

METODE 2M2PR BERBASIS QUANTUM LEARNING DAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Biya Ebi Praheto¹, Octavian Muning Sayekti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

²Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: biya.ebi@ustjogja.ac.id¹

Abstract: This article aims to describe how the application of the 2M2PR (Motivation, Multimedia, Game, Strengthening, Celebration) Method Based on Quantum Learning and Traditional Games in Indonesian language learning in elementary schools. This research is included in library research. The result obtained is that the integration of traditional games is an innovative effort in the language learning process related to national culture. Many methods can be developed in learning such as the 2M2PR method based on quantum learning and traditional games. Traditional games can be integrated with language learning such as snake and ladder games and crank games and many more. In this case, the teacher must have a creative attitude in selecting and modifying traditional games so that they are following the material to be taught. It is hoped that the 2M2PR method and the integration of traditional games in Indonesian language learning can increase attractiveness in language learning and make it easier for students to convey and understand the subject matter. In addition, integrating traditional games, can foster a sense of love for culture and introduce national culture to students from an early age.

Keywords: 2M2PR Method, Quantum Learning, Traditional Game, Indonesian Language

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hasil dari kebudayaan yang ada di dalam masyarakat. Hal tersebut tampak pada pendekatan sosiolinguistik bahasa yang menyatakan adanya hubungan antara gejala masyarakat dengan gejala manusia. Selain bahasa memiliki variasi dan merupakan alat komunikasi, bahasa juga merupakan identitas kelompok (Isskandarwasid, 2013: 45). Melihat hal tersebut bahasa tidak dapat lepas dari kebudayaan, begitu pula perkembangan dan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Perkembangan bahasa Indonesia di masyarakat telah berkembang menjadi bahasa ibu, bahkan di pedesaan yang notabennya cenderung bahasa daerah sebagai bahasa ibu. Namun demikian, tidak berarti pembelajaran bahasa Indonesia berjalan lancar di sekolah. Bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional dianggap sulit untuk dipelajari. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor dari pengajar, peserta didik, maupun kebijakan terkait kurikulum bahasa Indonesia yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Bahasa sebagai alat komunikasi kurang diajarkan sebagaimana alat komunikasi, melainkan sebagai kajian wacana. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian siswa yang sebagian besar pelajaran bahasa Indonesia mendapatkan nilai di bawah pelajaran lain yang diujikan. Selain itu, motivasi siswa dalam pembelajaran cukup penting dalam hal terserapnya materi bagi siswa. Pembelajaran yang membosankan atau monoton akan sangat berpengaruh terhadap proses maupun hasil yang dicapai oleh siswa.

Hubungan antara peserta didik, pengajar, maupun materi pelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketiganya saling terkait mendukung tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Sesulit apapun materi bahasa Indonesia yang diajarkan, pengajar harus dapat menyampaikannya kepada peserta didik, begitu pula peserta didik harus dapat memahaminya. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran bahasa Indonesia yang tepat dan inovatif.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan penting dalam penguasaan ketrampilan berbahasa Indonesia secara umum bagi seorang peserta didik. Hal tersebut dikarenakan pada masa usia sekolah dasar siswa dapat menyerap materi dengan maksimal dan dapat menyimpannya dalam jangka panjang.

Siswa sekolah dasar adalah mereka yang sedang menjalani tahap perkembangan masa kanak-kanak dan memasuki masa remaja awal. Pada masa usia sekolah dasar, anak diharapkan memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Anak diharapkan memperoleh keterampilan-keterampilan tertentu yang meliputi: a) Keterampilan membantu diri sendiri. b) Keterampilan sosial. c) Keterampilan sekolah. e) Keterampilan bermain (Iskandarwassid, 2013: 139). Pada usia anak sekolah dasar, anak-anak mampu bermain mainan untuk usia mereka.

Masa usia sekolah dasar disebut juga masa intelektual, karena keterbukaan dan keinginan anak untuk mendapat pengetahuan dan pengalaman. Bermain memiliki arti bagi seorang anak, sebagaimana bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikan. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Oleh sebab itu pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, permainan dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali pada sampai yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya (Semiawan, 2008: 20). Permainan bisa menjadi sarana guru untuk menyelami dunia anak sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah diserap oleh peserta didik. Hal ini sebagaimana belajar merupakan aktivitas yang kompleks. Belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya (Uno, 2007: 22). Dapat dikatakan belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

Sedangkan Lozanov dalam DePorter (2012: 31) menyebutkan bahwa proses belajar/mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya berarti setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi dan sampai sejauh mana mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung.

Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Selain itu, Suyatno (2005: 14) mengemukakan bahwa permainan dalam pembelajaran jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat: a) menyingkirkan keseriusan yang menghambat dalam belajar, b) menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, c) mengajak siswa terlibat penuh, d) meningkatkan proses belajar, e) membangun kreativitas diri, f) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, g) meraih makna belajar melalui pengalaman, dan h) memfokuskan siswa sebagai subjek belajar. Kemudian Piaget berdalih bahwa permainan dapat memudahkan pembelajaran dengan mendorong anak untuk mengasimilasikan materi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada (Bennet, 2005: 16). Menurut Semiawan (2008: 21) ada dua hal yang terkait dengan perkembangan anak sesuai dengan permasalahan di atas yaitu 1) perkembangan kognitif anak pada umur ini menunjukkan bahwa ia berada pada taraf praoperasional sampai tahap operasi konkret. 2) terkait dengan fungsi otak. Seperti diketahui, kedua belahan otak kiri dan kanan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri, dan respon untuk berpikir logis, teratur dan linier. Sebaliknya, belahan otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistik, imajinatif, dan kreatif. Bila anak belajar formal (seperti banyak hafal menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis, dan teratur amat dipentingkan dalam perkembangannya dan ini sering berakibat bahwa fungsi otak kanan banyak digunakan dalam berbagai permainan terabaikan. Akibatnya kelak anak akan tumbuh memiliki sikap yang cenderung

bermusuhan terhadap sesama teman atau orang lain. Hal tersebut menunjuk pada suatu pertumbuhan mental yang kurang sehat.

Melihat pentingnya permainan dalam pembelajaran serta kesulitan dalam belajar bahasa Indonesia maka dikembangkan sebuah metode pembelajaran yang berlandaskan pada metode quantum learning berbasis permainan tradisional. Metode quantum learning dipilih karena hakekat quantum learning adalah merubah pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan sehingga cocok untuk anak usia sekolah dasar (Praheto, 2013). Selain itu, Permainan tradisional yang diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu membantu siswa memahami pelajaran lebih mendalam sekaligus tidak melepaskan nilai-nilai budaya masyarakat. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional merupakan hasil kebudayaan yang ada di masyarakat secara turun menurun. Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Selanjutnya Bishop & Curtis juga mengklasifikasikan tradisitradiasi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Selain itu,

pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dijadikan sarana pelestarian budaya sekaligus memperkenalkannya kepada peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka yang bertujuan untuk memaparkan bagaimana Metode 2M2PR (Motivasi, Multimedia, Permainan, Penguatan, Rayakan) Berbasis Quantum Learning dan Permainan Tradisional diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Metode 2M2PR (Motivasi, Multimedia, Permainan, Penguatan, Rayakan) Berbasis Quantum Learning dan Permainan Tradisional

Berdasarkan latar belakang, pengertian quantum learning dan permainan tradisional beserta kelebihan dan kelemahannya, maka terciptalah suatu metode yang mengaplikasikan keseluruhan hal tersebut dan dimodifikasi sesuai dengan perkembangan peserta didik. Metode baru tersebut adalah Metode 2M2PR. Metode 2M2PR merupakan singkatan dari Motivasi, Multimedia, Permainan, Penguatan, Rayakan. Sebelum masuk ke dalam pemaparan aplikatif, tabel berikut menunjukkan perbedaan antara Metode Quantum Learning dan Metode 2M2PR dalam hal prosedur.

Tabel 1. Perbedaan Metode Quantum Learning dan Metode 2M2PR

Quantum Learning	2M2PR
1. Tumbuhkan Menumbuhkan minat atau rasa senang dalam pembelajaran. Pada langkah awal ini siswa dapat diajak bernyanyi atau pun bercerita dengan tujuan membuat hati siswa senang sebelum pembelajaran.	1. Motivasi Memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan usia peserta didik.
2. Alami Setelah siswa merasa senang kemudian menggali pengetahuan siswa secara kontekstual berdasarkan apa yang pernah di alami siswa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.	2. Multimedia Penggunaan multimedia dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Dapat berupa slide powerpoint yang terintegrasi dengan berbagai media baik visual, audio, maupun audiovisual. Sehingga minat belajar siswa semakin meningkat dibandingkan dengan metode konvensional dalam penyampaian materi.
3. Namai Pada tahap ini guru memberikan konsep berkaitan materi yang disampaikan kepada siswa. Bisa ikut melibatkan siswa sebagai interaksi dalam pembelajaran.	3. Permainan Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dengan permainan. Dengan permainan siswa dapat belajar sambil bermain. Dalam hal ini, permainan yang diterapkan adalah permainan tradisional. Penerapan permainan tradisional dipilih agar dapat memberikan
4. Demonstrasikan Memberikan pengalaman langsung kepada siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.	
5. Ulangi	

