

PENGEMBANGAN MEDIA MONORAJA (MONOPOLI AKSARA JAWA) PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA MATERI HURUF JAWA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Maulia Syahbarina¹, Fajar Cahyadi², M. Yusuf Setia W³
¹²³PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
¹maulia.syahbarina@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami huruf Jawa. Tindakan yang telah dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut belum maksimal, karena keterbatasan alat dan media. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan produk yang dikembangkan yaitu media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa untuk siswa sekolah dasar. Media diujicobakan di 3 sekolah dasar yaitu SDN Sadeng 01 Gunungpati, SDN 1 Lamuk Purbalingga, dan SDN 2 Sinduraja Purbalingga. Hasil penelitian diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, angket praktisi guru, dan angket penilaian siswa. Hasil dari validasi oleh ahli materi yang pertama yaitu sebesar 97,71% , ahli materi yang kedua sebesar 98,5%, dan ahli media yaitu sebesar 95%, praktisi guru sebesar 98%, dan penilaian siswa sebesar 96,36%, hal ini menunjukkan bahwa media MONORAJA telah berhasil dalam pengembangan.

Kata Kunci: media pembelajaran, huruf Jawa, MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa)

Abstract

The background of this study is based on observations and interviews with class V teachers that students still have difficulty in understanding the letter of Java. Actions that have been done by teachers to overcome these problems have not been maximized, due to the limitations of tools and media. The type of this research is research and development with the developed product that is MONORAJA media (MonopoliAksaraJawa) on Javanese language subject matter Java letter for elementary school student. The media were tested in 3 primary schools namely SDN Sadeng 01 Gunungpati, SDN 1 LamukPurbalingga, and SDN 2 SindurajaPurbalingga. The results obtained from the validation of material experts, media experts, teacher practitioner questionnaire, and student assessment questionnaire. The result of validation by the first material expert is 97.71%, the second material expert is 98.5%, the validation by the media expert is 95%, the practitioner is 98%, and the student's appraisal is 96.36% This shows that MONORAJA media has been successful in development.

Keywords: learning media, Javanese letters, MONORAJA (Javanese script monopoly)

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, terdapat berbagai macam suku dan budaya yang tersebar di seluruh daerah. Salah satunya di daerah Jawa terdapat berbagai macam kebudayaan seperti tarian daerah, lagu daerah dan bahasa daerah. Setiap satuan pendidikan di Jawa Tengah diwajibkan untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Jawa, hal tersebut dilaksanakan berdasarkan dengan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 Pasal 13 yang berbunyi "Semua satuan pendidikan di Jawa Tengah wajib melaksanakan Pelajaran Bahasa Jawa". Berdasarkan peraturan tersebut dapat diartikan pelajaran Bahasa Jawa penting diajarkan kepada siswa sejak sekolah dasar.

Upaya menjaga dan memelihara kelestarian budaya Jawa dilakukan melalui pembelajaran Bahasa Jawa di berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran Bahasa Jawa berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor: 423.5/5/2010 bahwa ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Jawa ada 4 yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Alokasi waktu pelajaran Bahasa Jawa untuk setiap pertemuan yaitu 2 x 35 menit dan hanya 1 pertemuan dalam satu minggu. Guru diharapkan dapat memaksimalkan waktu yang sudah ditentukan agar pembelajaran Bahasa Jawa dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Materi dalam pelajaran Bahasa Jawa salah satunya yaitu aksara Jawa. Siswa memerlukan proses belajar yang terjadi secara terus menerus, namun tetap menyenangkan agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan pada akhirnya mereka dapat menguasai materi huruf Jawa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di 3 sekolah yaitu SDN Sadeng 01 Gunungpati, SDN 1 Lamuk Purbalingga, dan SDN 2 Sinduraja Purbalingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa di sekolah dasar mengalami kendala dalam keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan materi huruf Jawa serta proses pembelajaran yang belum disesuaikan dengan karakteristik anak SD yang senang bermain.

Menurut Sugiyono (2015: 408) "penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah". Selain mengembangkan media pembelajaran, cara yang

dapat dilakukan adalah menerapkan proses belajar dengan konsep permainan. Menurut Baedowi (2015: 307) “permainan menyenangkan suasana hati sehingga anak-anak pun belajar dengan suka cita”.

Salah satu permainan yang disukai anak-anak, remaja, bahkan dewasa jaman sekarang adalah *Get Rich*. Berdasarkan berita yang dimuat secara *online* oleh Susanti (2015) “game ini hampir sama dengan permainan manual monopoli karena cara berjalannya mengikuti alur dadu”. maka dilakukan penelitian pengembangan media permainan untuk pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa dengan judul “Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Huruf Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Pengembangan MONORAJA selain dapat mengatasi keterbatasan media juga diharapkan dapat mengubah metode mengajar guru menjadi lebih bervariasi, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena disesuaikan dengan karakteristik anak SD yang suka bermain.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk membuat media MONORAJA. Soengeng (2016: 212-213) “penelitian pengembangan (*Development Research = DR*) dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran”.

Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Menurut Borg and Gall ada 10 langkah yang dikemukakan dalam penelitian dan pengembangan Soengeng (2016: 226). Tahapan tersebut dapat digambarkan dalam sebuah penggambaran dari tahapan awal kondisi hingga tahap paling akhir. Langkah/prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall:

1. *Research dan Informasion Collection* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop preliminary for of Product* (Pengembangan draf produk)
4. *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal)

5. *Main Product revision* (merevisi hasil uji coba)

Dari 10 tahapan pengembangan menurut Borg and Gall tersebut peneliti membatasi langkah penelitian hanya sampai tahap ke 5 yaitu merevisi hasil uji coba berdasarkan analisis uji coba lapangan awal.

Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru Sekolah Dasar yaitu SDN Sadeng 01, SDN 1 Lamuk, dan SDN 2 Sinduraja pada bulan Oktober 2016. Angket analisis kebutuhan guru dan siswa diberikan untuk mendapatkan data berkaitan pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa.

Sebelum melakukan penelitian pengembangan, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang menjadi dasar mengapa perlunya diadakan pengembangan suatu produk. Langkah pertama meliputi analisis kebutuhan dan studi pustaka. Studi pendahuluan yang dilakukan dimulai dengan wawancara kepada guru SD. Wawancara tersebut dilakukan untuk menentukan objek dan subjek penelitian. Hasil wawancara tersebut ditentukan objek penelitian adalah media pembelajaran Bahasa Jawa dan subjek penelitian adalah siswa kelas V SD. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menyebar angket kebutuhan pada tiga sekolah yakni SDN Sadeng 01, SDN 1 Lamuk, dan SDN 2 Sinduraja, dengan total responden sebesar 44 anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa pengembangan media monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran. Desain permainan yang menggunakan kartu soal membuat siswa senang belajar aksara Jawa. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran dengan judul MONORAJA.

Permainan monopoli pada umumnya yaitu permainan dengan cara melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Dari permainan monopoli pada umumnya peneliti mengembangkan permainan tersebut sedemikian rupa dengan desain dan tampilan yang berbeda yaitu terdiri dari 24 petak dan terdapat kartu soal yang berkaitan

dengan membaca dan menulis aksara Jawa, sehingga media tersebut dapat diberi nama MONORAJA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap 3 sekolah yaitu SDN Sadeng 01 Gunungpati, SDN 1 Lamuk Purbalingga, dan SDN 2 Sinduraja Purbalingga, diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan pada saat pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa. Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan huruf Jawa, hal tersebut dikarenakan siswa kurang memahami huruf Jawa. Kesulitan siswa yaitu menghafal huruf Jawa sehingga akan merasa kesulitan apabila mendapatkan soal yang berkaitan dengan membaca dan menulis huruf Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan selama 2 x 35 menit dalam seminggu dirasa kurang untuk membuat anak terampil dalam membaca dan menulis huruf Jawa.

Draf media MONORAJA divalidasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Ahli media pembelajaran Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd. dosen Universitas PGRI Semarang, untuk ahli materi Bapak Drs. Suyitno Y.P., M.Pd. dosen Universitas PGRI Semarang, dan Bapak Sugeng Hastopo, S.Pd.SD kepala sekolah SDN 1 Lamuk Purbalingga. Sedangkan data mengenai penilaian praktisi (guru) disajikan melalui angket yang diisi oleh guru kelas V, serta tanggapan siswa angket yang disajikan berupa pernyataan dengan jawaban "ya" atau "tidak".

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pertama dilakukan oleh Drs. Suyitno Y.P, M.Pd. dosen prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli materi memberikan saran untuk perbaikan. Validasi materi yang pertama dilakukan tanggal 23 Maret 2017.

Tabel 1.
Hasil Penilaian Ahli Materi Pertama Tahap 1 Media MONORAJA

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Kompetensi	23	25	$\frac{23}{25} \times 100\% = 92,00\%$
2.	Penggunaan konsep	12	15	$\frac{12}{15} \times 100\% = 80,00\%$
3.	Manfaat produk	30	30	$\frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$
Jumlah		65	70	$\frac{65}{70} \times 100\% = 92,85\%$

Tabel 2.
Hasil Penilaian Ahli Materi Pertama Tahap 2 Media MONORAJA

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Kompetensi	25	25	$\frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$
2.	Penggunaan Konsep	12	15	$\frac{12}{15} \times 100\% = 80,00\%$
3.	Manfaat Produk	30	30	$\frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$
Jumlah		67	70	$\frac{67}{70} \times 100\% = 97,71\%$

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dipahami bahwa media MONORAJA mendapat nilai 97,71%. Hal ini menunjukkan bahwa media MONORAJA menurut ahli materi pertama sudah layak digunakan tanpa revisi.

Validasi ahli materi kedua dilakukan oleh Bapak Sugeng Hastopo, S.Pd.SD kepala SDN 1 Lamuk Purbalingga. Validasi materi dilakukan terhadap tiga indikator, yaitu Indikator Kompetensi, Indikator Penggunaan Konsep, dan Indikator Manfaat produk. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif kemudian ahli materi memberikan saran untuk perbaikan.

Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli materi memberikan saran untuk perbaikan. Validasi materi dilakukan pada tanggal 25 Maret 2017. Hasil validasi materi yang kedua tahap 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil Penilaian Ahli Materi Kedua Tahap 1 Media MONORAJA

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Kompetensi	24	25	$\frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$
2.	Penggunaan Konsep	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$
3.	Manfaat Produk	30	30	$\frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$
Jumlah		69	70	$\frac{69}{70} \times 100\% = 98,5\%$

Berdasarkan Tabel 3 didapatkan didapatkan jumlah skor keseluruhan 69, dari skor ideal 70, sehingga persentase keseluruhan adalah 98,5%. Hal tersebut menunjukkan media MONORAJA sudah layak untuk digunakan.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd. dosen prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang. Validasi media dilakukan terhadap tiga indikator, yaitu Indikator Desain Produk, Kualitas Produk, dan Teknik Penggunaan.

Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli media memberikan saran untuk perbaikan. Validasi media dilakukan pada tanggal 23 Maret 2017. Hasil validasi media tahap 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.
Hasil Penilaian Angket Ahli Media Tahap 1 Media MONORAJA

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Desain Produk	36	40	$\frac{36}{40} \times 100\% = 90,00\%$
2.	Kualitas Produk	23	25	$\frac{23}{25} \times 100\% = 92,00\%$
3.	Teknik Penggunaan	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$
	Jumlah	76	80	$\frac{76}{80} \times 100\% = 95,00\%$

Berdasarkan Tabel 4, didapatkan jumlah skor pada indikator desain produk yaitu 36, dari skor ideal 40, sehingga persentasenya adalah 90,00%. Pada indikator kualitas produk jumlah skor yang didapatkan yaitu 23, dari skor ideal 25, sehingga persentasenya 92,00%. Pada indikator teknik penggunaan jumlah skor yang didapatkan yaitu 15 dari skor ideal 15, sehingga persentasenya 100%. Berdasarkan penilaian tersebut dapat didapatkan jumlah skor keseluruhan 76, dari skor ideal 80, sehingga persentase keseluruhan adalah 95%. Hal tersebut menunjukkan media MONORAJA sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

Hasil pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan media MONORAJA dapat dikatakan berhasil karena hasil evaluasi siswa memenuhi di atas KKM yaitu 65. Berdasarkan hasil tes ujicoba nilai rata-rata siswa yaitu 86, 81. Hal tersebut menunjukkan siswa dapat memahami materi huruf Jawa. Soal evaluasi yang berjumlah 10 telah disesuaikan dengan KD membaca dan menulis huruf Jawa di kelas V. Soal disusun dari tingkat yang mudah hingga yang sulit dan terbukti siswa mampu mengerjakan soal dengan benar. Hasil tersebut sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh peneliti. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik terlihat dari hasil belajar siswa yang baik. Selain itu, saat uji coba kepada siswa terdapat respon yang baik terhadap media MONORAJA.

Angket penilaian media MONORAJA dibagikan kepada siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media MONORAJA. Dari 44 jumlah

responden atau siswa yang menjawab “ya” sebanyak 96,36%. Dari hasil itu dapat disimpulkan bahwa media MONORAJA merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa.

Selain penilaian dilakukan oleh siswa, MONORAJA juga dinilai oleh praktisi yaitu guru kelas V. Guru diberikan angket penilaian yang bertujuan untuk mengukur seberapa praktis dan diterimanya media pembelajaran MONORAJA dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Berdasarkan analisis angket praktisi media terhadap media pembelajaran MONORAJA yang telah diisi oleh 3 guru dari masing-masing sekolah maka diperoleh skor sebanyak 147 dari jumlah skor maksimal sebanyak 150. Dari skor tersebut dapat diperoleh persentase rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa guru kelas V merasa senang dan memberikan tanggapan positif terhadap media MONORAJA.

PENUTUP

Simpulan

1. Pengembangan media pembelajaran MONORAJA menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Dari 10 tahap peneliti membatasi langkah penelitian hanya sampai tahap ke 5 merevisi hasil uji coba berdasarkan analisis uji coba lapangan awal.
2. Media MONORAJA telah divalidasi oleh 3 ahli yaitu hasil dari validasi oleh ahli materi pertama sebesar 97,71%, dan ahli materi yang kedua sebesar 98,5%, sedangkan validasi oleh ahli media sebesar 95%. Sehingga dapat disimpulkan MONORAJA valid dan dapat diujicobakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa di sekolah.
3. Media MONORAJA diujicobakan di SDN Sadeng 01 Gunungpati, SDN 1 Lamuk Purbalingga, SDN 2 Sinduraja Purbalingga. Berdasarkan angket penilaian siswa terhadap media setelah mengikuti pembelajaran dari 44 siswa kelas V didapatkan data 96,36% siswa menjawab “ya”. Sedangkan angket praktisi guru yang diberikan kepada guru kelas V di 3 sekolah didapatkan

data 98% guru menyatakan media MONORAJA praktis dan diterima untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa.

Saran

1. Media MONORAJA sebaiknya digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa yang dapat diterapkan di kelas III, IV, V, dan VI.
2. Guru perlu menerapkan model atau metode pembelajaran yang tepat agar saat pembelajaran dengan media MONORAJA siswa tidak gaduh.
3. Perlu adanya penelitian mengenai pembelajaran menggunakan media MONORAJA pada kelas III, IV, dan VI.
4. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai media permainan monopoli yang diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Kurniawan Prasetyo. 2016. "Pengembangan Media Monopoli Sejarah dalam Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Skripsi. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Baedowi, Ahmad dkk. 2015. *Potret Pendidikan Kita*. Jakarta: PT Pustaka Alvabet.
- Basari, Achmad. 2014. *Penguatan Kurikulum Muatan Lokal Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/download/6895/4712>. Diakses 21 Oktober 2016.
- Daryanto. 2010. *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Larasayu, Eti Titis dan Heru Subrata. 2014. "Penggunaan Model Tandır untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas II SDN Sidomulyo II". <http://eprints.uny.ac.id/19932/1/SkripsiERVAN%20ADI%20KUSUMA10108241108.pdf>. Skripsi. Diakses 21 November 2016.
- Martulina, Sinta Diana. 2015. *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Muhammad, Thoriqurrof Faiz. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Menjumlahkan dan Mengurangkan Berbagai Bentuk Pecahan Kelas V SD*. http://www.academia.edu/15646355/JurnalPengembangan_Media_Pembelajaran_Monopoli_Versi_Desimal. Diakses 15 Oktober 2015.
- Safitri, Ghea Lidyaza. Rabu, 14 September 2016. "Monopoli Tradisional atau Online?". www.pontianakpost.co.id/monopoli-tradisional-atau-online. Pontianakpost. Diakses 1 November 2016
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soegeng, A.Y. 2016. *Dasar-Dasar Penelitian Bidang Sosial, Psikologi, dan Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Erni. Rabu, 29 April 2015. "Aplikasi Game Android Gratis, Terbaik, Terpopuler, dan Terbaru 2015". www.teknoflas.com/24168/aplikasi-game-android-gratis-terbaik-terpopuler-dan-terbaru-2015.html. Teknoflas. Diakses 01 November 2016.
- Suyanto, dan Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Wedhawati dkk. 2006. *Tata Bahasa Jawa Muthakhir*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wicaksono, Andri. 2014. *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Model Pembelajarannya*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Zahro, Fatimatuz. 2015. "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta". http://eprints.uny.ac.id/19932/1/Skripsi_ERVAN%20ADI%20KUSUMA10108241108.pdf. Skripsi. Diakses 16 Oktober 2016.
- Zaman, Saeful dan Aundriani Libertina. 2012. *Membuat Anak Rajin Belajar Itu Gampang*. Jakarta: Visimedia.