with student learning outcomes so that during accounting subjects as interactive media.

Keywords: learning media, Quizizz, and Learning outcomes.

Pendahuluan

Pratiwi & Januardi (2019) mengemukakan Kemampuan terdiri dari kemampuan berpikir rasional, logis, kritis, dan sistematis yang mampu menghasilkan karya. dalam pembelajaran kemampuan siswa terdiri dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurbudiyani, 2013). Kemampuan pembelajaran akuntansi merupakan keterampilan mendasar yang memungkinkan siswa memahami kondisi keuangan suatu entitas dan membuat keputusan ekonomi yang tepat. Dalam pendidikan ekonomi, kemampuan ini membantu siswa menguasai keterampilan evaluasi data keuangan, seperti membaca laporan laba rugi, neraca, dan arus kas. Dengan memahami dasar-dasar ini, siswa dapat mengidentifikasi peluang, mengukur risiko, dan merancang strategi keuangan yang efektif, baik dalam konteks bisnis maupun personal.

Sebagai bagian dari pendidikan ekonomi, kemampuan analisis akuntansi memberikan landasan kuat bagi siswa yang bercita-cita menjadi akuntan, manajer, atau profesional di bidang ekonomi lainnya. Kompetensi ini memastikan siswa mampu menganalisis informasi keuangan secara kritis, menyusun laporan akuntansi, dan memberikan wawasan berbasis data untuk mendukung keberlanjutan organisasi. keseluruhan dari ketiga bidang akuntansi yang diteliti terlihat juga bahwa kemampuan yang paling dibutuhkan dari seorang lulusan akuntansi adalah keterampilan teknis (Technical skill), yang meliputi pemaham terhadap dasar pengetahuan teknis, dan pemahaman software terkait akuntansi serta penguasaan terhadap microsoft office sebagai kemampuan dasar penggunaan komputer. Tidak hanya keterampilan teknis (Technical Skill), keterampilan generic (Generic Skill) juga sangat dibutuhkan dalam dunia kerja (Dwiharyadi et al., 2021). Dengan keterampilan ini, lulusan Akuntansi lebih siap bersaing di dunia kerja dan memberikan kontribusi nyata dalam berbagai sektor ekonomi.

DOI: 10.33603/ejpe.vI3i1.26691

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Kemampuan pembelajaran akuntansi tidak hanya penting untuk dunia kerja tetapi juga relevan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menerapkan keterampilan ini untuk mengelola anggaran pribadi, memahami pajak, atau mengevaluasi investasi. Pendidikan ekonomi dapat menanamkan kemampuan ini membantu siswa yang menjadi individu yang lebih bijak secara finansial, mampu mengatur keuangan mereka, dan berkontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih sadar akan pentingnya literasi keuangan. Akan tetapi, di Indonesia, tingkat literasi keuangan dan kesadaran pajak di kalangan pelajar masih tergolong sedang (Yudasella & Krisnawati, 2019). Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam metode pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Teknologi seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi pembelajaran, dan platform daring memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Game edukasi, sebagai salah satu bentuk teknologi pendidikan, menggabungkan elemen permainan dengan materi pembelajaran, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif. Selain itu, siswa saat ini sangat menyukai permainan. Jadi, pembelajaran melalui pendekatan game akan lebih menarik (Dahalan et al., 2024)

Teknologi dalam pendidikan, termasuk game edukasi, meningkatkan interaktivitas dan kolaborasi di dalam kelas. Pendekatan pembelajaran berbasis game mengubah paradigma pembelajaran tradisional dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Pembelajaran berbasis game menggunakan elemen interaktif, tantangan, dan penghargaan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik (Yeh et al., 2019). melalui game berbasis teknologi, siswa dapat berpartisipasi dalam simulasi atau permainan tim yang dirancang untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran berbasis game telah terbukti tidak hanya memperkuat pemahaman konsep tetapi juga mengasah keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah secara kolektif, yang sangat penting dalam dunia nyata.

Salah satu keunggulan teknologi dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk menyediakan pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Game edukasi ini dirancang dengan berbagai tingkat kesulitan yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan individu, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri. Ketika siswa sudah merasa terlibat dalam pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, mereka akan cenderung mengembangkan tujuan pribadi yang lebih kuat untuk mencapai kesuksesan dalam belajar (Atoulloh et al., 2024). Selain itu, teknologi juga memberikan umpan balik instan terhadap membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka, dan serta memperbaiki kinerja secara langsung, sehingga meningkatkan hasil pembelajaran secara signifikan.

Metode pembelajaran akuntansi cenderung berfokus pada ceramah dan latihan soal yang bersifat repetitif, sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini membuat proses

©2023 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

belajar terasa monoton dan membosankan, terutama bagi siswa yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis. Kurangnya interaktivitas dapat menghambat pemahaman konsep akuntansi yang kompleks dan menyebabkan siswa kehilangan motivasi untuk belajar. Metode berbasis proyek dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran di akuntansi. Metode ini melibatkan siswa secara langsung dalam proyek-proyek nyata dalam mencerminkan situasi atau tantangan yang ada dalam dunia nyata. Berdasarkan istilahnya, pembelajaran pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan kata Project berkaitan dengan istilah kegiatan yang dirancang dalam hal ini berkaitan dengan proses pembelajaran nya (Nisula & Pekkola, 2019).

Akuntansi melibatkan banyak konsep abstrak seperti prinsip akuntansi, siklus pencatatan, dan analisis laporan keuangan, yang sulit dipahami tanpa bantuan visual. Dalam pembelajaran akuntansi ini kurangnya media atau alat bantu visual seperti simulasi atau ilustrasi interaktif dapat menyulitkan siswa untuk menghubungkan teori dengan situasi nyata. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman mendalam terhadap materi yang dipelajari. Sehingga dengan media pembelajaran interaktif ini siswa akan bersemangat dalam aktivitas pembelajaran dan aktif menjalankan media interaktif tersebut. Media pembelajaran interaktif lebih efektif digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan media yang sudah jadi yang bersumber dari internet (Hamimi & Sari, 2020).

Efektivitas pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis android ini didapatkan melalui hasil pre-test dan post-test. Hasil dari tes tersebut kemudian diolah menggunakan rumus N-Gain Score yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan efektivitas pembelajaran setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut untuk Bagaimana game edukasi berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan terhadap pembelajaran akuntansi, Apa dampak penggunaan game edukasi berbasis teknologi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran akuntansi, dan Apa saja fitur dalam game edukasi berbasis teknologi yang dapat mendukung pembelajaran akuntansi (Ayu Annisa et al., 2022).

Adapun Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan game edukasi berbasis teknologi terhadap pembelajaran akuntansi dan menggambarkan dampak penggunaan game edukasi berbasis teknologi terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran akuntansi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis bentuk Pre Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. untuk mengetahui pengaruh terhadap pemahaman materi Akuntansi di kalangan siswa. Pendekatan

©2023 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis pengaruh game edukatif terhadap kemampuan pembelajaran akuntansi siswa melalui data numerik yang dapat dianalisis secara statistik.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Kedawung kota Cirebon yang mempelajari mata pelajaran akuntansi yang sebanyak 72 siswa. Sampel yang dipilih adalah siswa kelas X Akuntansi. Sampel ini diambil dengan untuk menggunakan teknik purposive sampling dengan memastikan representativitas siswa dari berbagai latar belakang sosial dan akademik. Dengan teknik ini, diharapkan dapat diperoleh sampel yang dapat menggambarkan kondisi yang lebih luas dan mengurangi bisa dalam penelitian.

