

## IMPLEMENTASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MAHASIWA PADA MATA KULIAH PAI DI STIT MUHAMMADIYAH BANGIL

Rizki Ghonia Rohma<sup>1</sup> & Iwantoro<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Bangil  
<sup>1</sup>*niaimnida22@gmail.com* & <sup>2</sup>*iwan.stitmuhbangil@gmail.com*

Informasi Artikel	Abstract
<i>Received:</i> 5 September 2020	<i>Education is a very important thing in life. In order to increase the learning creativity of STIT Muhammadiyah Bangil students, the efforts of lecturers, especially here, are the efforts of Islamic Education lecturers in online learning. The method used by researchers is a qualitative method that is descriptive of the data generated through interviews and documentation. The results of this study include the type of Learning Management System used by STIT Muhammadiyah Bangil lecturers in e-learning activities using unpaid applications such as Edmodo and Google Classroom, the implementation of the use of e-learning as an effort to increase student learning creativity in the Islamic Religious Education course. Is to maximize procedures and applications in the implementation of online learning. The challenges faced and opportunities found in the implementation of e-learning are the challenges of lecturers and students in learning that take place must communicate well and synergize with each other because learning is not seen directly, while the opportunities make it easier for students and lecturers to interact with each other to discuss material or lessons where course, easier access, and understand students to be technology literate.</i>
<i>Accepted:</i> 17 September 2020	
<i>Published:</i> Nopember 2020	
<b>Keyword:</b> <i>Learning Management System, learning creativity</i>	

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, terutama di bidang teknologi informasi (khususnya internet) mampu mengubah gaya hidup masyarakat dunia (khususnya orang-orang yang menggunakan internet). Hal-hal yang tidak bisa dilakukan karena keterbatasan manusia untuk hadir di suatu tempat, akibat kondisi geografis, seolah-olah hilang begitu saja berkat adanya internet yang dapat mempertemukan manusia secara virtual. Proses pembelajaran pun berkembang dari yang semula harus bertatap langsung dengan pengajar (waktu dan tempat yang sama) hingga menjadi pembelajaran secara *online* (waktu dan tempat tidaklah harus sama).

Pada awalnya *e-learning* terkesan sebagai pembelajaran yang pasif dan hanya satu arah dari staf pengajar semata, karena materi hanya disediakan di *website* dan pengunjung yang tertarik pun bisa membacanya di *website* tersebut. Dukungan multimedia dan perkembangan baru di dunia *web* pun semakin membantu mewujudkan pembelajaran interaktif. Meskipun tidak bertemu secara fisik termasuk dengan adanya *Learning Management System*. Dengan adanya *Learning Management System* ini *user* membuat lebih mudah mengatur manajemen *e-learning* dari konten yang disediakan hingga siapa saja yang boleh mengakses *e-learning* ini.

Kreativitas merupakan salah satu topik yang menjadi bahan pembicaraan dalam pengembangan pendidikan. Kreativitas didukung adanya kecerdasan kreatif. Kecerdasan tersebut berkaitan dengan cara kita melakukan berbagai hal dan juga hasil yang dicapai. Suatu aktivitas bisa dianggap kreatif jika melibatkan suatu pendekatan baru atau unik, dan jika hasilnya dianggap berguna serta dapat diterima. Mahasiswa yang kreatif cenderung memiliki kemampuan untuk menerapkan suatu konsep dalam memecahkan berbagai permasalahan (Rowe, 2004).

*LMS* atau *Learning Management System* adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan dalam administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan, dan penyampaian program pendidikan yang berbasis *e-learning* atau program pelatihan. Mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan

pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (*LAN, WAN, atau Internet*) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Perkembangan teknologi di bidang informatika saat ini, khususnya perkembangan *World Wide Web* sejak 1991 menuntut penyesuaian dari segala bidang agar dapat memanfaatkannya menjadi lebih baik. Di samping sebagai bentuk kompetisi antar institusi, penyesuaian ini juga dimanfaatkan untuk membuat sistem yang lebih efektif dan efisien dari pada sistem yang lama. Sehingga dipakai istilah *electronic* atau biasa disingkat "e" pada setiap bidang yang memanfaatkan dunia internet sebagai medannya. Sebagai contoh adalah *e-commerce, e-bussiness, e-learning*, dan sebagainya (Bowles, 2004).

