

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *GADGET* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA
DI SD SARASWATI 2 DENPASAR**

Ni Kadek Ari Setyawati¹, Ni Wayan Sariani Binawati², I Made Sukariawan³
PGSD, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
¹arisetyawati240@gmail.com, ²wynbinawati@gmail.com,
³sukariawan@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRACT

Learning motivation is an important factor influencing students' learning achievement. The implementation of innovative learning models supported by technology is expected to improve students' motivation, particularly in Natural and Social Sciences (IPAS) learning. This study aimed to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by gadgets on students' learning motivation at SD Saraswati 2 Denpasar. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 49 fifth-grade students, including 25 students in the experimental class and 24 students in the control class. Data were collected using a learning motivation questionnaire that had passed validity and reliability testing. Data were analyzed using descriptive statistics, normality test, homogeneity test, and Independent Sample t-test. The findings indicated that the average learning motivation score of the experimental class increased from 73.64 to 80.32, while the control class increased from 71.00 to 74.88. The Independent Sample t-test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.004 (<0.05), indicating that the Problem Based Learning model assisted by gadgets had a significant effect on students' learning motivation. Therefore, the implementation of the PBL model assisted by gadgets can be used as an alternative learning model to improve elementary school students' learning motivation in IPAS.

Keywords: Problem Based Learning, gadget, learning motivation

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang inovatif serta didukung oleh pemanfaatan teknologi diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Saraswati 2 Denpasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian berjumlah 49 siswa kelas V yang terdiri atas 25 siswa pada kelas eksperimen dan 24 siswa pada kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 73,64 menjadi 80,32, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 71,00 menjadi 74,88. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,004 ($<0,05$), sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan gadget berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Saraswati 2 Denpasar. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan gadget dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Gadget, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu bentuk teknologi yang banyak dimanfaatkan adalah gadget, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik mengakses informasi dan sumber belajar secara lebih mudah (Andriyana 2023)

Andriani and Rasto (2019) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak yang berasal dari dalam maupun luar diri

peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu bertahan ketika menghadapi kesulitan, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, mudah menyerah, dan memperoleh hasil belajar yang kurang optimal.

Pada implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menekankan pembelajaran yang

berpusat pada peserta didik melalui kegiatan mengamati, menyelidiki, memecahkan masalah, dan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru dituntut memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi melalui proses penyelidikan.

Selain model pembelajaran, pemanfaatan gadget juga menjadi salah satu inovasi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Gadget tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengakses informasi, video edukatif, serta berbagai sumber belajar yang relevan. Pemanfaatan gadget secara terarah dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mampu

mendorong motivasi belajar mereka (Nurafiah, Rokmanah, and Syachruraji 2023).

Rendahnya motivasi belajar masih menjadi salah satu permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Saraswati 2 Denpasar, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih beragam. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif, kurang berani menyampaikan pendapat, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran belum sepenuhnya berjalan secara optimal sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Syamsidah and Suryani (2018), *Problem Based Learning* merupakan

model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata sebagai konteks belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerja sama, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Model ini berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran.

Selain penerapan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah gadget. Pemanfaatan gadget secara tepat dapat memberikan akses kepada peserta didik untuk memperoleh berbagai sumber belajar, video pembelajaran, gambar, maupun informasi yang relevan dengan materi yang dipelajari. Penggunaan gadget dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa apabila digunakan secara terarah.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Ahsaniyyah and Fanny (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian Nurhaeda, Amran, and Said (2024) juga menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah dan kerja sama kelompok. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model PBL memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik apabila diterapkan sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Saraswati 2 Denpasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih

model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SD Saraswati 2 Denpasar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA dan kelas VB. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel penelitian terdiri atas 49 siswa, yaitu 25 siswa pada kelas eksperimen dan 24 siswa pada kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan gadget, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah motivasi belajar siswa. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah data memenuhi asumsi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample *t*-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 29 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based*

Learning (PBL) berbantuan gadget terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Saraswati 2 Denpasar. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket motivasi belajar kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan.

Analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar pada kedua kelas. Akan tetapi, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Ringkasan hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Pretes dan Postes Motivasi Belajar

	Pre-test	Post-test
Kelas Eksperimen		
N	25	25
Minimum	59	70
Maximum	87	93
Mean	73,64	80,32
Kelas Kontrol		
N	24	24
Minimum	52	63
Maximum	86	88
Mean	71,00	74,88

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat sebesar 6,68 poin, yaitu dari 73,64 pada saat *pre-test* menjadi 80,32 pada saat *post-test*. Sementara itu, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol

meningkat sebesar 3,88 poin, yaitu dari 71,00 menjadi 74,88. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan gadget.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,931, yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen.

Setelah memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample *t*-test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,004. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,004 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan gadget

berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Saraswati 2 Denpasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen setelah diterapkan model *Problem Based Learning* berbantuan gadget. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan pemecahan masalah mampu meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari informasi menggunakan gadget, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta mempresentasikan hasil diskusi. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori behaviorisme yang menyatakan bahwa perubahan perilaku belajar dipengaruhi oleh stimulus yang diberikan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, penerapan model

Problem Based Learning berbantuan gadget menjadi stimulus yang mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ketika peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan memperoleh penguatan (*reinforcement*) dari guru selama proses pembelajaran, motivasi belajar mereka cenderung meningkat (Hamruni et al., 2021).

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Ahsaniyyah and Fanny (2024), Azizah et al. (2024), serta Nurhaeda et al. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan didukung oleh pemanfaatan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Selama proses

pembelajaran, siswa didorong untuk mengidentifikasi masalah, berdiskusi dalam kelompok, mencari informasi menggunakan gadget, serta mempresentasikan hasil diskusi. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendorong meningkatnya motivasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar behaviorisme yang menyatakan bahwa perubahan perilaku belajar terjadi sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan gadget menjadi stimulus yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, berinteraksi dengan teman sekelompok, serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, penggunaan gadget sebagai media pembelajaran memperkaya sumber belajar dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi IPAS.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori motivasi belajar yang menjelaskan bahwa motivasi dipengaruhi oleh faktor internal dan

eksternal. Model pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan faktor eksternal yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Ahsaniyyah and Fanny (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Nurhaeda et al. (2024), yang menyatakan bahwa model PBL memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar melalui aktivitas pemecahan masalah dan kerja sama antarsiswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar apabila diterapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan gadget memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada

mata pelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan didukung oleh pemanfaatan teknologi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan gadget dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan guru pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik memperoleh informasi dari berbagai sumber sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan

gadget berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Saraswati 2 Denpasar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,004, lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,004 < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan gadget memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi permasalahan, berdiskusi, mencari informasi menggunakan gadget, serta mempresentasikan hasil pemecahan masalah. Aktivitas tersebut mendorong meningkatnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen dari 73,64 menjadi 80,32, lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan gadget dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsaniyyah, Risa, and Arif Mahya Fanny. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPAS Di Kelas IV SDN Sumur Welut III/440." 1(September):19–25.
- Andriani, Rike, and Rasto. 2019. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Motivation as Determinant Student Learning Outcomes)." 4(1):80–86. doi:10.17509/jpm.v4i1.14958.
- Andriyana. 2023. "Dampak Dan Tantangan Penggunaan Telepon Genggam Di Kalangan Anak Sekolah Dasar."
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. doi:10.17509/jpm.v4i1.14958
- Azizah, Ainul Mardiyah, Asriani, and Zulfuraini. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 20 Palu." 07(06):1050–60.
- Fitriansyah, F. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa SD, 2.
- Hamruni, Syaddad, I. A., Zakiah, & Putri, D. I. I. (2021). Teori belajar behaviorisme dalam perspektif pemikiran tokoh-tokohnya. Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
- Husna, S. H., & Asriyanti, F. D. (2025). Motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS berbantuan gadget peserta didik kelas V SDN 1 Moyoketen Kabupaten Tulungagung, 10(September).
- Nurafiah, Siti, Siti Rokmanah, and Syachruraji. 2023. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR." 14(2):13–20.
- Nurhaeda, N., Amran, M., & Said, S. K. (2024). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1).
- Sardiman. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Syamsidah, and Hamidah Suryani. 2018. *Model Problem Based Learning (PBL)*. Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Uno, H. B. (2021). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.