

---

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING*  
MENGUNAKAN MODEL PERMAINAN KARTU DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PKN SISWI SMAN 1  
CIKARANG UTARA**

**Andri Cahyo Purnomo<sup>1</sup>**  
**Astri Russy Rachmani<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Raharja,  
Kota Tangerang, Indonesia

<sup>2</sup>Guru Mata Pelajaran PPKn, SMPN 109 JHS Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.

e-mail: [andricahyo90@gmail.com](mailto:andricahyo90@gmail.com)<sup>1</sup>  
[astrirussy30@gmail.com](mailto:astrirussy30@gmail.com)<sup>2</sup>

***Abstract***

*This study aims to improve the motivation to learn Civics using active learning method. This research was conducted in class X.5 which amounted to 34 students. The method used in this research is classroom action research method (PTK) which carried out as many as three cycles. In the first cycle directly using the active learning method with the card game model in learning Civics, because it was noticed at the beginning of observation that the study of learning class X.5 is still low, after using the method of active learning student motivation questionnaire as much as 57.64%.*

*In the second cycle of learning motivation has increased, this can be seen from the increase of students' learning motivation, the spirit of competing in a healthy, active in answering questions and asks, cooperation among students and the increase of questionnaire results of student learning motivation in the second cycle as much as 71.76%. Civic learning activities in the third cycle by using the card game model can improve student learning motivation, this can be seen from the result of questionnaire student learning motivation as much as 76.03%.*

*The results of the study increase the learning motivation from the first cycle to the second cycle of 14.12%, from the second cycle to the third cycle increased by 4.27%, so the increase in learning motivation from cycle one to third cycle increased by 18.39%. Based on the results of research that has*

*been done, it can be concluded that the application of active learning method of card game can improve student learning motivation in Civics subjects in class X.5 in SMA Negeri 1 Cikarang Utara.*

*Keywords: Active learning Method, Card Game Model, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam rangka memelihara eksistensi setiap bangsa di sepanjang zaman. Bangsa Indonesia yang sedang melaksanakan pembangunan pendidikan sangat menentukan terwujudnya peradaban masyarakat lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu penanggung jawab untuk terciptanya peradaban masyarakat menjadi lebih baik, terutama dalam hal menciptakan peserta didik sebagai subyek yang memiliki peran menunjukkan keunggulan yang ada pada dirinya, seperti ketangguhan, kemandirian, kreatif, dan mampu bersaing dengan bangsa lain.

Metode belajar harus sudah dipersiapkan oleh guru sebelum proses pembelajaran, yang bertujuan agar pada saat guru menjelaskan siswi tidak merasa jenuh sehingga menimbulkan suasana kelas yang aktif. Komunikasi guru dan siswi memiliki peran dalam memotivasi belajar siswi, sebab komunikasi merupakan langkah awal baik dalam membangun hubungan antar guru dan siswi. Siswi pada sekolah tingkat menengah atas yang sudah mulai berani mengkritik lingkungan sekolah yang terkadang tidak sesuai dengan dirinya dan kritikan tersebut dilontarkan pada proses pembelajaran yang kurang memuaskan dan membosankan. Di hampir semua sekolah ceramah menjadi pilihan utama guru untuk penyampaian materi. Metode ceramah dapat dibilang model tradisional, sebab dari zaman dulu model ini dipergunakan sebagai komunikasi lisan antara guru dan siswi dalam proses pembelajaran. Model ceramah lebih menuntut keaktifan guru dari pada siswi. Model ini juga digunakan di SMAN 1 Cikarang Utara dalam pembelajaran PKn.

Proses belajar menjadi hal yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam keberhasilan siswi. Ada juga siswi yang mengalami hambatan atau kesulitan dalam proses pembelajaran yang dapat

berakibat kegagalan untuk mencapai prestasi. Agar kejenuhan dan kesulitan yang dihadapi oleh siswi, khususnya dalam belajar PKn kelas X di SMAN 1 Cikarang utara dapat dicegah, maka perlu penataan ruangan, dan memberikan kemasam yang menyenangkan yang terangkum di suatu model. Model yang membuat siswi tertarik untuk belajar dan siswi menguasai ilmu dengan mudah, dan cepat, sesuai dengan kapasitas tenaga dan pikiran yang dikeluarkan. Model yang tepat akan menciptakan cara belajar yang efektif dan efisien, sehingga siswi tertarik untuk mempelajari bidang PKn, sehingga siswi tidak hanya memahami dan hafal tetapi juga dapat mengamalkan kembali pengetahuannya di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, didalam proses pembelajaran sangat diperlukan model yang tidak membosankan yang membuat siswi lebih aktif, sehingga siswi memiliki anggapan bahwa sekolah itu tempat berekreasi bukan tempat yang membuat mereka stres.

Pada dunia pendidikan telah dikenal model active learning yang akan membuat siswi belajar aktif di dalam proses pembelajaran. Dengan harapan agar para siswi belajar aktif dengan cara memecahkan masalah di dalam pelajaran, sehingga tercipta kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri<sup>1</sup>. Selain itu, diperlukan juga tenaga pendidik yang dapat membantu berjalannya proses pembelajaran. Sumber-sumber belajar atau informasi sudah tidak berada dalam satu lembaga saja. Siswi dapat belajar lewat internet, perpustakaan, pameran buku, media cetak, televisi, dan radio.

Pada era pembaharuan, tugas pengajar adalah memotivasi siswi untuk mencari pengetahuan diluar kelas dan membimbing penggunaan pengetahuan tersebut. Saat ini guru harus menekankan how ketimbang what, ketika sebuah proses pembelajaran berlangsung disekolah. Bohar Suharto mengemukakan dalam bukunya "Pupuh Fathurrohman" dan M. Sobry, bahwa mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sehingga tercipta suasana yang baik dan menghubungkannya dengan peserta didik, sehingga terjadi proses

---

<sup>1</sup> Hamdani, Model Belajar Mengajar, (Bandung: Pustaka Setia,2010), hal. 110.

belajar yang menyenangkan<sup>2</sup>. Hal lain yang termasuk kedalam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswi adalah minat terhadap pelajaran<sup>3</sup>. Pola pendidikan di Indonesia yang memberikan banyak pelajaran dengan penuh, hal ini dapat menurunkan motivasi belajar siswi dan cenderung mengabaikan pembentukan karakter siswi yang lebih optimal.

Berdasarkan pengamatan yang ada di sekolah SMAN 1 Cikarang utara, masih banyak yang menggunakan model ceramah, sehingga siswi tidak tertarik, merasa jenuh, dan menganggap pelajaran PKn tu membosankan. Dengan begitu siswi kurang termotivasi dengan pelajaran PKn.

## METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Action Research). Penelitian ini berusaha mengkaji, merefleksi suatu rencana pembelajaran terhadap kinerja guru, interaksi antara guru dengan siswi, serta interaksi antar siswi dikelas. Penelitian ini dilakukan dalam serangkaian siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yang berkaitan, yaitu perencanaan (Planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Dalam penelitian ini guru PKn berperan sebagai pembimbing dalam pembelajaran PKn yang menggunakan model active learning sedangkan peneliti bertindak sebagai pemantau yang bertugas mengamati jalan seluruh kegiatan penelitian dikelas.

### Sasaran penelitian

Sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh siswi kelas X SMAN 1 Cikarang utara yang jumlah peserta didiknya 34 orang siswi.

### Teknik Pemantauan

---

<sup>2</sup> Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, Model Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam, (Jakarta: PT. Refika Adirama, 2007), hal. 89.

<sup>3</sup> Sardiman, A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rajawali, 2005), hal. 78.

Teknik pemantau yang dilakukan untuk keberhasilan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar PKn melalui model active learning adalah observasi dan catatan harian guru pada siklus yakni dari siklus 1, sampai siklus jenuh atau siklus 3 (sampai berhasil/sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian ini).

## **Tahap-Tahap Penelitian**

### **1. Perencanaan (planning)**

Pada tahap ini peneliti bekerjasama/berkolaborasi dengan guru Pkn kelas X di SMAN 1 Cikarang Utara untuk merencanakan pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

### **2. Tindakan (acting)**

Pada awal pembelajaran guru menjelaskan materi kepada siswi lalu membagi kelas menjadi kelompok besar yang terdiri dari 4-5 orang perkelompok tersebut dibagi lagi menjadi dua kelompok tersebut dibagi lagi menjadi beberapa kelompok. Setelah itu guru memberikan sebuah permasalahan yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Inti proses pembelajaran adalah ketika dimulainya seorang juru bicara mengemukakan pendapat mereka secara giliran disertai gambar, cerita, puisi atau lagu.