Sebelum menggunakan instrumen penelitian berupa tes (*pre-test post-test*) maka dilakukan teknik analisis data berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji persyaratan analisis, dan uji hipotesis. Soal tes (pre-test post-test) terlebih dahulu dilakukan validasi kepada validator oleh guru. Kemudian soal test dilakukan dengan uji coba kepada siswa yang telah mendapatkan materi untuk ditentukan sebuah kelayakan soal yang digunakan sebagai tes (pretest post-test). soal tes (pre-test post-test) selanjutnya dikerjakan oleh siswa yang sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner dan tes hasil pemahaman materi akuntansi. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa menggunakan games edukasi dalam pembelajaran akuntansi. Tes dengan hasil pemahaman materi akuntansi digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi sebelum dan sesudah menggunakan *games edukasi*.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini diawali dengan pengambilan data pretest dan posttest. Pre-test untuk mengukur kemampuan kognitif awal siswa, dan setelah itu diberikan (Treatment) berupa media pembelajaran games edukasi (*Quizizz*) yang kemudian diambil data post-test untuk mengukur kemampuan akhir siswa. materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Persamaan Dasar Akuntansi (PDA). Data dianalisis dengan statistic deskriptif persentase dan uji-t (t-test) menggunakan spss 25.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Kedawung pada kelas X Akuntansi dan Lembaga Keuangan (AKL) 2 sebagai kelas Eksperimen yang berjumlah 36 siswa dan X Akuntansi dan Lembaga Keuangan (AKL) 3 sebagai kelas Kontrol yang berjumlah 36 siswa pada tanggal 17 September 2024 - 15 November 2024.

Hasil analisis dari hasil belajar yaitu siswa yang mendapatkan dari penilaian kognitif lalu siswa diberikan tes pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas ekperimen. Hasil tes pemahaman materi akuntansi kemudian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogen, uji t hipotesis, dan uji paired t, dan uji t. Hasil uji normalitas yang dilaksanakan dengan mengguanakan program SPSS versi 25 dengan teknik Kolmogorov-Smirnov

©2023 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

mendapatkan hasil:

Tabel 1 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	,133	36	,108	,953	36	,128
Post Test Eksperiment	,145	36	,052	,939	36	,047
Pretest Kontrol	,130	36	,127	,916	36	,010
Post Test Kontrol	,146	36	,051	,892	36	,002

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil taraf signifikasi dari nilai pretest sebesar 0,052 dan posttest kelas kontrol sebesar 0,051 yang artinya pretest kontrol ini lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05) dan post test kontrol ini juga lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05). Sedangkan untuk nilai pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu sebesar 0.108 dan 0.127 yang artinya pre-test dan post-test kelas eksperimen ini lebih besar dari taraf signifikasi 5% (0,05). Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji paired sample statictics yang dilaksanakan dengan menggunakan program SPSS versi 25 yang mendapatkan hasil:

Tabel 2
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	79,89	36	13,075	2,179
	Post Test Eksperiment	82,53	36	12,037	2,006
Pair 2	Pretest Kontrol	85,33	36	11,286	1,881
	Post Test Kontrol	83,39	36	15,112	2,519

Berdasarkan tabel diatas Pair 1 ini diketahui nilai rata – rata (mean) pretest eksperimen quiziz yaitu 79,89 dari sampel berjumlah 36 siswa dan nilai rata – rata (mean) post test eksperimen yaitu 82,53 dari sampel yang berjumlah 36 siswa. dari hasil nilai rata-rata diatas

©2023 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata rata setelah diberikan media pembelajaran games edukasi interaktif (quiziz). sedangkan Pair 2 ini diketahui nilai rata – rata (mean) pretest kontrol quiziz yaitu 85,33 dari sampel berjumlah 36 siswa dan nilai rata – rata (mean) post test kontrol yaitu 83,39 dari sampel yang berjumlah 36 siswa. dari hasil nilai rata-rata diatas dapat dilihat dari adanya penurunan nilai rata rata setelah diberikan media pembelajaran games edukasi interaktif (quiziz).

Berdasarkan hasil uji paired sample test yang dilaksanakan dengan menggunakan program SPSS versi 25 yang mendapatkan hasil:

Tabel 3
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Post Test Eksperiment	-2,639	5,851	,975	-4,619	-,659	-2,706	35	,010
Pair 2	Pretest Kontrol - Post Test Kontrol	1,944	12,701	2,117	-2,353	6,242	,919	35	,365

Berdasarkan tabel diatas Pair 1 ini diketahui nilai signifikansi Pretest dan Posttest Eksperimen (sign.2-tailed) sebesar 0,010 (nilainya kurang dari 0,05). Jadi dapat di simpukan bahwa data tersebut berdistribusi nilai kurang dari 0,05 maka dinyatakan H_o di tolak dan H_1 diterima. Sedangkan Pair 2 ini diketahui nilai signifikansi Pretest dan Posttest kontrol (sign.2-tailed) sebesar 0,919 (nilai nya lebih besar dari 0.05). Jadi dapat dismpulkan bahwa data tersebut jika signikansi pretest dan posttest kontrol ini dapat distribusi nilainya lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan H_o diterima dan H_1 di tolak.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang berjudul "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia I". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari analisis data yang diperoleh dari tes

©2023 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

pretest dan posttest menghasilkan senilai 0.45 dengan kriteria peningkatan sedang dan disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam konsentrasi belajar mahasiswa dengan penggunaan media evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia I. (lamsari purba, 2019).

Penelitian ini didukung oleh penelitian yangtelah dilakukan oleh purba, (2019), bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Wihartanti, dkk (2019) oleh menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi Quizizz berbasis smartphone dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kristis.

Simpulan

Sesuai dengan hasil data yang sudah dilakukan analisis dan juga merujuk kepada teori juga penelitian terdahulu, untuk itu dinayatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis Game Edukasi cukup efektif walaupun ada meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas X Akuntansi Lembaga Keuangan (AKL) di SMK Negeri 1 Kedawung. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 83,39. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest 82,53 sehingga lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Penelitian ini sudah dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah namum, penelitian ini masih terdapat keterbatasan yaitu penelitian pada mata pelajaran akuntansi terbatas hanya dengan menggunakan Kompetensi Dasar menganalisis informasi dari internet untuk menunjang menghitung dan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sehingga saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran game edukasi Quizizz diperlukan untuk materi akuntansi yang lain supaya lebih memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran game edukasi Quizizz diharapkan dapat mencakup seluruh aspek hasil belajar yang lain.

Referensi

Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *3*(3), 295–315. https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036

Atoulloh, A., Fitriani, A., & Daryono, R. W. (2024). Exploring the Influence of Game-

©2023 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Based Learning and School Environment on Learning Achievement: Does the Mediation of Self- Intention Matter? *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, *5*(3), 623–638. https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i3.597

Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, *11*(01), 201–213.
https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. In *Education and Information Technologies* (Vol. 29, Issue 2). Springer US. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w

Diana Nafisa, S. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Mandiri Berbasis E-Modul. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, *2010*, 203–206.

Dwiharyadi, A., Asrina, N., & Rosalina, E. (2021). Analisis Kebutuhan Kompetensi Lulusan Akuntansi. *Akuntansi Dan Manajemen*, *16*(2), 22–32. https://doi.org/10.30630/jam.v16i2.151

Hakan Türkmen Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü, A., Turkey, B.-İ., Sertkahya İPOLAT Ege Seramik ATEM Lisesi, M., & Turkey, K.-İ. (2019). Creative Thinking Skills Analyzes of Vocational High School Students. *Journal of Educational and Instructional Studies in the World*, *February*, 2146–7463. www.ijonte.org

Hamalik, O. (2011). *Proses* Belajar *Mengajar*. Bumi Aksara.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 95–104. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866

lamsari purba, leony sanga. (2019). Peningkatan konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, *12*(1), 29–39.

Nisula, K., & Pekkola, S. (2019). ERP based business learning environment as a boundary infrastructure in business learning. *Education and Information Technologies*, *24*(4), 2547–2566. https://doi.org/10.1007/s10639-019-09889-0

©2023 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg*, *26*(4), 1–37.

©2023 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan