

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
DENGAN MEDIA PERMAINAN *GET SMART* MATA PELAJARAN IPA  
KELAS IV MI BINA BANGSA 2 KREMBANGAN SURABAYA**

**Arofah Mar'atus Syarifah**  
UIN Sunan Ampel Surabaya  
Email: [syarifaham08@gmail.com](mailto:syarifaham08@gmail.com)

**Abstact**

This research was conducted based on the problem that it was found that the level of learning motivation of grade IV students at MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya was still low. Based on the pre-cycle results of 25 students, only 11 students scored above the achievement criteria for learning motivation. This is because when the learning process is only teacher-centered, where the teacher only lectures and explains the material. So, there are no activities that stimulate students to be active, other than just listening to the teacher's explanation. Therefore, to increase student motivation, researchers use the Get Smart game. The formulations of the problems in this study are: (1) How is the application of the Get Smart game in Science subjects for Class IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya ?. (2) How to increase the motivation to learn Natural Science Class IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya after using the Get Smart game ?. Based on the results of the study, it shows that: (1) the application of the Get Smart game is going well, as evidenced by the results of teacher and student observations. The results of observations of teacher activity in the first cycle obtained a score of 77.94 with sufficient criteria, and in the second cycle a score of 86.03 was obtained with good criteria. The results of student observations in the first cycle obtained a score of 76.32 with sufficient criteria. And the results of student observations in cycle II obtained a score of 85.53 with good criteria. (2) the student's learning motivation also experienced an increase in pre-cycle activities reaching an average of 77.07 to 82.93 in the first cycle and increasing again to 86.31 in the second cycle. Likewise, the percentage of pre-cycle activity learning motivation achievement was 44% to 76% in cycle I and increased again to 88% in cycle II.

**Keywords:** Get Smart Game and Learning Motivation.

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan masalah yang ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya masih rendah. Berdasarkan hasil pra siklus dari 25 siswa hanya 11 siswa yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketercapaian motivasi belajar. Hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, yang mana guru hanya berceramah dan menjelaskan materi. Sehingga, tidak ada kegiatan yang merangsang siswa menjadi aktif, selain hanya mendengarkan penjelasan guru. Oleh sebab itu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa peneliti menggunakan permainan *Get Smart*. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan permainan *Get Smart* pada mata pelajaran IPA Kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya?. (2) Bagaimana peningkatan motivasi belajar IPA Kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya setelah menggunakan permainan *Get Smart*?. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1)

penerapan permainan *Get Smart* berlangsung dengan baik, dibuktikan dengan hasil observasi guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh skor 77,94 dengan kriteria cukup, dan pada siklus II diperoleh skor 86,03 dengan kriteria baik. Hasil observasi siswa pada siklus I diperoleh skor 76,32 dengan kriteria cukup. Dan hasil observasi siswa pada siklus II diperoleh skor 85,53 dengan kriteria baik. (2) pada motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan pada kegiatan pra siklus mencapai rata-rata 77,07 menjadi 82,93 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 86,31 pada siklus II. Begitu juga dengan prosentase ketercapaian motivasi belajar kegiatan pra siklus 44% menjadi 76% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 88% pada siklus II.

**Kata Kunci:** Permainan *Get Smart* dan Motivasi Belajar.

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains dalam arti sempit sebagai disiplin ilmu dari *physical sciences* dan *life sciences*. IPA (sains) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya.

Dalam hal ini, IPA di SD/MI diharapkan membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Sehingga, bisa membantu peserta didik mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas berdasarkan buku di SD/MI yang mana ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan anak didik terhadap dunia mereka di mana mereka hidup.

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah membantu siswa mencapai kemampuan secara efisien dan efektivitas dalam kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Guru merupakan ujung tombak pendidikan. Dalam konteks ini, guru mempunyai peran yang sangat besar dan strategis, karena guru yang berada di barisan depan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru secara langsung berhadapan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya mencakup kegiatan pentransferan ilmu pengetahuan serta penanaman nilai-nilai positif melalui bimbingan dan juga tauladan.

Pembelajaran IPA di MI Bina Bangsa kelas IV mengalami problem yang menonjol, diantaranya adalah kurang termotivasinya belajar IPA di kalangan siswa. Hal ini terlihat dari sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, di mana dari 25 siswa, hanya 9 orang yang memperhatikan pelajaran, 6 anak asyik mengobrol sendiri, 4 anak bermain kertas, dan 4 anak berpangku tangan dengan menaruh kepala di atas bangkunya, bahkan 2 dari yang berpangku tangan sudah tertidur.

Masalah ini sempat memprihatinkan guru, karena sudah berbagai upaya pernah dilakukan. Namun, belum menunjukkan adanya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA. Sehingga peningkatan pembelajaran IPA sangat minim sekali, bahkan tidak terlihat adanya peningkatan tersebut.

MI Bina Bangsa yang terletak di Jl. Krembangan Jaya IV, berdiri sejak tahun 1994. Sebenarnya sekolah tersebut memiliki fasilitas lengkap, sarana dan prasarana yang sangat mendukung dalam pembelajaran. Selain itu, beberapa pendidik di madrasah tersebut merupakan lulusan dari Perguruan Tinggi Negeri di Surabaya.

Kelas IV MI Bina Bangsa dibimbing oleh Wali kelasnya yaitu Ibu Ruqayyah, S.Pd.I, S.Pd, sejak 11 tahun yang lalu. Selain kelas ini memiliki fasilitas yang lengkap berupa meja kursi, LCD, papan tulis, dan sebagainya, suasana pembelajaran di kelas ini dirasa kurang terkondisikan. Sebagian besar siswa asyik dengan kegiatan mereka sendiri, diantaranya: ramai, bermain dengan temannya sendiri, mengantuk, dan lainnya.

Proses pembelajaran di kelas tersebut bisa dikategorikan kurang baik, dikarenakan pembelajaran berlangsung hanya berpusat pada guru.<sup>1</sup> Sehingga, tidak ada kegiatan yang merangsang siswa menjadi aktif, selain hanya mendengarkan penjelasan guru.

Secara psikologis, periode perkembangan yang terentang dari usia kira-kira 6 hingga 11 tahun. Anak secara formal berhubungan dengan dunia yang lebih luas dan kebudayaannya. Mereka masih mengasah keterampilannya untuk belajar melalui bermain.<sup>2</sup>

Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam, peneliti berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran berupa permainan *Get Smart*, yang merupakan media permainan edukatif berjenis *boardgame*.

Permainan ini mengharuskan siswa belajar secara berkelompok bersama teman sebayanya sehingga dapat menimbulkan interaksi dan juga akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab ataupun mencari jawaban.

Selain itu, alasan menggunakan permainan *Get Smart* ini karena dapat mendorong pemain untuk mendeteksi pola, merencanakan ke depan, memprediksi hasil untuk alternatif gerak dan juga belajar dari pengalaman. Semakin dekat pengalaman belajar menyerupai kondisi di mana siswa akan menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut.

---

<sup>1</sup> Hasil Observasi awal di kelas IV MI Bina Bangsa 2 Krembangan Surabaya, pada tanggal 9 September 2015

<sup>2</sup> Santrock, J. W., *Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2002), hal. 22-23.

Dengan mengacu pada penjabaran di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan permainan *Get Smart* pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya? Dan (2) Bagaimana peningkatan motivasi belajar IPA kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya setelah menggunakan permainan *Get Smart*?

## **METODE**

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model *Kurt Lewin*, yang menyatakan bahwa dalam satu siklus dan setiap siklusnya terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).<sup>3</sup> Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya dengan jumlah 25 siswa dalam satu kelas, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian dilaksanakan di MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya, bertempat di Jl. Krembangan Jaya V/29, Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: observasi, wawancara, dan kuesioner (angket). Setelah data terkumpul, maka selanjutnya dianalisis. Dalam penelitian ini, data yang diperlukan ada dua macam, yaitu: data kualitatif dan data Kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Media Permainan *Get Smart* Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya”.

Hasil penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar dengan media permainan *Get Smart* mata pelajaran IPA kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya diperoleh dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil tersebut diperoleh dari hasil observasi, angket motivasi belajar, dan wawancara.

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kolaborasi maupun dengan beberapa siswa tentang permasalahan pada pembelajaran IPA. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data motivasi belajar siswa melalui angket pada pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelumnya yaitu tanpa menggunakan media permainan *get smart*.

Pada pra siklus, diketahui bahwa siswa kelas IV MI Bina Bangsa Krembangan Surabaya kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran IPA. Siswa yang mendapatkan nilai sama dengan atau di atas nilai kriteria termotivasi yang telah ditentukan

---

<sup>3</sup> Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Referensi, 2013), hal. 27.

yakni 85 adalah 11 siswa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 25 orang atau jika dipersentase 44%. Sedangkan 14 siswa masih mendapatkan nilai di bawah nilai kriteria termotivasi.

Hasil pelaksanaan pada siklus I meliputi hasil pengamatan aktivitas guru, hasil pengamatan aktivitas siswa, dan hasil angket motivasi belajar siswa.

Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai sama dengan atau di atas nilai kriteria termotivasi yang telah ditentukan yakni 85 adalah 19 siswa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 25 orang atau jika dipersentase 74%. Sedangkan 6 siswa masih mendapatkan nilai di bawah nilai kriteria termotivasi. Maka ketercapaian motivasi belajar siswa pada siklus I termasuk dalam kategori kurang.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I adalah 77,94%, itu artinya guru kolaborasi belum bisa dikatakan maksimal dalam menerapkan pembelajaran sesuai RPP yang telah kembangkan dan dikategorikan ke dalam tingkat keberhasilan pembelajaran adalah cukup. Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah 76,32, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung kurang maksimal.