### **3. Observasi (observing)**

Peneliti dibantu oleh guru untuk mengamati situasi kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

### **4. Refleksi (Reflecting)**

Penelitian menganalisa permasalahan bersama guru berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajarana di siklus pertama, kemudian diperbaiki pada siklus berikutnya.

## **Analisa Data**

Analisis data dilakukan secara bertahap. Tahap pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan data dan tahap terakhir

adalah menyimpulkan dan memberi makna berdasarkan deskripsi data tersebut.

## PEMBAHASAN

Sebelum penelitian, peneliti mengadakan observasi terlebih dahulu ke SMA Negeri 1 Cikarang Utara. Pada saat observasi guru PKn mendiskusikan kelas mana yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Dari hasil diskusi guru PKn tersebut, maka diputuskan bahwa kelas X yang dijadikan objek penelitian. Setelah itu peneliti mendiskusikan kembali dengan guru PKn tentang kelas X yang akan dijadikan objek peneliti, setelah didiskusikan maka diputuskan kelas X.5 yang akan dijadikan objek penelitian, dikarenakan motivasi di kelas X.5 yang dianggap kurang pada saat proses pembelajaran PKn berlangsung serta melihat pada nilai ujian blok yang masih kurang memuaskan.

### 1. Siklus Pertama

#### 1.1 Perencanaan

Perencanaan pembelajaran siklus pertama ini sudah didiskusikan terlebih dahulu oleh peneliti kepada guru PKn di tempat penelitian. Pada tahap perencanaan pada siklus 1 pertama ini peneliti juga telah menyusun skenario pembelajaran dan RPP.

#### 1.2 Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama ini dilakukan dengan alokasi waktu 2x45 menit, pada hari Senin, 26 Maret 2012 pukul 10.45 WIB sampai pukul 11.15 WIB.

Adapun tahap-tahap pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi.
2. Guru menyampaikan kepada siswi mengenai kompetensi dasar dan indikator dari materi yang akan dipelajari pada siklus pertama ini dengan menayangkan power point di layar LCD.
3. Kemudian guru melanjutkan pada kegiatan inti pembelajaran dimana dalam kegiatan pembelajaran siklus pertama ini.
4. Setelah penjelasan materi selesai, maka guru melakukan sesi tanya jawab kepada siswi dikelas.

5. Setelah sesi tanya jawab selesai dan siswi tidak ada lagi yang bertanya, maka guru pun memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dijelaskan

6. Setelah sesi tanya jawab selesai, peneliti pun mengambil alih kelas.

7. Setelah siswi selesai maju presentasi, peneliti membagikan angket kepada siswi.

8. Untuk pertemuan selanjutnya gurupun mengingatkan pula kepada siswi agar siswi membaca dan mempelajari materi.

### 1.3 Observasi

Hasil observasi dari peneliti amati selama kegiatan pembelajaran berlangsung maka didapatkan hasil sebagai berikut: Suasana kelas selama pembelajaran berlangsung sangat kondusif, mungkin karena siswi tidak mendapatkan gangguan dari pihak manapun. Guru dalam menyampaikan materi cukup baik karena sesuai dengan RPP, sebelum menjelaskan materi guru juga menyampaikan kepada siswi tentang kompetensi dasar dan indikator dari materi yang akan dipelajari sehingga belajar menjadi terarah.

Ketika proses pembelajaran PKn berlangsung, disela guru menerangkan materi, beberapa siswi mulai terlihat aktif, ini terlihat dari beberapa siswi yang bertanya kepada guru mengenai materi yang sedang dijelaskan. Pada siklus pertama ini secara keseluruhan proses pembelajaran PKn berlangsung cukup baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengisian angket siswi kelas X.5 yang menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1  
Rata-rata Hasil Angket Motivasi Belajar PKn  
Siswi kelas X.5 Siklus pertama

No.	Aspek / Dimensi	Rata - Rata dan Presentase rata-rata			
		Ya	%	Tidak	%

1	Kebutuhan Sosial	140	68,62	64	31,37
2	Kebutuhan akan penghargaan	21	20,58	81	79,41
3	kebutuhan akan rasa aman	80	78,43	22	21,56
4	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	29	85,29	5	14,70
5	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	25	73,52	9	26,47
6	Kebutuhan Aktualisasi Diri	168	70,58	70	29,41
7	kegiatan yang menarik dalam belajar	3	8,82	31	91,17
8	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	18	26,47	50	73,52
9	Adanya harapan dan cita – cita masa depan.	17	50	17	50
10	Adanya penghargaan akan belajar	32	94,11	2	5,88



## 1.1 Refleksi

Pada siklus pertama ini dapat dikatakan cukup baik walaupun belum berhasil secara maksimal. Antusias siswi terhadap pembelajaran PKn cukup baik karena terjadi interaksi antara guru, siswi, dan peneliti.

## 2. Siklus Kedua

### 2.1 Perencanaan

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua ini dilakukan dengan memperhatikan refleksi pada siklus pertama dan disesuaikan dengan program kerja guru SMA Negeri 1 Cikarang Utara pada mata pelajaran PKn kelas X.5, serta didiskusikan terlebih dahulu dengan guru PKn sebenarnya, sistem pembelajaran PKn pada penelitian ini menggunakan model active learning dengan model permainan kartu.

### 2.2 Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua dilakukan dengan alokasi waktu 2x45menit, pada hari senin, 09 April 2012 pukul 09.45 WIB sampai pukul 11.15 WIB.

### 2.3 Observasi

Hasil observasi dari yang peneliti amati selama kegiatan pembelajaran berlangsung didapatkan hasil sebagai berikut:

Pada saat guru menjelaskan masih ada siswi yang tidak fokus, ada siswi yang mengobrol dibagian samping dengan teman sebangkunya. Walaupun terdapat beberapa siswi yang tidak fokus tetapi tidak mempengaruhi siswi yang lain tetap fokus dalam proses pembelajaran PKn.

Tabel 2  
Rata-rata Hasil Angket Motivasi Belajar PKn  
Siswi kelas X.5 Siklus Kedua

No.	Aspek / Dimensi	Rata - Rata dan Presentase rata-rata			
		Ya	%	Tidak	%
1	Kebutuhan Sosial	137	69,19	61	30,80
2	Kebutuhan akan penghargaan	36	36,36	63	63,63

3	kebutuhan akan rasa aman	84	84,84	15	15,15
4	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	29	87,87	4	12,12
5	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	25	75,75	8	24,24
6	Kebutuhan Aktualisasi Diri	161	69,69	70	30,30
7	kegiatan yang menarik dalam belajar	28	84,84	5	15,15
8	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	48	72,72	18	27,27
9	Adanya harapan dan cita – cita masa depan.	17	51,51	16	48,48
10	Adanya penghargaan akan belajar	28	84,84	5	15,15

## 2.4 Refleksi

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua sudah mulai lebih baik dari pada siklus pertama. Guru PKn dapat menguasai kelas lebih baik, meskipun masih ada siswi yang belum fokus saat pembelajaran PKn berlangsung. Para siswi sudah mulai aktif pada pembelajaran PKn berlangsung, hal ini ditandai pada saat guru menyampaikan materi beberapa siswi mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru PKn yang berkaitan dengan materi yang disampaikan pada siklus kedua ini.

## 3. Siklus Ketiga

### 3.1 Perencanaan

Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus ketiga dilakukan dengan memperhatikan refleksi pada siklus kedua dan disesuaikan dengan program kerja guru SMA Negeri 1 Cikarang Utara pada mata pelajaran PKn kelas X.5, serta didiskusikan terlebih dahulu dengan guru PKn sebenarnya, sistem pembelajaran PKn pada penelitian ini menggunakan model active learning dengan model permainan kartu.

### 3.2 Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua ini dilakukan dengan alokasi 2x45menit, pada hari Senin, 07 Mei 2012 pukul 09.45WIB sampai pukul 11.15 WIB.

### 3.3 Observasi

Hasil observasi dari peneliti amati selama proses pembelajaran berlangsung didapatkan hasil sebagai berikut:

Guru dalam menyampaikan materi cukup bagus karena sesuai dengan RPP, selain itu guru juga menyampaikan kompetensi dasar dan indikator dari materi yang ingin disampaikan sehingga dalam proses pembelajaran siswi lebih terarah dan sistematis.

Tabel 3

Rata-rata Hasil Angket Motivasi Belajar PKn  
Siswi Kelas X.5 Siklus Ketiga

No.	Aspek / Dimensi	Rata - Rata dan Presentase rata-rata			
		Ya	%	Tidak	%
1	Kebutuhan Sosial	136	68,68	62	31,31
2	Kebutuhan akan penghargaan	46	46,46	53	53,53
3	kebutuhan akan rasa aman	92	92,92	7	7,07
4	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	30	90,90	3	9,09
5	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	26	78,78	7	21,21
6	Kebutuhan Aktualisasi Diri	163	70,56	68	29,43
7	kegiatan yang menarik dalam belajar	30	90,90	3	9,09
8	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	50	75,75	16	24,24
9	Adanya harapan dan cita – cita masa depan.	19	57,57	14	42,42
10	Adanya penghargaan akan belajar	29	87,87	4	12,12

### 3.4 Refleksi

Kegiatan pembelajaran pada siklus ketiga ini dapat dikatakan sudah baik. Antusias dan semangat siswi dalam proses pembelajaran cukup baik karena telah terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswi, yang pada akhirnya dapat memotivasi siswi dalam belajar PKn.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Pada penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cikarang Utara, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswi dapat ditingkatkan khususnya pada mata pelajaran PKn melalui model active learning, hal ini terbukti dengan meningkatnya presentase rata-rata motivasi belajar siswi kelas X.5 pada mata pelajaran PKn.

### **Implikasi**

Penelitian ini berimplikasi kepada siswi dan guru. Implikasi pada siswi yaitu dapat membangkitkan semangat belajar siswi, dapat meningkatkan keaktifan siswi dalam belajar mata pelajaran PKn, dan mampu meningkatkan motivasi belajar, siswi tidak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran dikelas, karena model active learning dengan model permainan kartu mampu mengubah suasana dikelas menjadi lebih enjoy dan menyenangkan, disamping itu dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, bersaing secara sehat, dan keterlibatan belajar, dengan model active learning dengan model permainan kartu ini pembelajaran PKn dapat berlangsung maksimal karena melibatkan semua aktifitas siswi tanpa harus adanya perbedaan.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas, peneliti memberikan beberapa saran, antara lain: Bagi guru PKn, diharapkan pada saat pembelajaran PKn dapat melibatkan siswi, hal ini dimaksudkan agar siswi dapat lebih mendalami materi yang disampaikan selain itu dalam proses pembelajaran PKn setelah selesai penelitian, diharapkan dapat menerapkan beberapa variasi model pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model active learning dengan model permainan kartu karena dapat membuat siswi tidak merasa jenuh dan bosan apabila menggunakan model pembelajaran yang tidak monoton, sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Abu, 2008, *Teknik Belajar Dengan Sistem Sks*, Surabaya: Pt. Bina Ilmu
- Ani, C.T, Dkk, 2010, *Psikologi Belajar*, Semarang: Upt Universitas Negeri Semarang
- Dimiyati, M, 2012, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani, Model Belajar Mengajar, Bandung: Pustaka
- Setia H.C Whitering. 2011, *Psikologi Pendidikan*, Terjemahan M.Buchari, Bandung: Jemmars
- Masnur, Dkk., 2013, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Jakarta: Jemmars
- Melvin L. Silberman, 2010, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswi Aktif*, Bandung: Nusamedia
- Ngalim Purwanto, 2010, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Remaja Karya
- Oemar Hamalik, 2010, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara
- Pupuh Fathurrohman Dan M. Sobry Sutikno, 2011, *Model Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum Dan Konsep Islam*, Jakarta: Pt. Refika Adirama
- Poerwadarminta W.J.S, 2012, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Sardiman, A.M, 2009, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali
- Suyitno, A. 2009, *Dasar-Dasar Dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Jurusan Matematika
- Suharsimi Arikunto, 2010, *Pengelolaan Kelas Dan Siswi*, Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada

Sardiman A.M, 1986, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar Bagi Guru Dan Calon Guru*, Jakarta: Rajawali

Tholib Kasan, 2005, *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Studia Press

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003

Ujang Sukanda, 2003, *Belajar Aktif Dan Terpadu*, Surabaya: Duta Graha Pustaka

Udin S. Winataputra, 1997, *Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Psikologi Menuju Perwujudan Epistemologis*, Jakarta: Dedikbud

Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.