

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA ELEKTRONIK MATERI HAK DAN KEWAJIBAN
MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS V SDN 1 SUNGONLEGOWO GRESIK**

Ady Achmad Ali Wahyu, Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd.

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, email:

adywahyu@mhs.unesa.ac.id

khuznulhotimah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menghasilkan produk media buku cerita elektronik materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKN untuk siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik yang layak. (2) Mengetahui keefektifan produk media buku cerita elektronik materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKN untuk siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik.

Model pengembangan yang digunakan adalah model *Research and Development* (R&D) karena pengembangan R&D memiliki langkah-langkah yang lebih sistematis dan terperinci disetiap tahapannya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara terstruktur dan tes untuk mengetahui kelayakan media. Sedangkan untuk mengetahui tingkat efektifitas menggunakan uji t.

Berdasarkan analisis data uji kelayakan dilakukan dengan ahli materi dan ahli media serta uji coba produk perorangan, kelompok kecil, hingga kelompok besar mendapatkan kategori yang sangat baik. Sehingga media buku cerita elektronik layak untuk diterapkan dalam pembelajaran PPKN materi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan hasil analisis data uji t dan peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil rata-rata uji coba *post-test* yaitu 83,23 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata *pre-test* yaitu 56,32. Melalui perhitungan uji t diketahui hasil t_{hitung} sebesar 14,431. Selain itu, berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% $db = 34 - 1 = 33$ diperoleh $t_{tabel} = 2,045$. Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $14,431 > 2,045$. Sehingga terjadi perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* dan dapat disimpulkan bahwa media buku cerita elektronik dapat meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik.

Kata kunci : Pengembangan, Media buku cerita elektronik, PPKN, Materi hak dan kewajiban.

ABSTRACT

The purpose of this study are (1) To produced an appropriate Electronic storybook on subject Right And Obligation Content for civic education course at fifth grade students 1 Elementary School of Sungonlegowo Gresik. (2) To measure the effectiveness of electronic storybook media product right and obligation content on civic education for fifth grade students Elementary School 1 of Sungonlegowo Gresik.

The development model were used the Research and Development (R & D) model because of R & D development had more systematic and detail steps in every stage. The Data collection techniques in this research are used questionnaires, structured interviews and tests to find out the appropriateness of media. Meanwhile, in order to determine the level of appropriateness is used the t test.

Based on the data analysis of the appropriateness test is conducted by materi and media experts as well as individual products testing, small groups, to large groups are got a very good categories. So the electronic storybook media is appropriate to apply on civic education Right And Obligation Content in daily life. While the results of the t test data analysis and researcher can be concluded that the average result of *post-test* trial is 83.23 higher than the average *pre-test* result is 56.32. Through the calculation of the t test were known that the t count result is 14.431. In addition, based on testing used a significant level of 5% $db = 34 - 1 = 33$ obtained t table = 2.045. So the researcher can concluded that t count greater than t table which is $14,431 > 2,045$. So there is a significant differences between *pre-test* and *post-test* and it can be concluded that the electronic storybook media can improved the result of learning On Right And Obligation Content civic education fifth grade students 1 Elementary School of Sungonlegowo Gresik.

Keywords: Development, electronic storybook media, civic education, right and obligation content

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai salah satu sistem pengorganisasian berbagai komponen dalam merubah siswa dari suatu kondisi yang jauh lebih meningkat secara positif. Siswa dianggap sebagai subjek yang berhak mendapatkan bimbingan dan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sesuai bakat dan minatnya.

Pendidikan dasar mempunyai dua fungsi utama, yang pertama, pendidikan dasar berfungsi untuk menciptakan siswa untuk mempunyai kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, penguasaan dasar-dasar untuk mempelajari sains, dan kemampuan berkomunikasi yang baik untuk menjalani kehidupan bersosial di masyarakat. Kedua, pendidikan dasar memberikan dasar-dasar untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Keberhasilan mengikuti pendidikan di sekolah menengah dan pendidikan perguruan tinggi banyak di pengaruhi oleh keberhasilannya dalam mengikuti pendidikan dasar. Keberadaan sekolah dasar menjadi salah satu bagian dari pelaksanaan program wajib belajar 9 tahun yang diterapkan oleh pemerintah di Indonesia

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik dalam indikator mata pelajaran PPKN yang membahas tentang pelaksanaan kewajiban dan hak dalam kehidupan sehari-hari kurang mudah dipahami oleh siswa kelas V dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak ada hubungan timbal balik antara guru dan murid atau sebaliknya. Dalam pembelajaran ini guru tidak menggunakan media karena tidak adanya media yang dibuat khusus untuk materi tersebut dan pemahaman siswa secara visual kurang. Sehingga siswa sulit untuk memahami pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari sangat penting untuk siswa dikarenakan materi ini di gunakan sebagai bekal siswa dalam melakukan sosialisasi dengan orang-orang disekitar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas V SDN 1 Sungonlegowo peneliti menemukan beberapa permasalahan. Berikut adalah permasalahan yang di peroleh peneliti:

1. Media pembelajaran yang di gunakan guru hanya berupa buku tematik yang tidak semua siswa memiliki

2. Proses penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah
3. Terbatasnya penggunaan media membuat inovasi pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa masih kurang
4. Rata-rata nilai PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo masih dibawah 75 yakni antara 60-70
5. Karakteristik siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo rata-rata berusia 11-12 tahun dimana siswa sudah mengenal berbagai bentuk teknologi, hampir 80% dari siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo sudah mempunyai handphone dan siswa kelas V di SDN 1 Sungonlegowo mempunyai gaya belajar tipe visual yang artinya hanya akan mudah memahami materi jika guru menggunakan media visual.

Berdasarkan uraian permasalahan dan hasil observasi yang peneliti peroleh, maka untuk penyelesaian masalah belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Saat ini guru sering menemukan permasalahan dalam menyampaikan materi pembelajaran, materi yang disampaikan sulit diterima oleh siswa. Penggunaan media dalam proses belajar siswa dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Anderson, melihat pemilihan media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan intruksional. Untuk keperluan itu Anderson membagi media dalam 10 kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media cetak, (3) media cetak bersuara, (4) media proyeksi diam, (5) media Proyeksi dengan suara, (6) media visual gerak, (7) media audio visual, (8) objek, (9) sumber manusia dan lingkungan, (10) media modul. (Sadiman, 2009:89)

Merujuk pada teori Anderson tentang 10 kelompok media dan masalah belajar yang ada pada indikator mata pelajaran PPKN kelas V di SDN 1 Sungonlegowo yang telah diungkapkan, peneliti berpendapat bahwa media yang cocok untuk materi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari pada mata pelajaran PPKN kelas V adalah media buku cerita elektronik yang tergolong media proyeksi diam. Selain itu media buku cerita elektronik ini cocok untuk gaya

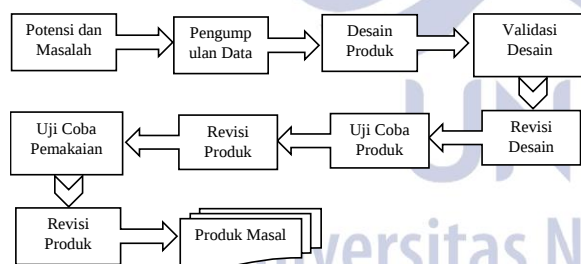
belajar siswa kelas V di SDN 1 Sungonlegowo Gresik.

Buku cerita elektronik ini dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang memiliki manfaat untuk mengatasi masalah belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa pada indikator mata pelajaran PPKN kelas V di SDN 1 Sungonlegowo Gresik yang menginginkan siswa untuk mampu menerapkan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan masalah belajar yang telah peneliti uraikan sebelumnya, maka perlu tindakan untuk mengatasi masalah belajar pada indikator mata pelajaran PPKN materi pelaksanaan kewajiban dan hak dalam kehidupan sehari-hari maka peneliti mengembangkan media pembelajaran buku cerita elektronik pada mata pelajaran PPKN materi pelaksanaan kewajiban dan hak dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik.

MODEL PENGEMBANGAN

Dalam pengembangan media *Computer Assisted Instruction* (CAI) ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan ini berorientasi menghasilkan sebuah produk yang akan dimanfaatkan untuk memecahkan permasalahan siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban.



Gambar 1

Model Pengembangan *Research and Development* (R&D) Borg and Gall 1983 dalam Sugiyono (2008:298)

Prosedur pengembangan ini sesuai dengan model pengembangan yang pengembang pakai yaitu model pengembangan *Research and Development*, yang langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain Produk 4) Validasi Desain 5) Revisi Desain 6) Uji Coba Produk 7) Revisi Produk 8) Uji Coba Pemakaian 9) Revisi Produk 10) Produksi Masal.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

1) instrumen validasi ahli media, 2) instrumen validasi untuk ahli materi, 3) instrumen untuk uji coba perseorangan, 5) instrumen untuk uji coba kelompok kecil, 6) instrumen untuk uji coba kelompok besar. Penilaian hasil kelayakan media buku cerita elektronik diperoleh dari lembar validasi. Adapun kriteria rentang presentase penelitian dalam mengevaluasi instrumen sebagai berikut :

Tingkat Pencapaian	Keterangan
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Kurang Baik
21-40	Tidak Baik
0-20	Sangat tidak Baik

Sumber : Arikunto,(2010:57)

Tabel 1. kriteria presentase penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kajian Teoritik

Berdasarkan kejianm teoritik, Molenda (2008) berpendapat bahwa definisi teknologi pendidikan adalah "*Educational Technology is the study and ethical prctice of facilitating leratning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resource*" jika diterjemahkan dalam bahasa indonesia bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses teknologi yang sesuai. (Januszewski & molenda, 2008:1). Maka keterkaitan penelitian pengembangan media buku cerita elektronik jika dikaitkan dengan definisi molenda (2008) adalah masuk pada kawasan menciptakan suatu media dalam pembelajaran.

Menurut Sutherland (dalam Faizah, 2009:252) karakteristik buku cerita adalah sebagai berikut:

- Buku cerita bersifat ringkas dan langsung
- Buku cerita bergambar berisi konsep – konsep yang berseri.
- Konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak – anak.
- Gaya penulisanya sederhana.

Media buku cerita elektronik dikatakan efektif apabila sudah sesuai dengan materi yang diajarkan, peserta didik termotivasi

dan tertarik terhadap mata pelajaran yang disampaikan membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Namun dalam pelaksanaan penelitian peneliti menggunakan model penelitian *Research and Development* (R&D) menurut Borg and Gall dalam Sugiono. Model ini dipilih karena sudah sesuai dan cocok untuk mengembangkan media buku cerita elektronik yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Karena dalam penelitian ini memerlukan beberapa tahapan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang berupa buku cerita elektronik. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran.

Model pengembangan R&D (*Research and Development*) ini lebih terkontrol dalam merancang sebuah produk yang akan di produksi oleh peneliti.

2. Kajian Empirik

Setelah pengembang melakukan analisis data yang dilakukan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media buku cerita elektronik yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKN materi hak dan kewajiban kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik telah berhasil dan media buku cerita elektronik dapat dikatakan layak dan efektif.