Berdasarkan hasil pada siklus tersebut serta diskusi dengan guru kolaborasi, maka direkomendasikan perlu dilanjutkan ke siklus II, dengan perbaikan kegiatan pembelajaran pada RPP agar hasil yang diperoleh pada siklus berikutnya lebih memuaskan. Sedangkan untuk instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran adalah tetap.

Hasil pelaksanaan pada siklus II meliputi hasil pengamatan aktivitas guru, hasil pengamatan aktivitas siswa, dan hasil angket motivasi belajar siswa.

Pada siklus II, siswa yang mendapatkan nilai sama dengan atau di atas nilai kriteria termotivasi yang telah ditentukan yakni 85 adalah 22 siswa dari keseluruhan siswa yang berjumlah 25 orang atau jika dipersentase 88%. Sedangkan, hanya 3 siswa yang mendapatkan nilai di bawah nilai kriteria termotivasi. Maka ketercapaian motivasi belajar siswa pada siklus II termasuk dalam kategori motivasi tinggi.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II adalah 86,03, itu artinya guru kolaborasi dapat dikatakan berhasil dalam menerapkan pembelajaran sesuai RPP yang telah kembangkan dan dikategorikan ke dalam tingkat keberhasilan pembelajaran adalah baik. Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II adalah 85,53, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung ada kemajuan dan sangat maksimal.

Berdasarkan pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

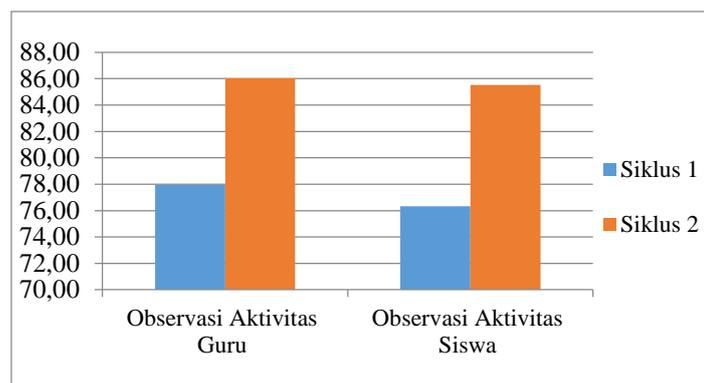


Diagram 1. Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan diagram batang di atas, dalam proses kegiatan belajar mengajar aktivitas guru dan siswa tiap siklus mengalami peningkatan. Nilai akhir pada aktivitas guru meningkat dari 77,94 pada siklus I, menjadi 86,03 pada siklus II. Begitu juga dengan aktivitas siswa meningkat dari 76,32 pada siklus I, menjadi 85,53 pada siklus II.

Peningkatan tersebut diantaranya disebabkan karena pada saat proses pembelajaran ada perbedaan pada siklus I dan siklus II. Yang mana pada siklus I guru tidak menyesuaikan antara kegiatan pembelajaran dengan RPP yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti pada tahap perencanaan.

Pada siklus II guru dapat mengaplikasikan kegiatan apa saja yang telah tercantum dalam RPP selama proses pembelajaran dengan sangat baik dan sempurna. Sehingga, hal ini sangat mempengaruhi perolehan hasil aktivitas guru yang terlihat meningkat dari siklus I ke siklus II.

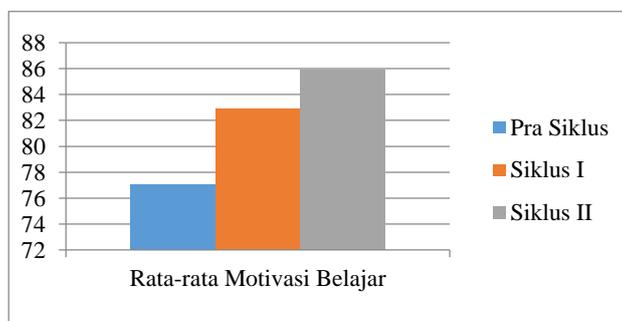


Diagram 2. Rata-Rata Motivasi Belajar

Dari diagram batang di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar tiap siklus terdapat peningkatan, yaitu diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 77,07 pada pra siklus, kemudian meningkat menjadi 82,93 pada siklus I, dan terus meningkat menjadi 86,31 pada siklus II.

Dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 5,86. Dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 3,38. Jadi, peningkatan dari pra siklus ke siklus II sebesar 9,24.

Pada pra siklus, rata-rata kelas dalam motivasi belajar siswa terlihat dengan kualifikasi rendah. Karena pada pra siklus, pembelajaran kurang menarik perhatian siswa baik dari segi cara penyampaian guru selama proses pembelajaran, media pembelajaran ataupun *ice breaking*.

Nilai rata-rata motivasi belajar mulai meningkat setelah berlangsungnya proses pembelajaran siklus I dengan adanya permainan *Get Smart*. Siswa tampak antusias ketika bermain *Get Smart*. Hal ini tidak hanya mendatangkan rasa senang mereka, tetapi juga dapat merangsang motivasi bagi mereka dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Siswa sangat terdorong untuk mempelajari materi-materinya. Sehingga terbukti bahwa permainan *Get Smart* sangatlah membantu untuk memunculkan motivasi belajar mereka. Terlihat pada siklus II juga mengalami peningkatan.

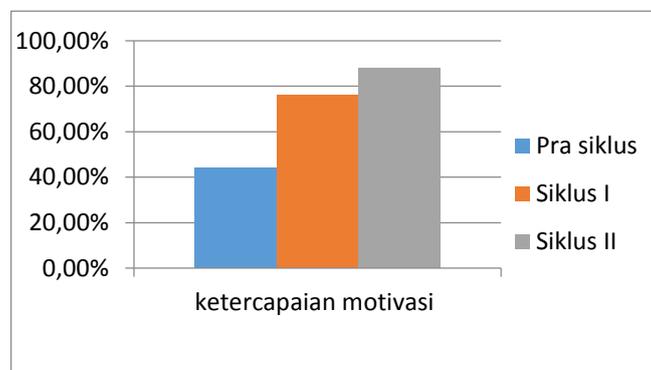


Diagram 3. Ketercapaian Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan diagram batang di atas dapat disimpulkan bahwa prosentase motivasi belajar terdapat peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu dengan persentase 44,00% pada pra siklus, kemudian pada siklus I mencapai 76,00% dan pada siklus II mencapai 88,00%.

Dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 22,00 %. Dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 12,00%. Jadi, peningkatan dari pra siklus ke siklus II sebesar 34,00%.

Ketercapaian motivasi belajar ini mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, siklus II. Pada pra siklus I hanya ada 11 siswa yang memiliki motivasi dengan kualifikasi tinggi. Dikarenakan tidak adanya variasi dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru, melainkan hanya dengan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru. Sehingga siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi.

Adanya siklus I yang mana mengajak siswa bermain *Get Smart*, membuat siswa kembali bersemangat dan sangat antusias untuk mengikuti proses pembelajaran IPA dari awal sampai akhir. Terbukti dengan peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan juga siklus II.

Berikut hasil penelitian secara keseluruhan mengenai “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Media Permainan *Get Smart*” jika disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Hasil Penelitian Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPA dengan Permainan *Get Smart*

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Prosentase peningkatan
1.	Aktivitas guru	77,94	86,03	8,09
2.	Aktivitas siswa	76,32	85,53	9,21
3.	Rata-rata kelas	82,93	86,31	3,38
4.	Ketercapaian motivasi belajar	76,00%	88,00%	12%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Media Permainan *Get Smart*” terjadi peningkatan dalam empat aspek: yakni (1) aspek aktivitas guru siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 8,09. (2) aspek aktivitas siswa siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 9,21. (3) aspek rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 3,38. (4) aspek ketercapaian motivasi belajar dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan prosentase sebesar 12%.

Analisis dan deskripsi kondisi kelas mengenai meningkatnya hasil motivasi belajar siswa sebelum siklus hingga dilaksanakannya siklus I dan siklus II telah dipaparkan secara jelas pada hasil penelitian di atas. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Get Smart* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam dan lingkungannya

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh selama dua siklus dengan menerapkan media permainan *Get Smart* dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Get Smart* berjalan dengan baik melalui perbaikan tiap refleksi pada masing-masing siklus. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus aktivitas guru meningkat dari 77,94 (cukup) pada siklus I menjadi 86,03 (Baik) pada siklus II. Begitu pula pada aktivitas siswa meningkat dari 76,32 (cukup) pada siklus I menjadi 85,53 (Baik) pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA dengan penerapan media permainan *Get Smart* yang terlihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada pra siklus adalah 77,07, siklus I 82,93 dan siklus II 86,31.

Prosentase ketercapaian motivasi belajar siswa pada pra siklus sebesar 44%, siklus I sebesar 76%, dan siklus II sebesar 88%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Bahri D, Saiful dan Zain, Aswan. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi.
- Fathurrohman, Pupuh. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nusantara, Besta dan Irawan, Andjrah Hamzah. 2012. *Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas I*. Surabaya: Perpustakaan ITS.
- Sadiman, Arief S. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. W.. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sardiman, AM., 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT. Raja Grafinda Persada.
- Sudjana, Nana. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibin. 2013. *Psikologi Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- TIM LAPIS-PGMI. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Surabaya: Amanah Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.