
PENGINTERGRATIFAN KREATIVITAS SEBAGAI SOFT SKILL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

Fathiatty Murtadho¹, Reni Nur Eriyani²
Universitas Negeri Jakarta

Fathiatty_murtadho@yahoo.com, reni_eriyani@yahoo.com

ABSTRAK

Industri kreatif merupakan pilar utama dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif yang memberikan dampak yang positif bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Industri kreatif menyerap sekitar 5,4 juta pekerja dan menyumbang Rp 81,5 triliun atau 9,13 persen terhadap total ekspor nasional dan ditargetkan dapat memberi sumbangan sekitar 7-8 persen terhadap PDB pada tahun 2015. Tujuan lulusan SMA yang tertuang dalam Standar Kompetensi Lulusan SMA yaitu memiliki kompetensi untuk melaksanakan pekerjaan tertentu dengan performance dapat mengembangkan diri, dan memiliki kecakapan untuk menjalani kehidupannya secara baik sebagaimana yang dipersyaratkan oleh dunia kerja sesuai dengan keahliannya, dengan bentuk bekerja langsung melalui proses produksi. Penelitian ini bertujuan dapat menghasilkan rancangan model intergratif penumbuhan sikap kreativitas melalui pembelajaran Bahasa dan Sastra di SMA. Pengintergratifan perilaku kreatif dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesiadi SMA sebagai suatu softskill. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis yang berupa tinjauan pustaka. Hasil yang diharapkan berupa model rancangan dari pembelajaran yang berbasis softskill.

Kata kunci: Soft Skill, Sikap Kreatif, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Ada empat faktor penggerak yang penting dalam penciptaan dan pembangunan industri kreatif yaitu teknologi, bisnis, budaya, dan kreativitas, Keempat komponen penggerak ini apabila ditanamamkan sejak dini pada siswaakan menghasilkan SDM yang tangguh. Penanamannya tidak dapat diberikan sebagai pengetahuan yang masuk dalam kurikulum tetapi sebaiknya diberikan secara terintegratif sebagai *soft skill*. *Soft skill* sering kali tidak didapatkan dari proses pembelajaran di dalam kelas, mengingat keterbatasan waktu yang tersedia. Sekolah sering kali terbebani tuntutan penguasaan *hard skill* sebagaimana ditetapkan dalam kurikulum. Kemampuan *soft skill* mencakup (a) kualitas pribadi, seperti tanggung jawab, kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, manajemen (pengendalian) diri, dan integritas atau kejujuran; dan (b) keterampilan interpersonal, seperti berpartisipasi sebagai anggota kelompok, mengajar (berbagi pengetahuan) ke orang lain, melayani pelanggan,

kepemimpinan, kemampuan negosiasi, dan bisa bekerja dalam keragaman. *Soft skill* ini melengkapi *hard skill*, yang bisa dikatakan juga sebagai persyaratan teknis dari suatu pekerjaan. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungannya yang terus berubah. Individu dan organisasi yang kreatif akan mampu bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Pendidikan harus mampu berperan aktif menyiapkan sumber daya manusia terdidik yang mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan baik lokal, regional, nasional maupun internasional. Siswa tidak cukup hanya menguasai teori-teori, tetapi juga mau dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sosial. Siswa tidak hanya mampu menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku sekolah, tetapi juga mampu memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang demikian adalah pendidikan yang berorientasi pada pembentukan jiwa entrepreneurship, yaitu jiwa keberanian dan kemauan menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar, jiwa kreatif untuk mencari solusi dan mengatasi problema tersebut serta jiwa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Kreativitas merupakan tuntutan pendidikan dan kehidupan pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru. Individu yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungannya yang terus berubah. Individu yang kreatif akan mampu bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Horng dkk. (2005) selanjutnya mengemukakan berbagai strategi pengajaran kreatif yang telah terbukti berhasil meningkatkan kreativitas para siswa. Strategi-strategi tersebut sebaiknya diterapkan sebagai aktivitas yang terintegrasi. Pengembangan industri kreatif mendorong untuk menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan kualitas yang dapat diandalkan. Industri kreatif bersifat strategis dalam membangun sumber daya manusia. Dalam industri baru ini bekerja tidak lagi harus terpaku di kantor atau di pabrik. Faktor utama pendukung penumbuhan sikap ini adalah perubahan mindset generasi muda yang saat ini sedang mengenyam pendidikan di sekolah. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru. Individu

dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungannya yang terus berubah. Individu dan organisasi yang kreatif akan mampu bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Strategi awal industri kreatif adalah mengarahkan lembaga pendidikan agar menciptakan lebih banyak lulusan pencipta lapangan kerja, bukan pencari lapangan kerja. Oleh sebab itu, kreativitas memainkan peranan penting dalam menciptakan *competitive advantage* seorang individu di tengah persaingan global yang semakin tinggi. Hal ini untuk mendukung pilar utama daya saing sebuah bangsa terletak pada SDM yang kreatif. Selanjutnya dari pribadi yang kreatif akan meretas menjadi SDM yang unggul dan kompetitif. Karena SDM yang unggul dan kompetitif akan mampu mengembangkan potensi ekonomi kreatif menjadi industri kreatif. Dalam proses pendidikan kreatif setidaknya ada tiga aspek yang perlu dikembangkan yakni *hard skill* (keterampilan teknis dan analitis), *soft skill* (keterampilan berinteraksi sosial), dan *life skill* (kecakapan hidup). Inilah yang harus ditumbuhkan dalam model pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik analisis isi dan tinjauan pustaka. Metode ini digunakan untuk menghasilkan rancangan model pembelajaran yang berbasis kreativitas untuk mengembangkan softskill siswa dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tuntutan kurikulum 2013 dalam Permen Dikbud no 69 tahun 2013 secara eksplisit dinyatakan bahwa tantangan eksternal yang akan dihadapi oleh guru dan peserta didik terkait dengan arus globalisasi, dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Pada salah satu kompetensi inti diharapkan peserta didik mampu memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu

pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Selain itu pada kompetensi inti yang lain juga siswa diharapkan dapat mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Artinya, apa yang dilakukan dalam mengembangkan pembelajaran tidak hanya didasarkan pada kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum, akan tetapi harus dibuatkan lagi konsep pengembangan yang dapat mengembangkan konsep model sebagaimana dalam tantangan eksternal tadi.

Salah satu contoh bagaimana mengembangkan model pembelajaran yang mengembangkan teknologi, bisnis, budaya dan kreativitas adalah sebagai berikut. Dalam salah satu kompetensi kelas XII disebutkan bahwa peserta didik diminta menemukan teks dalam genre faktual, tanggapan dan cerita. Sementara itu pada ruang lingkup materi peserta didik diminta memindahkan konvensi novel ke film. Novel yang dipilih oleh guru haruslah novel yang mengandung unsur edukasi yang kuat. Ditentukanlah novel berjudul *Perempuan Bernama Arjuna 6: Sundanologi dalam Fiksi*, yang dikarang Remmy Silado. Dalam novel tersebut, penulis membeberkan dengan piawai ihwal kebudayaan Sunda berikut hal-hal yang berkaitan dengannya. Dalam perspektif budaya dan peradaban, kawasan Sunda (kuno) boleh dikata meliputi suatu wilayah yang relatif luas. Di wilayah ini juga ditemukan jejak peradaban Sunda kuno dan spektakuler berupa timbunan bebatuan raksasa berumur ratusan tahun. Inilah timbunan bebatuan yang tersusun rapi dan membentuk sebuah bangunan menakjubkan bernama Gunung Padang. Buku ini tidak saja bertutur tentang masa lalu Sunda, tetapi juga mengenai pelbagai sisi kesundaan masa kini. Intinya melalui tokoh Arjuna dan suaminya dalam novel ini, sang pengarang seakan akan menjawab berbagai pertanyaan yang menggelayut dalam benak kita berkenaan dengan filosofi, bahasa, musik, adat istiadat, tradisi dan berbagai hal lainnya dalam kebudayaan Sunda. Ketika peserta didik membaca novel tersebut tentu keterampilan utama yang dikembangkan

adalah *hard skill* yaitu keterampilan teknis dan analitis. Tetapi jika dicermati isinya juga mengembangkan *soft skill* agar peserta didik selain mengenal budaya juga memiliki keterampilan sosial karena memahami budaya Sunda. Bagi siswa yang memiliki budaya lain maka dia akan mengkonstruksikan pengetahuan budayanya.

Pelajaran bahasa Indonesia menjadi bermakna jika disempurnakan dengan pengembangan *life skill*, yaitu kecakapan hidup. Peserta didik diminta untuk berkelompok mendiskusikan isi novel tadi untuk dijadikan naskah film pendek. Langkah awal yang dilakukan adalah tiap peserta diminta untuk membuat resensi. Naskah yang sudah dibuat kemudian didiskusikan dalam kelas dan disinergikan konsep naskah yang lebih baik. Setelah naskah selesai maka dicasting peserta didik yang akan menjadi aktor dan aktris, juga semua crew yang akan terlibat. Terlebih dahulu semua peserta didik diwajibkan untuk mencari tahu bagaimana proses pembuatan film dari berbagai sumber. Misalnya mereka melakukan kunjungan ke Karnos Group, yaitu rumah produksi film dan cerita yang banyak mengangkat budaya Betawi. Yang dilakukan di sana adalah mencari informasi tentang bagaimana proses pembuatan film secara utuh mulai dari pengumpulan sumber cerita, pemilihan aktris dan actor dan pendukung produksi film lainnya. Data-data yang sudah didapatkan juga boleh dilengkapi dengan mewawancarai tokoh aktris atau aktor, kemudian sutradara atau teknisi film yang berpengalaman. Tujuan dari kegiatan ini adalah bahwa jika akan menjalankan tugas profesional maka harus mempelajari bidang yang akan digeluti. Selain itu juga, guru dapat mengembangkan kecakapan hidup dan dapat mengembangkan keterampilan berinteraksi sosial. Langkah-langkah *soft skill* yang dikembangkan baru pada taraf budaya dan unsur sedikit kreativitas.

Soft skill yang diberikan kepada para siswa dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran. Menurut Saillah (2007), materi *soft skill* yang perlu dikembangkan kepada para siswa, tidak lain adalah penanaman sikap jujur, kemampuan berkomunikasi, dan komitmen. Untuk mengembangkan *soft skill* dengan pembelajaran, perlu dilakukan perencanaan yang melibatkan para guru, siswa, alumni, dan dunia kerja, untuk mengidentifikasi pengembangan *soft skill* yang relevan. Penekananan pada *soft skill* merupakan konsep belajar yang

membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi yang relevan dan dekat dengan siswa dan mendorong siswa mensintesa antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari seperti: konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian yang sebenarnya. Pengembangan *soft skill* di sekolah berlandaskan pada kehidupan nyata, berpikir tingkat tinggi, aktivitas siswa, aplikatif, berbasis masalah nyata, penilaian komprehensif, dan pembentukan manusia yang memiliki akal sehat dan bercirikan: belajar berbasis masalah, pengajaran autentik, pengajaran berbasis relevansi, belajar berbasis proyek, belajar berbasis kerja, belajar berbasis layanan, dan belajar kooperatif (Johnson, 2007). Penguasaan *soft skill* juga dapat melalui *character building* yaitu yaitu melalui pembentukan karakter menjadi sebuah jalan setapak yang dapat digunakan untuk membentuk insan yang prima sehingga diharapkan dapat memiliki *soft skill* yang prima pula. Pendidikan berdimensi *character building* ini memiliki enam pilar dalam penerapannya. Keenam pilar tersebut adalah *respect, responsibility, fairness, caring* dan *citizenship*.

Selain unsur-unsur di atas, unsur teknologi dan business juga sebaiknya dikembangkan bagi peserta didik dalam arus globalisasi. Novel yang sudah selesai dibaca dan dijadikan skenario dapat segera dibuatkan filmnya dengan hanya menggunakan *hand phone* yang umumnya sudah dimiliki peserta didik. Tentu saja ketika melakukan *shooting* pembuatan film akan juga dipilih setting tempat yang baik sesuai dengan konteks.

Gawai sebagai unsur teknologi akan membantu menciptakan sebuah karya imajinasi hasil kreativitas. Jika proses *shooting* dan *editing* sudah selesai maka sampailah pada tahap akhir film yaitu *editing*. Tidak jarang dalam mengedit film semua peserta didik mempertimbangkan secara matang agar film yang dihasilkan dapat menjadi sebuah tontonan yang menarik. Jika tidak mungkin dilombakan atau dibuat sebuah film yang laku ditonton di studio, setidaknya film tersebut dapat ditayangkan di youtube. Hal ini akan menyebabkan semua peserta didik yang mempelajari bahasa Indonesia merasa bahwa pelajaran tersebut dapat mengembangkan kreativitas dan menghasilkan pengalaman untuk alternatif pilihan profesi di masa yang akan datang.

Berikut contoh pengintegrasian kreativitas sebagai *soft skill* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

PENGINTEGRATIFAN KREATIVITAS SEBAGAI SOFT SKILL
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

	Teknologi	Bisnis	Budaya	Kreativitas
<i>Hard Skill</i>	Menggunakan hp secara sederhana	Membekali peserta didik untuk dapat menciptakan film sederhana yang memiliki purna jual	Membaca novel yang membicarakan tentang budaya Sunda berjudul; <i>Perempuan Bernama Arjuna 6 : Sunadnologi dalam Fiksi.</i>	Meminta peserta didik memindahkan cerita novel menjadi sebuah film, sederhana dengan alat-alat yang sederhana juga
<i>Soft Skill</i>	Mempelajari teknik perekaman film dari berbagai profesi terkait, actor, aktris, sutradara dan lain lain.	<p>a. Berinteraksi sosial antarkelompok peserta didik untuk berdiskusi tentang tugas</p> <p>b. Berinteraksi dengan para tenaga profesional</p>	Menterjemahkan budaya yang ada dalam ragam tulis ke dalam ragam film	Menciptakan film yang dibuat dengan cara sederhana akan tetapi menghasilkan film yang memiliki tata setting dan alur cerita menarik
<i>Life Skill</i>	Memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang teknik perekaman film menggunakan alat-alat sederhana akan tetapi hasilnya bagus	Peserta didik memiliki kecakapan hidup, agar dapat berusaha, sehingga mereka memiliki pembejaraan bermakna dalam kehidupan	Dapat mencari budaya lain dari sumber novel lain yang dapat dipindahkan ke ragam bahasa lain	Peserta didik memiliki pengalaman sebagai artis, actor, sutdara, penulis skenario dan lain-lainnya

KESIMPULAN

Pembelajaran bahasa Indonesia akan menjadi bermakna dalam kehidupan peserta didik jika tidak hanya dapat dijalankan berdasarkan kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, akan tetapi harus disinergikan atau diintegrasikan antara kebutuhan pengembangan *hard skill*, *soft skill* dan *life skill*, sehingga dapat mengkredivkan kepentingan udaya atau aktivitas sosial melalui teknologi agar dapat sukses di masa yang akan datang atau berhasil mengembangkan bisnisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Neil, Carsten K.W. De Dreu, and Bernard A. Nijstad. 2003. *The Routinization of Innovation Research: A Constructively Critical Review of the State-of-the-Science*, Department of Work and Organizational Psychology University of Amsterdam Nederland, <http://users.fmg.uva.nl/nanderson/JOBSI.pdf>, diakses 11 September.
- Atkinson, Rita., Atkinson, Richard, C., & Hilgard, Ernest, R., 1983. *Introduction to Psychology*, 8th Ed. Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Barlow, Cgristopher M. Deliberate Insight in Team Creativity, *Journal of Creative Behaviour* 2nd qtr 2000 Berliner, David, C. & Calfee, Robert.C.(Editor). 1996. *Handbook of Educational Psychology*. New York, Simon & Schuster Macmillan.
- BSNP, (2004), Panduan Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
- Budiningsih, Asri, C. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta, Penerbit Rineka Cipta.
- Campbell, David.1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Chen, Chi-Kuang; Jiang, Bernard C.; and Hsu, Kuang-Yiao. 2005. An Empirical Study of Industrial Engineering and Management Curriculum Reform in Fostering Students's Creativity. *European Journal of Engineering Education*, vol. 30, no. 2, May 2005, 191- 202.
- Davis K, (1981). *Human Behavior at Work*, Tata Mc Graw-Hill Publishing, Co, New Delhi.
- DeGraff, Jeff. *Creating Value through Creativity*, Copyright 2003, h. 1; Creativity at Work, <http://www.creativity-at-work.com.pdf>, diakses 15 Sept 2003, h. 1.
- DEPDIKNAS, (2007), Model Pembelajaran Tematik, Materi Sosialisasi KTSP, http://ktsp.diknas.go.id/ktsp_sd.php
- , (2007), Penyusunan KTSP, Materi Sosialisasi KTSP, http://ktsp.diknas.go.id/ktsp_sd.php
- . 2002. *Memiliki dan Melaksanakan Kreativitas, Inovasi dan Jiwa Kewirausahaan*, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Tingkat Pertama, Jakarta.

- Erickson, H. Lynn, (2002), *Concept Based Curriculum, Teaching Beyond the Fact*, Corwin Press, Inc., California
- Gage, N.L. & Berliner, David, C. (1984). *Educational Psychology 3 rd Ed.* Boston, Houghton Mifflin Company. 17
- Gagne, Ellen, D., 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston, Little, Brown and Company
- Hawadi, Reni Akbar, R. Sihadi Darmo Wihandjo, dan Mardi Wiyono. 2001. *Keberbakatan Intelektual*. Jakarta: Grasindo
- Henry, Jane (ed.). 1991. *Creative Mangement*, Sage Publications London.
- Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 162 tentang Pedoman Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah.
- Kilby, Jan. *Creativity is one of the greatest assets in the workplace* <http://www.bizjournals.com/css>, From the July 13, 2001, diakses 19 Maret 2003.
- Leonard, Nancy, H., Beauvais, Laura Lynn., & Scholl Richard, W., 1995. "A Self Concept-Based Model of Work Motivation". In The Annual Meeting of the Academy of Management (URL: <http://chiron.valdosta.edu/wh...>).
- Munandar, Utami. 1992. *Anak-anak Berbakat*, Rajawali Jakarta.
- Munandar, Utami. 2002. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawir Yusuf. 1997. *Operasionalisasi Program Kewirausahaan di Perguruan Tinggi (Satu Alternatif Konsep Model)*, Bahan Seminar Operasionalisasi KKNUdan KKB di UNISSULA Semarang tanggal 13 September 1997.
- Oldham, Grey R and Anne Cummings. *Employee Creativity*, *Academy of Management Journal*, Vol. 39 No. 3 June 1996.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 1992 tentang Tenaga Kependidikan.
- Porter, Bobbi De dan Mike Hernacki. 2001. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Robbins, Stephen P, Terry Waters-Marsh, Ron Cacioppe, Bruce Millett. 1994. *Organizational Behaviour*, Prentice-Hall of Australia Pty Ltd, Sydney, h. 22, 50 dan 704.
- Rose, Colin dan Malcolm J. Nicholl. 2002. *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa.
- Sagala, Syaiful., 2004. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung, Penerbit Alfabeta.
- Salim Siagian dan Asfahani. 1995. *Kewirausahaan Indonesia dengan Semangat 17.8.45*. Kloang Klede Jaya PT Putra Timur bekerjasama dengan Puslatkop dan PK Depkop dan PPK. Jakarta.
- Sarbini, H. Makmur dalam *Majalah Warta Koperasi*, No. 57 Thn XIII, 1994. 18

- Sedgwick, H. (2000). Are You Cut Out to be a Successful Entrepreneur?: Eight Personality Traits Are Typical of Winners [Online]
- Semiawan, Conny. 1997. Perspektif pendidikan Anak Berbakat, PT. Gramedia widisarana Indonesia, Jakarta.
- Sternberg, Robert J (ed). 1999. Handbook of Creativity. Edinburgh: Cambridge University Press.
- Timpe, Dale A. 2000. Creativity, alih bahasa Sofyan Cikmat, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Treffinger, D. J. 1986. Research on Creativity, Gifted Child Quarterly. Allyn & Bacon, Boston.
- West, Michael A. 2000. Mengembangkan Kreativitas Dalam Organisasi, terjemahan, Kanisius, Yogyakarta.
- Wiggins, Grant & McTighe (1998), Understanding by Design, Association for supervision and Curriculum Development, USA
- William, Borgen, and Hiebert, Bryan. (2002). Technical and Vocational Education and Diklat in the 21st Century: New Roles and Challenges for Guidance and Counselling. Paris : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wortman, Camille., Loftus, Elizabeth. & Weaver, Charles., 2004. Psychology, 5th Ed. Boston, McGraw-Hill.