Quantum Learning	2M2PR
<p>Setelah siswa mendapatkan konsep berkaitan dengan materi serta telah berpengalaman langsung melalui demonstrasi. Guru mencoba mengulangi apa yang telah dipelajari bersama siswa untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi.</p> <p>6. Rayakan Pada tahap ini merupakan tahap akhir yang mengapresiasi apa yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Guru dapat memberikan pujian, tepuk tangan bersama, maupun bersorak bersama. Dapat pula memberikan apresiasi hadiah atau reward kepada siswa teraktif, terpandai, atau yang memperoleh nilai paling tinggi dengan tujuan memotivasi siswa lain.</p>	<p>pengetahuan tentang budaya kepada siswa serta dalam rangka melestarikan budaya bangsa.</p> <p>4. Penguatan Tahap ini guru melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran sehingga dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan.</p> <p>5. Rayakan Pada tahap ini guru beserta siswa merayakan apa yang telah dilakukan selama proses belajar. Rayakan dalam hal ini dapat berupa memberikan tepuk tangan kepada peserta didik, memuji peserta didik, memberikan reward kepada peserta didik, dan lain sebagainya.</p>

Penerapan Metode 2M2PR

Metode 2M2PR berbasis quantum learning dan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu pengembangan metode quantum learning dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan muktimedia dan permainan tradisional di dalamnya. Penerapan metode 2M2PR disesuaikan dengan SK dan KD di dalam kurikulum serta memodifikasi permainan tradisional agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Di dalam proses perencanaan pembelajaran dapat menganalisis kebutuhan siswa serta memilih permainan tradisional yang sesuai untuk materi pada SK dan KD yang akan diajarkan. Tidak semua permainan tradisional dapat langsung digunakan dalam pembelajaran bahasa, akan tetapi perlu adanya sikap kreatifitas guru untuk memodifikasi permainan tradisional sehingga sesuai dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi bahasa Indonesia kepada peserta didik.

Metode pembelajaran merupakan istilah yang berkaitan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pelajaran secara runtut dan teratur. Karena bersifat runtut dan teratur inilah setiap metode pembelajaran selalu mempunyai langkah-langkah yang baku (Andayani, 2015: 85). Berdasarkan pengertian tersebut sudah jelas metode bersifat prosedural dengan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pengertian metode tersebut maka metode 2M2PR memiliki prosedur langkah-

langkah yang harus dilaksanakan terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode 2M2PR memiliki langkah-langkah prosedural sebagai berikut motivasi, multimedia, permainan, penguatan, dan rayakan. Setiap langkah tersebut harus dilaksanakan secara runtut dalam pembelajaran. Karena bersifat prosedural maka setiap langkah tidak dapat dipindah-pindahkan posisinya. Perbedaan metode 2M2PR dengan quantum learning pada makalah ini yaitu adanya permainan tradisional yang diintegrasikan ke dalam metode pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar serta prosedur yang dilaksanakan dirubah, akan tetapi masih mengacu pada metode quantum learning pada umumnya. Dengan melihat perkembangan anak usia sekolah dasar pengintegrasian permainan dan multimedia akan menambah motivasi dan minat belajar siswa. Pada pengembangan metode tersebut, permainan tradisional diintegrasikan pada materi yang akan diajarkan. Permainan tradisional dalam dihadirkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan bahwa mereka tahu akan materi yang diajarkan sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan pengalaman dengan data atau pemahaman baru sehingga mereka menghayati dan mebuatnya sebagai pengalaman pribadi. Secara runtut prosedur Metode 2M2PR berbasis quantum learning dan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.

1. Motivasi

Memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan usia peserta didik. Kegiatan tersebut sebagai contoh di awal pembelajaran bernyanyi bersama, guru berdongeng, menggali pengalaman siswa, bertepuk tangan bersama, dan lain sebagainya. Diharapkan kegiatan tersebut dapat mengantarkan siswa untuk belajar dengan hati senang. Sehingga materi dapat diserap oleh siswa tanpa beban dalam menerima.

2. Multimedia

Penggunaan multimedia dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Dapat berupa slide powerpoint yang terintegrasi dengan berbagai media baik visual, audio, maupun audiovisual. Sehingga minat belajar siswa semakin meningkat dibandingkan dengan metode konvensional dalam penyampaian materi. Sebagai contoh, guru memutar video percakapan dalam pembelajaran berbicara, menampilkan berbagai gambar dalam pembelajaran menulis deskripsi, dan lain sebagainya. Sehingga teknologi yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan terutama pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Permainan

Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dengan permainan. Dengan permainan siswa dapat belajar sambil bermain. Dalam hal ini, permainan yang diterapkan adalah permainan tradisional. Penerapan permainan tradisional dipilih agar dapat memberikan pengetahuan tentang budaya kepada siswa serta dalam rangka melestarikan budaya bangsa. Berbagai permainan tradisional dapat dimodifikasi sehingga sesuai dengan materi pembelajaran.

4. Penguatan

Tahap ini guru melakukan refleksi terhadap materi pembelajaran sehingga dapat diketahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Jika ada siswa yang kurang paham, guru dapat mengulas sedikit materi. Selain itu, guru dan siswa

dapat saling bertanya jawab terkait materi pembelajaran yang diajarkan.

5. Rayakan

Pada tahap ini guru beserta siswa merayakan apa yang telah dilakukan selama proses belajar. Rayakan dalam hal ini dapat berupa memberikan tepuk tangan kepada peserta didik, memuji peserta didik, memberikan reward kepada peserta didik, dan lain sebagainya.

Daya kreativitas guru dalam pengembangan metode 2M2PR sangat dibutuhkan sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta pengintegrasian permainan tradisional dan multimedia dapat sesuai dengan materi pembelajaran. Berikut beberapa permainan tradisional yang dapat diintegrasikan kedalam metode quantum learning pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagai contoh permainan ular naga untuk pembelajaran berbicara kelas 2 untuk KD: Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain. Secara teknis permainan ular naga ini dimainkan sebagaimana permainan ular tangga pada umumnya yaitu dua orang membuat 'gerbang' dengan kedua tangan mereka. Sisanya menjadi 'ular' dengan cara berbaris dan memegang bahu teman di depannya dengan kedua tangan. Semua bernyanyi dan 'ular' berjalan keluar-masuk dan memutari gerbang. Saat lagu selesai, gerbang akan diturunkan dan menangkap satu anak. Anak yang tertangkap tersebut harus menjelaskan atau mendeskripsikan tumbuhan atau binatang sekitar. Jika anak yang tertangkap itu tidak dapat mendeskripsikan maka anak itu harus menjadi gerbang.

Contoh lainnya yaitu permainan engklek yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat dari kata-kata yang sudah disediakan. Pada dasarnya permainan ini dilakukan sebagaimana mestinya hanya di setiap kotak atau petak lumpat diberi kata-kata yang akan disusun. Pelaksanaannya juga sama yaitu pemain melemparkan koin pada petak yang dituju kemudian melompati kotak tersebut dan mengambil kata yang terdapat pada kotak yang dituju koin. Kata tersebut kemudian

dipasang pada papan kalimat dan dapat disusun dengan berkelompok.

Perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode quantum learning berbasis permainan tradisional, guru harus memperhatikan kondisi siswa yang diajar karena setiap kelas memiliki karakteristik yang berbeda terutama jika berbeda tingkatan kelas. Selain itu, guru harus memilih dan memodifikasi permainan tradisional yang akan digunakan dalam pembelajaran dan harus sesuai dengan tujuan pencapaian KD. Selain contoh di atas masih banyak contoh permainan tradisional yang dapat dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Pengintegrasian permainan tradisional diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran.

KESIMPULAN

Bahasa sebagai salah satu dari tujuh unsur kebudayaan universal tidak dapat dipisahkan dari budaya dalam pembelajarannya. Pengintegrasian permainan tradisional merupakan upaya inovasi dalam proses pembelajaran bahasa berkaitan dengan budaya bangsa. Banyak metode yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran seperti metode 2M2PR berbasis quantum learning dan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa seperti permainan ular tangga dan permainan engklek serta masih banyak lagi. Dalam hal ini guru harus memiliki sikap yang kreatif dalam memilih dan memodifikasi permainan tradisional sehingga sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Diharapkan metode 2M2PR dan pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran bahasa serta memudahkan materi

pelajaran tersampaikan dan dipahami oleh siswa. Selain itu, dengan pengintegrasian permainan tradisional dapat menumbuhkan rasa cinta budaya serta mengenalkan budaya bangsa kepada siswa sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. 2015. Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Deepublish: Yogyakarta.
- Bennet, Neville, dkk. 2005. Mengajar Lewat Permainan: Pemikiran Para Guru dan Praktik di Kelas. PT Grasindo: Jakarta.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. 2005. Permainan anak-anak zaman sekarang. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.
- DePorter, Bobbi, dkk. 2012. Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas. PT Mizzan Pustaka: Bandung.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. 2013. Strategi Pembelajaran Bahasa. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Praheto, B. E. 2014. Penerapan Quantum Learning dengan Media Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa pada siswa kelas 3B SD Negeri 1 Wangon Kab. Banyumas. *Tesis*. Pascasarjana Pendidikan Bahasa Jawa UNS.
- Semiawan, C. 2008. Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar. PT Indeks: Jakarta.
- Suyatno. 2005. Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra. PT Grasindo: Jakarta.
- Uno, H. B. 2007. Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara: Jakarta.