Kreativitas adalah suatu proses menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu objek atau gagasan dalam suatu susunan baru (Hurlock, 1990). Kreativitas adalah suatu proses yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, atau fleksibilitas, keaslian, atau orisinalitas dapat dipandang sebagai keaslian atau orisinalitas dalam berpikir, kemampuan untuk mengembangkan atau merinci suatu gagasan (Surya, 2011). Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan cara-cara baru dalam memandang suatu masalah atau situasi. Kreativitas tidak terbatas pada menghasilkan hal-hal baru yang bersifat praktis, tetapi boleh jadi hanya merupakan suatu gagasan baru. Pandangan ini lebih menekankan kreativitas pada cara pandang yang baru terhadap suatu masalah atau situasi, dan bukan pada suatu karya baru yang memiliki nilai kegunaan praktis (Suharnan, 2011).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar. Beberapa ciri pribadi yang kreatif yaitu: imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil risiko, dan berani dalam berpendirian dan berkeyakinan. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri kreativitas antara

lain Adanya inisiatif menumbuhkan rasa ingin tahu, percaya pada diri sendiri, Mempunyai daya imajinasi yang baik (Munandar, 2004).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif, adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan tiga langkah, yaitu (1) reduksi data, (2) display data, dan (3) pengambilan kesimpulan/verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **A. Jenis Learning Management System yang diterapkan dosen dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di STIT Muhammadiyah Bangil**

Upaya mengembangkan aplikasi di media internet untuk proses pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa. Aktivitas dosen yang dilakukan dalam rangka membimbing, mengajar dan melakukan *transfer knowledge* dalam proses belajar mengajar harus dilakukan oleh dosen yang memiliki usaha tinggi yang disertai dengan kemampuan dan keprofesionalan.

Kemampuan atau keprofesionalan dosen dalam pembelajaran *online* sangat penting. Maka seharusnya seorang dosen mengembangkan keilmuan dalam pembelajaran *online* untuk semakin berinovasi dalam pembelajaran.

Jenis *Learning Management System* yang diterapkan dosen cukup berperan dalam meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa terkait pembelajaran. Ada jenis *Learning Management System* yang berbayar dan tidak berbayar. *Learning Management System* yang dipakai oleh dosen STIT Muhammadiyah Bangil adalah menggunakan aplikasi yang tidak berbayar, yang memudahkan mahasiswa mengakses pelajaran atau materi secara *online* tanpa harus berlangganan dalam aplikasi tersebut. Jenis *Learning Management System* yang diterapkan dosen dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di STIT Muhammadiyah Bangil yaitu

dengan menggunakan aplikasi yang tidak berbayar, ada *Edmodo*, *Google Classroom*, *Schoology*, dan *Zoom Meeting*. Persiapan dalam *Learning Management System* sangat diperlukan guna mempermudah pembelajaran *online* yang berlangsung. Persiapan dosen STIT Muhammadiyah Bangil dalam pembelajaran online antara lain:

- Menyiapkan materi yang akan diberikan kepada mahasiswa;
- Mempersiapkan silabus setiap materi dalam perkuliahan;
- Mempersiapkan paketan data sehingga mempermudah proses berlangsungnya pembelajaran *online*.

Fitur-fitur yang terdapat dalam *Learning Management System* pada umumnya antara lain adalah Administrasi, Penyampaian materi dan kemudahan akses ke sumber referensi, penilaian, ujian *online*, dan komunikasi. Fitur-fitur *Learning Management System* yang diterapkan di STIT Muhammadiyah Bangil diantaranya meliputi penyampaian materi, penilaian, dan penyampaian informasi. Penilaian sudah berjalan online semua, tapi dari administrasi pembayaran kuliah masih banyak secara manual, karena memang tidak banyak juga mahasiswa yang memiliki ATM.

Meskipun masih kurang maksimal dalam mengembangkan pembelajaran *online* yang ada, tetapi dosen dan mahasiswa harus tetap menjalankan kegiatan seperti ini dalam beberapa hari dari sepekan yang ada, maka tidak menutup kemungkinan ketika memang pembelajaran dilaksanakan secara maksimal, maka dosen dan mahasiswa akan terbiasa dengan jenis pembelajaran *online*, meskipun mengubah pola belajar yang awalnya tatap muka langsung menjadi jarang itu membutuhkan pembiasaan yang rutin dan saling bersinergi.

## **B. Implementasi penggunaan e-learning sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam.**

Adapun Implementasi penggunaan *e-learning* cukup beragam, diantaranya ada keunggulan dan kelemahan dalam penggunaan *e-learning*,

penerapan serta prosedur-prosedurnya, penerapan *e-learning* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya Antara lain: (1) pembelajaran dapat diakses dengan mudah cukup menggunakan *smartphone* atau perangkat teknologi lain seperti laptop yang terhubung dengan internet, mahasiswa sudah bisa mengakses materi yang ingin dipelajari. Dengan menerapkan *e-learning*, mahasiswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran di mana saja dan kapan saja; (2) waktu belajar menjadi fleksibel, biasanya kebanyakan mahasiswa yang ingin belajar lagi tidak memiliki waktu yang cukup. Salah satu alasannya mungkin karena waktunya sudah digunakan untuk bekerja. Pembelajaran berbasis digital atau *e-learning* ini adalah solusinya. Waktu untuk belajar bisa dilakukan kapan saja tanpa terikat dengan jam belajar; dan (3) wawasan yang luas dan menumbuhkan kreativitas untuk mengenal sosial media serta menggunakannya secara maksimal, dengan menerapkan *e-learning*, tentunya mahasiswa menemukan banyak hal yang semula belum diketahui. Hal ini disebabkan beberapa materi pelajaran yang tersedia pada *e-learning* belum tersedia dalam media cetak seperti buku yang sering digunakan dalam metode belajar-mengajar konvensional. Berbeda dengan pembelajaran melalui tatap muka yang dilakukan dengan membaca buku.

Adapun kekurangannya adalah sebagai berikut: (1) mahasiswa seringkali mengeluh keterbatasan akses internet, salah satu kekurangan metode pembelajaran *e-learning* adalah terbatasnya akses internet. Jika mahasiswa berada di daerah yang tidak mendapatkan jangkauan internet stabil, maka akan mengalami kesulitan mengakses layanan *e-learning*. Hal ini tentunya masih banyak terjadi di Indonesia mengingat beberapa daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) masih belum terjangkau akses internet. Selain itu, harga pemakaian data internet juga masih dirasa cukup mahal untuk beberapa kalangan masyarakat Indonesia. Hal ini menyebabkan kemampuan untuk memanfaatkan *e-learning* masih dianggap sebagai suatu keistimewaan; (2) berkurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa, beberapa metode pembelajaran *e-learning* bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan interaksi pengajar dan siswa menjadi berkurang sehingga akan sulit bagi mahasiswa

untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang sukar dipahami; (3) masalah pemahaman terhadap materi yang disampaikan dosen kepada mahasiswa, materi yang disampaikan dalam *e-learning* direspon berdasarkan tingkat pemahaman yang berbeda-beda, tergantung kepada kemampuan si pengguna. Beberapa orang mungkin dapat menangkap materi dengan lebih cepat hanya dengan membaca, namun ada juga yang membutuhkan waktu lebih lama sampai benar-benar paham. Bahkan ada juga yang membutuhkan penjelasan dari orang lain agar dapat memahami materi yang dipelajari; dan (4) minimnya pengawasan dalam belajar, kurangnya pengawasan dalam melakukan pembelajaran secara daring membuat pengguna *e-learning* kadang kehilangan fokus. Dengan adanya kemudahan akses, beberapa mahasiswa cenderung menunda-nunda waktu belajar. Perlu kesadaran diri sendiri agar proses belajar dengan metode daring menjadi terarah dan mencapai tujuan. *Stay healthy and always keep our spirit up.*

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat telah mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, oleh karena itu, lembaga pendidikan khususnya STIT Muhammadiyah Bangil harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Maka dalam penerapan perlu melakukan inovasi pendidikan, salah satu inovasi pendidikan dengan menerapkan *e-learning*, *Elektronic Learning*, merupakan strategi baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. Harapan atas sistem *e-learning* di masa mendatang adalah penggunaan *e-learning* menjadi semakin efektif seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan metode pembelajaran yang digunakan. Pengembangan sistem *e-learning* juga diharapkan tidak hanya memperhitungkan masalah finansial dan profitabilitas, tetapi juga memperhatikan sisi psikologis mahasiswa dan mampu mengakomodasi berbagai kepribadian dan cara belajar masing-masing peserta.

Potensi setiap mahasiswa STIT Muhammadiyah Bangil pastinya berbeda-beda dalam memahami pembelajaran, khususnya tentang cara belajar yang terbiasa secara konvensional lalu beralih ke pembelajaran *online*, sehingga ketika dalam penerapannya, mahasiswa yg memahami dan terbiasa berselancar di media sosial cenderung akan lebih kreatif dalam pemanfaatan media, contoh presentasi dengan menggunakan media powerpoint yang materinya dibuat semenarik mungkin sehingga memudahkan mahasiswa lain dalam memahami materi yang disampaikan. Sedangkan ketika mahasiswa tidak terbiasa dengan media online atau istilahnya *gapték* biasanya lebih sulit memahami dan mempelajari materi secara *online*, bisa jadi *stagnan* dengan ketidaksiapannya dalam belajar sehingga tidak malah kreatif dalam belajar tetapi tertinggal dengan pelajaran yang disampaikan oleh dosen atau teman yang presentasi.

Penerapan *Learning Management System* di STIT Muhammadiyah Bangil kurang efektif, sehingga mahasiswa kurang bisa memahami presentasi. Akan tetapi, yang menjadikan kreativitas mahasiswa muncul. Yakni mahasiswa dapat mengenal yang namanya *e-learning* Edmodo untuk pembelajaran, Zoom untuk video Call.

Prosedur pelaksanaan *e-learning* sementara ini yang dilakukan dosen STIT Muhammadiyah Bangil sebagai berikut: (1) mahasiswa maupun dosen saling berkontak bagaimana pembelajaran yang akan dilakukan ketika memasuki *e-learning*; (2) dosen menyiapkan materi yang akan diberikan kepada mahasiswa; (3) dosen mengingatkan waktu daring berlangsung; (4) dosen menyarankan mahasiswa untuk menginstall aplikasi Edmodo, Google Classroom, Schoology, dan Zoom; (5) mahasiswa mengikuti prosedur penggunaan *Edmodo, Google Classroom dan Zoom* sebelum join kelas; (6) dosen memberikan kode atau password kepada mahasiswa untuk join kelas; (7) dosen menyampaikan materi melalui aplikasi *Edmodo, Google Classroom, Schoology, dan Zoom* yang seringkali dipakai oleh dosen-dosen STIT Muhammadiyah Bangil; (8) dosen membuka forum belajar, diskusi, atau presentasi di aplikasi yang telah dipilih; (9) dosen menyiapkan tugas yang akan diberikan kepada mahasiswa, baik tugas individual, tugas diskusi, dan ujian,

koordinasinya melalui grup *WhatsApp* yang nantinya akan diarahkan login ke Aplikasi yang akan dipergunakan; (10) mahasiswa menyiapkan bahan untuk presentasi berupa Power Point jika ada tugas dari dosen dan di diskusikan bersama teman-teman sekelas secara online; dan (11) dosen menyiapkan penilaian untuk mahasiswa.

Tentang Implementasi penggunaan *e-learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam menjadi harapan dosen-dosen juga, semoga tahun kedepannya dosen dan mahasiswa sama-sama siap dalam melaksanakan pembelajaran *online* dengan baik tanpa kendala yang beraturan seperti halnya sekarang sehingga pembelajaran terkadang masih memaksa untuk bertemu di tengah kondisi yang harusnya belum memungkinkan untuk itu.

### **C. Tantangan yang dihadapi dan peluang yang ditemukan dalam pelaksanaan e-learning**

Tantangan yang dihadapi oleh dosen dalam pelaksanaan *e-learning* adalah sulitnya mengontrol mahasiswa yang kurang memperhatikan dosen karena tidak bertemu secara langsung, selain itu dosen banyak menerima alasan-alasan dari mahasiswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran *online*. Sedangkan peluang positif yang ditemukan pelaksanaan *e-learning* di STIT Muhammadiyah Bangil adalah waktu belajar menjadi fleksibel, dan mahasiswa bisa mencari sumber referensi pembelajaran melalui media internet dengan mudah

Tentunya sebagai sebuah paradigma pembelajaran, *e-learning* memiliki tantangan. Baik bersifat teknis seperti kurangnya dukungan fasilitas dan infrastruktur serta minimnya kecakapan dan kompetensi penggunaan oleh para dosen. Sedangkan untuk tantangan non-teknis ialah masih adanya anggapan “miring” tentang minimnya tingkat efektivitas pembelajaran *e-learning* terlebih di beberapa daerah, belum lagi penentangan dari kalangan masyarakat umum yang menganggap bahwa pembelajaran *e-learning* ialah paradigma pemborosan dan berdaya guna rendah.

Akan tetapi *e-learning* tetap memiliki peluang dan penerimaan yang besar, selain asas kemudahan dan efektivitas yang paripurna. *E-learning* mampu mengarahkan “kultur maya” para mahasiswa yang sebelumnya hanya memiliki orientasi penggunaan internet sebatas permainan (*game*) maupun jejaring sosial. Diharapkan dengan adanya *e-learning* kelak para mahasiswa dapat menemukan arah belajar di depan monitor komputer dan perangkat pembelajaran visual lainnya. Hal ini tentu berpengaruh positif terhadap budaya positif mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya.

#### KESIMPULAN

1. Jenis *Learning Management System* yang digunakan oleh dosen STIT Muhammadiyah Bangil dalam kegiatan *e-learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam.
  - *Learning Management System* yang digunakan oleh dosen rata-rata aplikasi yang tidak berbayar. Dimana aplikasi yang tidak berbayar memudahkan mahasiswa mengakses pelajaran atau materi secara online tanpa harus berlangganan dalam aplikasi tersebut.
  - Aplikasi yang digunakan dosen rata-rata adalah *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology*, dan *Zoom Meeting*
  - Fitur yang diterapkan hanya penyampaian materi dan penilaian.
2. Implementasi *e-learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam.
  - Mampu mengetahui keunggulan dan kelemahan dalam penggunaan *e-learning*
  - Melaksanakan prosedur dalam penggunaan *e-learning* dengan baik dan benar.
  - Belajar membiasakan diri untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*.
3. Tantangan yang dihadapi dan peluang yang ditemukan dalam pelaksanaan *e-learning*

- Tantangan dari dosen harus ekstra memperhatikan mahasiswa dalam pembelajaran berlangsung dan mengotrol mahasiswa karena pembelajarannya tidak terlihat secara langsung.
- Peluangnya memudahkan mahasiswa dan dosen saling berinteraksi membahas materi atau pelajaran bisa dimana saja, akses lebih mudah, dan memahami mahasiswa untuk *melek* teknologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, dan Fatoni. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rinekha Cipta.
- Alan J. Rowe. 2004. *Discovering the innovative potential in ourselves and others*, Creative intelligence. Bandung: Mizan. Terjemah.
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Budiarso, D. E. Anies, 2011. *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Dan Penunjang Perkuliahan Di Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Unnes*. Semarang: Skripsi Program Sarjana Unnes.
- Elizabeth, Hurlock. 2009. *Perkembangan Anak*, Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Ghony, Djunaidi dan Almansyur, Fauzan. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunawan, Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Hurlock. 1990. *Child Development* diterjemahkan oleh Tjandrasa, Meitasari dan Zarkasih, Muslichah. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional (Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Margono. S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Cet. Ke-6.
- Munandar, dan Utami. 2004. *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta,

- Naidu, dan Som, 2006, *E-Learning: A Guidebook of Principles, Procedures and Practices*. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center for Asia.
- Prawira. Purwa Atmaja. 2013. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jojakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto. M. Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suharnan. 2011. *Kreativitas Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laras.
- Surya, Muhammad. 2003. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: UT.
- Tynan, B. 2005. *Melatih Anak Berpikir Seperti Jenius*. Jakarta: PT Gramedia.
- Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. 2003. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.