Suatu media dapat dikatakan layak jika suatu media sudah di uji oleh ahli materi, ahli media, uji perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil kelayakan media modul dapat ditunjukkan dari penilaian dari ahli materi yaitu 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik, ahli media yaitu 95% dimana juga termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba yang dilakukan baik uji coba perorangan menilai 88,88% termasuk dalam kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil menilai 90,74%, sedangkan uji kelompok besar 92,88% dan semua termasuk dalam kategori sangat baik. Dari semua penilaian dan kategori yang sudah dinilai maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media buku cerita elektronik materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik layak untuk digunakan oleh siswa.

Uji efektifitas dari media yang dikembangkan menggunakan desain penelitian "*Pre Experimental Design*" jenis *One Group Pretest-Posttest*. Dimana untuk *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil uji coba peneliti sebelum dan sesudah menggunakan media buku cerita elektronik. Berdasarkan desain penelitian tersebut untuk mengetahui efektifitas hasil penggunaan media buku cerita elektronik pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik dalam Sketsa Rancangan, dilakukan analisis data uji t dan peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil rata-rata uji coba *post-test* yaitu 83,23 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata *pre-test* yaitu 56,32. Melalui perhitungan uji t diketahui hasil t_{hitung} sebesar 14,431. Selain itu, berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% $db = 34 - 1 = 33$ diperoleh $t_{tabel} = 2,042$. Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $14,431 > 2,042$. Sehingga terjadi perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* dan dapat disimpulkan bahwa media media buku cerita elektronik dapat meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik.

3. Kelebihan dan kekurangan media buku cerita elektronik

Setiap media pembelajaran diciptakan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kekurangan dan kelebihan media elektronik menurut (Sjukma Sjam, 2010:125)

a. Kelebihan

Media elektronik dapat memberikan suasana yang lebih hidup, penampilan lebih menarik, dan sekaligus dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.

b. Kelemahan

Dalam segi teknis dan biaya, penggunaan media elektronik memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh di tempat-tempat tertentu.

SARAN

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian lapangan yang hasil dari penelitian ini adalah suatu media buku

cerita elektronik materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik. Oleh karena itu saran berkaitan dengan media buku cerita elektronik yang dihasilkan.

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media buku cerita elektronik yang telah dikembangkan diharapkan guru memperhatikan hal penting diantaranya:

- a. Petunjuk penggunaan media buku cerita elektronik
- b. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
- c. Siswa diizinkan membawa HP atau Tab untuk menginstal aplikasi buku cerita elektronik.

2. Saran Desiminasi produk (Penyebaran)

Pengembangan produk ini menghasilkan media buku cerita elektronik materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik, apabila digunakan untuk sekolah lain atau pelajaran lain maka harus diidentifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, karakteristik siswa, gaya belajar siswa, kondisi lingkungan sekolah dan fasilitas sekolah.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PPKN materi hak dan kewajiban siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik.
- b. Pengembangan media buku cerita elektronik terfokus pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN 1 Sungonlegowo Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prsedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. 15. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arthana, I Ketut & Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*; Unesa
- Faizah, U. 2009. *Kefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cakrawala Pendidikan
- Januzewki, Alan dan Michael Molenda. 2008. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York and London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2): 12- 25.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". *International Education Studies Journal* 10 (7): 10- 17.
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1- 7.
- Kristanto, Andi., 2011, Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Lukens, R.J. 2003. *A Critical Hand Book Of Children's Literature*. New York: Longman
- McElmeel, S.L. 2002. *Character Education: A Book Guide For Teacher, Librarians and Parent*. New York: Teacher Ideas Press
- Mitchell, D. 2003. *Children's Literature: Animation To The World*. Boston: Allyn & Bacon
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

- Nurdiyantoro, B. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan*. Puskur. Balitbang. Diknas. Jakarta
- Richey, Rita C dan Barbara B. Seels. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Rusijono, & Mustaji. (2013). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusijono; Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*; Seri pustaka Teknologi Pendidikan no.4. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif S. dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajawaliPers
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sjukma Sjam, dkk. 2010. *Perencanaan Pengajaran: Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: CV Praktika Aksara Semesta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarso. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset