



## Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Terhadap Karakter Gotong Royong Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Nafia Wafiqni, \* Arizka Alycia

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

\*Penulis korespondensi: [nafia.wafiqni@uinjkt.ac.id](mailto:nafia.wafiqni@uinjkt.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7836>

Received: 2021-03-10, Revised: 2021-03-27,

Accepted: 2021-03-27, Published: 2021-03-27

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film animasi Upin & Ipin dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan metode Survei. Alat pengumpulan data penelitian ini adalah angket dan foto dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi sederhana, dan koefisien determinasi. Setelah melakukan perhitungan diperoleh nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) ialah 0,005 yang berarti bahwa pengaruh film animasi Upin & Ipin dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI Miftahul Falah hanya 0,5%. Hasil uji t-hitung < t-tabel ( $0,487 < 2,021$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa film animasi Upin & Ipin tidak mempunyai pengaruh yang signifikan dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI miftahul Falah.

**Kata Kunci:** *Video Pembelajaran, Video Upin dan Ipin, Karakter Gotong Royong*

### *The Influence of Upin & Ipin Animated Film on Student Characters of Mutual Cooperation in Madrasah Ibtidaiyah*

#### *Abstract*

*This study aims to determine all the major influences of the animated film Upin & Ipin in strengthening the character of mutual cooperation among class V students. The quantitative research approach used was the survey method. Collecting data using questionnaires and photo documentation. The data analysis used descriptive analysis, classical assumption test, simple regression analysis, and the coefficient of determination. After calculating the coefficient of determination ( $R^2$ ) is 0.005, which means that the effect of the animated film Upin & Ipin in strengthening the character*



*of mutual cooperation among class V students of MI Miftahul Falah is only 0.5%. The result of tcount <t-table (0.487 <2.021). It can be shown that the animated film Upin & Ipin does not have a significant effect in strengthening the character of mutual cooperation among class V MI miftahul Falah students.*

**Keywords: instructional video, Upin and Ipin video series, mutual cooperation**

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini berkembang pesat, tidak terkecuali pada internet serta dunia perfilman. Pada dasarnya, perkembangan teknologi memiliki banyak peran positif bagi anak-anak, di antaranya yaitu dapat menambah wawasan anak, anak dapat membangun relasi tanpa harus dibatasi jarak dan waktu, memudahkan anak mencari informasi terkini, anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan, menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi anak yang bosan belajar dan membangun kreatifitas anak (Suryameng, 2019: 44-45). Namun, dari sekian dampak positif perkembangan teknologi yang saat ini hampir tidak dapat dibendung, ternyata teknologi informasi memiliki berbagai dampak negatif terhadap kehidupan anak yaitu, menimbulkan kecanduan, rentan terhadap informasi yang salah, masalah cyberbullying, masalah etika, menurunnya kecerdasan intelektual, masalah kesehatan, dan menurunnya interaksi tatap muka (Susilo, 2019: 139).

Contoh yang paling sering kita lihat ialah saat ini kebanyakan anak-anak yang tinggal di perkotaan lebih memilih bermain gadget di rumah dibanding bermain di luar bersama teman-temannya. Selain itu, mereka juga enggan mengerjakan pekerjaan rumah dengan keluarga karena lebih asyik bermain gadget. Hal ini patut disayangkan, karena penggunaan gadget dan media sosial dapat mengganggu interaksi dan kecerdasan sosial anak sehingga mereka menjadi acuh tak acuh dan kurang berbaur dengan kegiatan-kegiatan yang ada di sekitar mereka. Jika hal ini terus menerus dilakukan, budaya gotong royong akan luntur dan mulai ditinggalkan oleh generasi muda lalu digantikan dengan budaya baru yang individualis (Wahyuni & Putra, 2020).

Di Indonesia sendiri pun pendidikan karakter bukan hal yang baru lagi. Saat ini program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Indonesia sedang digalakkan. Program ini akan berjalan maksimal apabila semua pihak bekerjasama untuk menyukseskan program tersebut, yakni sekolah, keluarga, dan lingkungan. Sayangnya, program itu masih berjalan sendiri-sendiri sehingga hasilnya belum terlihat optimal, buktinya masih banyak siswa sekolah yang melakukan tindakan tidak terpuji dan melanggar peraturan (Utomo, 2018).

Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Indonesia memuat 5 nilai karakter utama, yakni religius, kemandirian, nasionalisme, integritas, dan gotong royong. Pelaksanaan program Pendidikan karakter ini membutuhkan strategi,

media, dan kerjasama dari pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat (Djihadah, 2020). Dalam hal ini, media dapat digunakan untuk mengendalikan dan menentukan sikap anak terhadap sesuatu, sebelum diungkapkan dalam Tindakan (Cangara dalam Suroko & Muktiyo, 2016: 123).

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan untuk menguatkan karakter anak. Seperti cerita bergambar, wayang atau boneka, musik, drama, dan video (Yuwanto, 2020). Di era teknologi digital saat ini, film animasi sebagai salah satu contoh media audio video bisa bermanfaat untuk menguatkan karakter anak (Batubara, 2020, p. 162). Sebab, film animasi merupakan media audio visual yang dibungkus secara menarik. Melalui cerita yang divisualisasikan di film pula, anak akan lebih mudah menangkap pesan moral yang ada di dalamnya.

Sayangnya, tidak semua jenis film animasi sesuai dengan perkembangan anak. Sebut saja film animasi *Spongebob Squarepants* yang pernah mendapat teguran dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) karena terdapat adegan kekerasan di dalamnya. Ini merupakan pengingat kepada orang tua bahwasannya anak juga memerlukan bimbingan ketika menonton sesuatu.

Tetapi dari sekian tayangan bermuatan negatif yang tidak disebutkan, masih terdapat film animasi yang aman ditonton oleh anak, yaitu film animasi *Upin & Ipin*. Film ini sangat menguntungkan bagi orang tua dan guru sebagai media dalam penguatan karakter gotong royong anak karena banyak sekali pesan moral dan nilai-nilai karakter, terutama nilai karakter gotong royong yang hampir selalu ada di setiap episode. Meskipun budaya gotong royong merupakan budaya asli Indonesia bukan Malaysia, tetapi peneliti mengamati budaya yang dilakukan di film tersebut tidak jauh berbeda dari istilah gotong royong.

Hal ini bisa dibuktikan dengan banyaknya adegan di film tersebut yang melakukan sesuatu bersama-sama, saling tolong menolong tanpa pamrih, menghargai sesama, berdiskusi sebelum melakukan sesuatu, dan lain-lain. Hanya saja istilah budaya tersebut mungkin berbeda di Malaysia. Film animasi ini juga menguntungkan karena berbentuk media audio visual yang dikemas secara menarik, berupa kumpulan adegan dan audio dengan kualitas baik, sehingga pesan moral yang disampaikan akan lebih mudah terserap oleh anak (Batubara & Batubara, 2020).

Akan tetapi, tidak semua sekolah memanfaatkan media audio visual dalam setiap proses pembelajaran, termasuk MI Miftahul Falah. Hal ini disebabkan oleh prasarana sekolah yang belum memadai. Sejalan dengan yang disampaikan oleh seorang siswi kelas V sekolah tersebut bahwasannya:

“Saat belajar kami jarang sekali menonton video melalui proyektor. Sekalipun hal itu dilakukan, kelasku pasti bergabung dengan kelas lain. Misalnya saat menonton film, kelas V B bergabung dengan kelas IV B dan III B di dalam satu

ruangan. Bapak/ibu guru lebih sering mengajar dengan bercerita (ceramah) saja, kami disuruh membaca tetapi kadang juga bertanya dan kami menjawabnya.”

Wawancara di atas menunjukkan bahwasannya guru lebih sering menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Pada hakekatnya, tidak ada satu media yang cocok untuk berbagai kegiatan pembelajaran. Inilah tugas tambahan bagi guru, yaitu dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan dan karakteristik siswanya. Sehingga media yang dipakai bukan hanya penjelasan dari guru atau buku teks saja.

Guru yang menggunakan media akan melahirkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti menilai bahwa media film animasi Upin dan Ipin cocok diterapkan pada siswa kelas V karena pada usia 11 tahun anak-anak mulai melakukan pelanggaran umum. Seperti yang dijelaskan Pieter & Lubis (2010: 138) bahwa beberapa bentuk pelanggaran umum yang sering dilakukan anak-anak di sekolah di antaranya berbohong, menggunakan kata-kata kasar dan kotor, merusak milik temannya atau sekolah, membolos, mengganggu teman (berkelahi), mengejek, membuat suasana rebut dalam kelas, mengintimidasi teman-temannya, mencuri, dan pada sebagian anak sudah memakai narkoba.

Walaupun film Upin dan Ipin sudah lama tayang, tetapi siswa-siswi kelas V MI Miftahul Falah masih menontonnya. Hal ini dibuktikan saat penulis melakukan screening awal melalui kuesioner yang dibagikan melalui Google Form pada tanggal 24 September 2020 lalu. Tujuannya ialah untuk mengetahui berapa banyak dan berapa sering siswa kelas V di sekolah tersebut yang menonton film Upin dan Ipin. Hasilnya, 46 dari 51 siswa menyatakan masih menonton film Upin dan Ipin. Bahkan 28 siswa mengaku menontonnya setiap hari.

Setelah melakukan screening awal, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam berapa besar pengaruh media film animasi Upin & Ipin terhadap karakter gotong royong siswa kelas V. Penelitian ini akan dituangkan dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul: “Pengaruh Media Film Animasi Upin & Ipin Terhadap Karakter Gotong Royong Siswa Kelas V MI Miftahul Falah”.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahul Falah pada tahun ajaran 2020/2021. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sementara metode penelitian menggunakan metode survey. Sungarimbun & Efendi dalam Kadji (2016 : 38) berpendapat bahwa metode survei merupakan penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengambilan data yang pokok. Sanjaya (2013: 67) menuturkan lebih lanjut, bahwa metode survei bukan hanya mengumpulkan data, akan tetapi bagaimana data itu dapat dipahami dan diinterpretasikan, sehingga hasilnya dapat menggeneralisasikan suatu fenomena yang sedang terjadi.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V MI Miftahul Falah semester ganjil pada tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 51 orang. Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah purposive sampling, di mana penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu tertentu (Rangkuti, 2017 : 7). Dalam penelitian ini, penulis menetapkan kriteria yaitu siswa yang menonton film Upin & Ipin, sehingga diperoleh sampel sebanyak 46 orang.

Instrumen utama yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data ialah angket dan didukung foto kegiatan penelitian. Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017 : 142). Angket disebar sebanyak dua kali melalui layanan Google Form (online) yang dilakukan siswa di rumah. Angket pertama untuk menentukan sampel, yaitu untuk mengetahui berapa banyak siswa yang menonton film Upin & Ipin dan angket kedua ialah angket utama yang berisi butir-butir soal di variabel Y (Karakter Gotong Royong).

Dalam mengembangkan instrumen, penulis melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Berdiskusi dengan dosen pembimbing tentang apa saja yang harus dimasukkan ke dalam angket penelitian.
- 2) Membuat kisi-kisi instrumen variabel X (film Animasi Upin & Ipin) dan variabel Y (Karakter Gotong Royong).
- 3) Mengembangkan kisi-kisi ke butir-butir soal.
- 4) Melakukan uji validitas dibantu oleh Judgment Expert atau orang yang ahli dalam bidang tersebut.
- 5) Melakukan uji instrumen (angket) di kelas V MI Miftahul Falah melalui fitur online Google Form.
- 6) Menganalisis hasil uji instrumen yaitu berupa uji validitas dan uji reabilitas melalui software SPSS 20.

Data yang diperoleh merupakan data statistik. Oleh karena itu, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, uji asumsi klasik (uji normalitas dan uji linearitas), uji regresi sederhana, uji hipotesis (uji t), dan koefisien determinasi yang tujuannya untuk mengukur pengaruh variabel bebas dan variabel terikat yang diteliti. Dalam kasus ini ialah berapa besar pengaruh menonton film animasi Upin dan Ipin dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI Miftahul Falah.

## HASIL

Data dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada sampel penelitian. Untuk variabel X (Film Upin dan Ipin) diberi 8 pertanyaan,

variabel Y (Karakter Gotong Royong) 10 pertanyaan. Awalnya pertanyaan di variabel Y berjumlah 30 soal, dan terdapat 3 soal yang tidak valid, namun penulis memilih 10 soal saja untuk dijadikan instrumen penelitian variabel Y. Pengambilan nilai untuk setiap pertanyaan dalam angket didasarkan pada hasil skala likert. Masing-masing pilihan jawaban memiliki nilai yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari 46 sampel penelitian di MI Miftahul Falah mereka sangat sering menonton film Upin dan Ipin, mayoritas dari mereka bahkan menontonnya setiap hari. Mereka senang menonton film Upin dan Ipin karena banyak sekali pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Berikut merupakan ringkasan hasil jawaban responden di variabel X dan Y:

**Tabel 1**

*Ringkasan Hasil Jawaban Variabel X*

No	Pertanyaan	Mayoritas Jawaban
1	Film Upin dan Ipin ditayangkan di MNCTV setiap hari, apa kamu sering menontonnya?	Sangat sering
2	Apa kamu sudah lama menonton film Upin dan Ipin?	Ya, sudah lama
3	Berapa kali kamu menonton film Upin dan Ipin dalam seminggu?	Setiap hari
4	Berapa lama (durasi) film Upin dan Ipin dalam sekali tayang?	45 menit
5	Dari sekian banyak film animasi baru, mengapa kamu masih menonton film Upin dan Ipin?	Karena banyak pesan moral yang disampaikan di film Upin dan Ipin
6	Di antara episode berikut, mana cerita film Upin dan Ipin kesukaanmu?	Mencari harta karun
7	Saat menonton film Upin dan Ipin apakah kamu membayangkan diri kamu ada di film tersebut?	Sering
8	Pesan apakah yang bisa kamu ambil setelah menonton film Upin dan Ipin?	Menolong orang lain tanpa pamrih

*Sumber:* Dokumen pribadi penulis

**Tabel 2***Ringkasan Hasil Jawaban Variabel Y*

No Soal	Pertanyaan	Mayoritas Jawaban
1	Saya membantu anggota keluarga membersihkan rumah.	Sering
3	Saya meminjami alat tulis ketika ada teman yang tidak membawanya.	Sering
8	Saya membantu pekerjaan teman kelompok jika ia mengalami kesulitan.	Kadang-kadang
9	Saya menyalahkan anggota kelompok jika hasil kerja tidak sesuai harapan saya.	Tidak pernah
14	Saya sedih ketika ada orang tua teman yang meninggal.	Sering
18	Saya membuang sampah pada tempatnya untuk meringankan beban petugas kebersihan.	Sangat sering
22	Saya mengejek teman yang memiliki kekurangan. (contoh: mengejek teman yang tidak bisa mengucapkan huruf R)	Tidak pernah
25	Saya membantu orang yang membutuhkan, tidak memandang suku.	Sering
28	Saat berdiskusi, saya mendengarkan pendapat orang dengan saksama.	Sering
29	Walaupun hasil akhir musyawarah tidak sesuai pendapat saya, saya tetap melakukannya dengan lapang dada (senang dan ikhlas).	Sering

*Sumber:* Dokumen pribadi penulis

## PEMBAHASAN

Ketika responden sangat sering menonton film Upin dan Ipin dan menontonnya setiap hari berarti anak telah menaruh perhatian terhadap tayangan yang dilihatnya. Pada hasil penelitian jawaban responden sangat bervariasi, namun sebagian besar anak menonton film Upin dan Ipin karena film tersebut banyak mengandung pesan moral di dalamnya. Ini menandakan bahwa responden

mengetahui dan sadar bahwa film Upin dan Ipin banyak nilai positif, misalnya nilai gotong royong, menghargai kerjasama, dan pentingnya rasa empati.

Pada hasil angket variabel Y (Karakter Gotong Royong) banyak anak yang melakukan kegiatan positif seperti membantu keluarganya membersihkan rumah, menolong teman, menghargai pendapat orang lain dan sebagainya. Tetapi sebagian juga menyatakan jarang dan tidak pernah melakukan hal positif. Ini menandakan bahwa pesan di film Upin & Ipin tidak selalu mempengaruhi penontonnya. Tayangan yang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku baik. Adapun tayangan kurang bermutu akan memengaruhi seseorang untuk berperilaku buruk (Zubaedi, 2011 : 174).

Perlu digaris bawahi, yang dipengaruhi oleh tayangan atau film ialah perilaku seseorang, bukan karakternya. Karena untuk membentuk karakter seseorang butuh waktu yang lama dan proses yang tidak singkat pula. Sejalan dengan teori yang ada di bab II bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi karakter seseorang adalah gen, pendidikan, lingkungan, tujuan dan pengalaman hidup seseorang.

Selain itu, al Hakim & Sofiyana (2019 : 154) menambahkan bahwa peranan karakter pada animasi yang baik dan mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak hanya merupakan pendukung dalam pengembangan karakter anak. Peranan orangtua yang utama bagi pengembangan karakter anak sehingga orangtua juga perlu merespons tontonan anak, anak akan menilai baik dan buruknya perilaku dari respon yang dimunculkan oleh orangtua. Ini menunjukkan bahwa film animasi bukan merupakan faktor yang mempengaruhi karakter anak. Jadi, asumsi bahwa karakter anak terpengaruh lewat tayangan yang mereka konsumsi tidak selamanya benar.

Hasil analisis menggunakan korelasi pearson melalui program SPSS 20 menunjukkan nilai signifikansi 0,629 ( $> 0,05$ ) dan nilai thitung  $<$  ttabel ( $0,487 < 2,021$ ) ini berarti hipotesis ( $H_0$ ) diterima atau tidak terdapat hubungan yang signifikan antara film animasi Upin dan Ipin dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI Miftahul Falah 2020/2021. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,073 yang menunjukkan korelasi searah tetapi hubungannya sangat lemah. Hubungan yang sangat lemah ini juga ditandai oleh nilai koefisien determinasi yang hanya bernilai 0,5%. Jadi, dapat disimpulkan pengaruh film animasi Upin dan Ipin dalam menguatkan karakter gotong royong siswa kelas V MI Miftahul Falah hanya sebesar 0,5%. Film Upin dan Ipin memang tidak memiliki pengaruh yang besar dalam menguatkan karakter gotong royong siswa, tetapi bisa saja pengaruhnya datang dari faktor lain, seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, pengalaman hidup mereka atau variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah penulis sajikan, maka penulis menarik kesimpulan bahwa “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara film animasi Upin dan Ipin dalam menguatkan Karakter Gotong Royong siswa kelas V MI Miftahul Falah” karena pengaruh film animasi Upin dan Ipin sangat lemah untuk menguatkan karakter gotong royong siswa, yaitu sebesar 0,5% sedangkan 99,5% (100% - 0,5%) dapat disebabkan oleh variabel lain yang tidak diteliti,  $t_{hitung} < t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, Amin., & Sofiyana, Dyah. (2019). *Pemilihan Film Anak dan Kaitannya dengan Pendidikan Karakter*. Paper presented at the National Conference of Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN), Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74–84.
- Djihadah, N. (2020). Kecerdasan Emosional dan Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Aplikasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(1), 1–10.
- Kadji, Yulianto. (2016). *Metode Penelitian Ilmu Administrasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pieter, Herri dan Namora Lubis. 2010. *Pengantar Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suroko Arif & Muktiyo Widodo. (2018, 21-22 April). *Film As A Communication Strategy In The Learning Process Of Children Character Strengthening In The Digital Era*. Paper presented at International Conference of Child-Friendly Education. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia.
- Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2).
- Susilo, Budi. (2019, 29 Juli). *Dampak Positif Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Tumbuh Kembang Anak*. Paper presented at National Conference of Results of Community Service 2019 SINDIMAS 2019, STMIK Pontianak, Indonesia.

- Rangkuti, Anna. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Utomo, E. P. (2018). Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial peserta didik. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(2).
- Wahyuni, I. W., & Putra, A. A. (2020). Kontribusi peran orangtua dan guru dalam pembentukan karakter Islami anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 30–37.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.