

# ROLE MODEL PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA INOVATIF PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID 19

**Muwahidah Nurhasanah**

Dosen Tetap STIT Muhammadiyah Tempurrejo Ngawi

**Abstract**, role playing method is a method of learning that involves students to be active and students play an important role in learning. The use of this role playing method can make the learning atmosphere more enjoyable so as to motivate students and students to become enthusiastic during learning. Each method certainly has its own weaknesses and advantages as well as this method of role playing learning, therefore a teacher or educator needs to combine this role playing learning with other methods in accordance with the material or competency standards that students want to achieve. Distance education is not a new method in the education system. Distance learning methods continue to evolve using a variety of communication and information technologies including radio, television, satellite, and internet. The widespread use of the internet by the public in various countries in 1996 became a growing phenomenon and was followed by the emergence of various digital content in it.

**Keyword** : role model, learning, innovative, distance, COVID 19

## PENDAHULUAN

Sebagai seorang guru, guru harus jeli melihat keadaan para siswa-siswanya baik di dalam pembelajaran atau pun diluar pembelajaran. Begitu pula ketika proses belajar-mengajar di mulai, guru harus mampu menyusun strategi pembelajaran yang ampuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Seorang guru tidak selayaknya masuk ke dalam kelas dan mengajar seadanya tanpa persiapan sama sekali. Karena setiap bahan pembelajaran butuh strategi yang dijabarkan lewat model pembelajaran agar sbsatnsi pembelajaran tercapai secara maksimal. strategi pembelajaran adalah keseluruhan pola umum kegiatan guru-siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran bahasa tersebut memiliki variasi penyajian yang disebut model-model pembelajaran bahasa Indonesia. Sehubungan denga itu, Amadi juga mengerucutkan bahwa strategi belajar-mengajar keterampilan berbahasa Indonesia adalah pola KBM yang dipilih oleh tenaga pengajar untuk melaksanakan program belajar-mengajar keterampilan berbahasa Indonesia. Dalam model-model ini, seorang guru akan mendisain dan melaksanakan proses belajar-mengajar sesuai dengan tujuan yang telah

ditetapkan, serta situasi dan kondisi pembelajaran berlangsung. Artinya, guru dapat saja mengubah model pembelajaran apabila situasi dan kondisi pembelajaran tidak memungkinkan.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan agen perubahan, agen sosial kontrol dan pembaharuan. Zaman yang semakin berkembang dan maju menuntut perubahan-perubahan pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia yang telah di rancang sedemikian rupa demi terciptanya pendidikan yang berkualitas harusnya di dukung pula oleh komponen – komponen penting yang ada di dalamnya, yang memang sangat berpengaruh terhadap berjalan atau tidaknya sistem pendidikan tersebut, diantaranya pendidik (guru, dosen), peserta didik, sarana dan prasarana, dan lain – lain. Hal ini sejalan dengan pernyataan. Faktor -faktor yang mempengaruhi pendidikan diantaranya kematangan, intelegensi (kecerdasan), latihan dan ulangan, motivasi, sifat-sifat pribadi seseorang, keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, alat-alat pelajaran, motivasi sosial dan lingkungan.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis untuk mengorganisasikan pembelajaran. Model dapat diartikan sebagai perangkat rencana atau pola yang digunakan oleh guru untuk merancang bahan-bahan pembelajaran. Model dapat juga diartikan sebagai perangkat rencana atau pola yang digunakan oleh guru untuk merancang bahan-bahan pembelajaran. Beliau menambahkan bahwa tidak satu pun model yang mempunyai kedudukan yang lebih tinggi daripada model lainnya. Begitu pula tidak ada satu pun model yang paling ampuh untuk segala situasi.<sup>2</sup>

## PEMBAHASAN

### 1. Pengertian

*Role playing* adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran toko-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Jill Hadfield menyatakan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang

---

<sup>1</sup> Djumingin, Sulastriningsih. 2011. Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra. Makassar: Badan Penerbit UNM. Hal.43

<sup>2</sup> Ibid,hal 121

didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Hadari Nawawi menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Sehubungan dengan itu, mengatakan bahwa model *role playing* adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.<sup>3</sup> Menurut Komalasari dalam buku Pembelajaran Kontekstual Model Pembelajaran Role Playing adalah suatu tipe Model pembelajaran Pelayanan (Service Learning). Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>4</sup>

Metode pembelajaran Role playing (bermain peran) adalah merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, itu bergantung kepada apa yang di perankan. Menurut Hamalik model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas. *Role playing* adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Hamalik lebih lanjut mengemukakan bahwa bentuk

---

<sup>3</sup> Ariyanti, Rika Evalia. 2010. Penerapan *role playing* untuk meningkatkan pemahaman teks cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang. Penelitian diterbitkan (Online). Malang: Universitas Negeri Malang, <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=42665>, diakses 29 Juli 2019.

<sup>4</sup> A'la, Miftahun. *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press. Hal. 49

pengajaran role playing memberikan pada siswa seperangkat/serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Model pembelajaran role playing atau bermain peran ini merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada permainan gerak dan siswa biasanya di latih untuk memahami, memperagakan setiap peran – peran yang di perankan nya untuk selanjutnya biasanya siswa di tugaskan untuk memberikan penilaian baik kekurangan atau kelebihan dari peran yang dimainkan ataupun juga jalan cerita yang di perankannya. Selain penialaian terhadap peran, penilaian terhadap jalan cerita dalam role playing tersebut biasanya di jadikan bahan refleksi dalam model pembelajaran role playing misalnya menentukan apa isi dari cerita tersebut, hikmah yang di dapat dalam ceritanya dan lain- lain.<sup>5</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran Role Playing

Model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: 1) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; 2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan 3) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Sementara itu, Davies (dalam Sadali) mengemukakan bahwa penggunaan role playing dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif.<sup>6</sup>

Tujuan dari metode pembelajaran bermain peran ini menurut Oemar Hamalik disesuaikan dengan jenis belajar, diantaranya sebagai berikut :

- a. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.

---

<sup>5</sup> Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara. Hal.214

<sup>6</sup> Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM. Hal. 20

- b. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya<sup>7</sup>.

Menurut Zuhaerini, model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan dan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

### **3. Sintak/Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistematisnya<sup>8</sup>:

- a. Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar;
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang;
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;

---

<sup>7</sup> Ibid. Hal 218

<sup>8</sup> ibid,hal. 174

- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- f. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
- g. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing;
- h. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum;
- j. Evaluasi;
- k. Penutup.

#### **4. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

Banyak kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *role playing*. Kelebihan-kelebihan tersebut di antaranya:

- a. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka;
- b. Bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain itu; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi;
- c. Melatih siswa untuk mendesain penemuan;
- d. Berpikir dan bertindak kreatif;
- e. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya;
- f. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;
- g. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
- h. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
- i. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
- j. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- k. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;
- l. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;

m. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi  
Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *role playing* pun bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Kekurangan-kekurangan tersebut di antaranya:

- a. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut;
- b. Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran;
- c. Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama.
- d. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu;

Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.<sup>9</sup>

##### **5. Role Model Sebagai Sarana Inovatif Pembelajaran Jarak Jauh**

Memasuki masa "kenormalan baru" atau "new normal", pola pembelajaran jarak jauh (PJJ) diharapkan dapat menjadi tulang punggung atau penyokong dalam mendukung proses pembelajaran di pendidikan tinggi. Pelaksanaan PJJ terbukti telah menjadi salah satu solusi bagi perguruan tinggi dalam mengatasi keterbatasan pelaksanaan pembelajaran selama masa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang hampir memasuki bulan ke-3 ini. Penguatan PJJ sebagai "role model" pembelajaran pendidikan tinggi di masa "new normal" ini mengemuka dalam webinar nasional yang diadakan Ikatan Alumni Universitas Terbuka (IKA- UT) bersama UT.<sup>10</sup>

PJJ yang telah dirintis UT ini juga berperan dalam mendukung program pemerintah yang menempatkan pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) pada

---

<sup>9</sup> Santoso, Ras Budi Eko. 2011. Model Pembelajaran *Role Playing*, (Online), [http:// ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html](http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html), di- akses tanggal 25 juli 2020.

<sup>10</sup> Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Webinar Nasional UT: PJJ Jadi "Role Model" Pendidikan Tinggi Masuk Era "New Normal, diakses tamgal 30 juli 2020

posisi pertama menuju Indonesia Maju, Di sisi lain, Moeldoko juga mengungkapkan wabah Covid-19 telah membawa "berkah" positif terutama menguatkan peran orangtua dalam pendidikan karakter anak melalui proses belajar di rumah. "Di sisi lain para guru dapat melatih keterampilan dalam memanfaatkan teknologi,"

Model Pembelajaran *role playing* telah banyak digunakan oleh orang-orang termasuk para ahli pendidikan dalam melakukan penelitian. Bukan hanya dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia namun metode pembelajaran ini dapat dipakai sebagai penelitian di mata pelajaran yang lain. Berikut penelitian-penelitian yang memakai model pembelajaran *role playing*:

1. Penerapan *role playing* untuk meningkatkan pemahaman teks cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Tegalweru Kabupaten Malang oleh Rika Evalia Ariyanti (2010).
2. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran menemukan peluang baru pelanggan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar (studi pada siswa kelas X Pemasaran di SMK Islam Batu Malang) oleh Franu Wijaya (2011).
3. Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode *role playing* oleh Kiromim Baroro (2010/2011).
4. Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung oleh Tien Kartini (2007).
5. Pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap aktifitas guru dan hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan IPS di sekolah dasar (penelitian tindakan kelas di SD Negeri Lemah Abang 2 Tanjung, Kabupaten Brebes) oleh Sadali.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Baroro, Kiromim. 2011. Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode *role playing*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, (Online), 8 (2): 149-163.  
<https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&ved=0CEYQFjAC&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fpenelitian%2FKiromim%2520Baroroh%2C%2520S.Pd.%2CM.Pd.%2F793-2700-1-PB.pdf&ei=5OYULmuOdDrrQeysYHoDA&usq=AFQjCNGNsCipmy48dYyElQhKPhRAAtuFQ&sig2=hao7aofJXjt6pmlAnPzB2w&bvm=bv.1355534169,d.bmk>, diakses 30 Juli 2020

Penelitian-penelitian tersebut terbukti meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan signifikan. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, siswa-siswa tidak merasakan kebosanan seperti sebelum mereka melangsungkan proses belajar-mengajar tanpa menggunakan model tersebut. Model pembelajaran tersebut membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan mereka pun meningkat dari keadaan sebelumnya. Oleh karena itu, memang selayaknya model pembelajaran *role playing* untuk diteliti lebih jauh baik penggunaan dan manfaat lainnya.

Kita gunakan kesempatan berharga ini untuk membangun karakter anak-anak kita melalui proses pembelajaran di rumah, sehingga anak kita kelak menjadi generasi yang tangguh karena telah mampu melewati ujian kehidupan yang sesungguhnya. Sebagaimana diungkapkan oleh tokoh pendidikan terkemuka bahwa keberhasilan pendidikan bukan terletak dari seberapa bagus nilai yang diperoleh namun seberapa mampu ia mengatasi suatu permasalahan.

## PENUTUP

Metode pembelajaran role playing ini merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dan siswa ikut berperan penting dalam pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran role playing ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga memotivasi siswa dan siswa menjadi antusias saat pembelajaran. Setiap metode tentu memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing begitupun dengan metode pembelajaran role playing ini, oleh karena itu seorang guru atau pendidik perlu memadukan pembelajaran role playing ini dengan metode-metode lain sesuai dengan materi atau standar kompetensi yang hendak dicapai siswa. Dengan demikian selain dari siswa yang termotivasi untuk belajar, proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang di harapkan guru pun akan terbantu dengan hasil pembelajaran yang memang sesuai.

Pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didik dan instruktornya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Kemajuan yang terjadi dalam dunia teknologi komunikasi dan informasi memunculkan peluang maupun tantangan baru dalam dunia pendidikan. Peluang baru yang muncul termasuk akses yang lebih luas terhadap konten multimedia yang lebih kaya, dan berkembangnya metode pembelajaran baru yang tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Di sisi lain kemajuan teknologi dengan beragam inovasi digital yang terus berkembang juga menghadirkan tantangan baru bagi penyelenggara pendidikan untuk terus menyesuaikan infrastruktur pendidikan dengan teknologi baru tersebut.

Pendidikan jarak jauh bukan metode baru dalam sistem pendidikan. Metode pembelajaran ini telah digunakan di Amerika Serikat sejak tahun 1892 ketika Universitas Chicago meluncurkan program pembelajaran jarak jauh pertamanya untuk tingkat pendidikan tinggi. Metode pembelajaran jarak jauh terus berkembang dengan menggunakan beragam teknologi komunikasi dan informasi termasuk radio, televisi, satelit, dan internet. Meluasnya penggunaan internet oleh publik di berbagai negara pada

tahun 1996 menjadi suatu fenomena yang berkembang dan diikuti oleh kemunculan beragam konten digital di dalamnya. Pada tahun yang sama, John Bourne mengembangkan *Asynchronous Learning Network Web* yang merujuk kepada kemampuan untuk memberikan pendidikan kapan saja dan di mana saja melalui internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahun. 2011. *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kartini, Tien. 2007. Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- B Uno, Hamzah, 2009. Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Baroro, Kiromim. 2011. Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode *role playing*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, (Online), 8 (2): 149-163. <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&ved=0CEYQFjAC&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fpenelitian%2FKiromim%2520Baroroh%2C%2520S.Pd.%2CM.Pd.%2F793-2700-1-PB.pdf&ei=5OYULmuOdDrrQeysYHoDA&usg=AFQjCNGNsCipmy48dYyElQhKPhRAfTuFQ&sig2=hao7aofJXjt6pmlAnPzB2w&bvm=bv.1355534169,d.bmk>, diakses 30 Juli 2020
- Hamalik, Oemar. 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara