

MODEL PEMBELAJARAN DICK AND CARREY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI SDN PONDOK JAGUNG TIMUR KOTA TANGGERANG SELATAN

Ina Magdalena¹, Kurotul Aen², Sarah Maulidya³, NurFadilah⁴

Universitas Muhammadiyah Tangerang

inapgsd@gmail.com ; kurotulaen270@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to investigate how elementary school students use the Dick and Carrey model to learn literature and language. There are a variety of learning design development models, each with its own benefits and drawbacks. The Dick and Carroll model is thought to be able to address Indonesian language learning issues. The literature review was the method used in this study. According to the study's findings, learning design development models will be able to adapt to changing times that necessitate increasingly inventive model development designs. It is fascinating to investigate each learning design development model in light of the growing number of them. There are certain distinguishing features that each learning design development model shares that contribute to its individuality. Additionally, this model is in line with elementary school students' interests in play, which makes learning more enjoyable and encourages students to follow it.

Keywords: *Dick and Carrey, Learning Model, Indonesian Language and Literature*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana siswa sekolah dasar menggunakan model Dick and Carrey untuk belajar sastra dan bahasa. Ada berbagai model pengembangan desain pembelajaran, masing-masing dengan kelebihan dan kekurangannya sendiri. Model Dick and Carroll dianggap mampu menjawab permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia. Tinjauan literatur adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan temuan penelitian tersebut, model pengembangan desain pembelajaran akan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang menuntut desain pengembangan model yang semakin inventif. Sangat menarik untuk menyelidiki setiap model pengembangan desain pembelajaran mengingat jumlahnya yang terus bertambah. Ada fitur pembeda tertentu yang dimiliki oleh setiap model pengembangan desain pembelajaran yang berkontribusi pada individualitasnya. Selain itu, model ini sejalan dengan minat siswa sekolah dasar dalam bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk mengikutinya.

Kata Kunci: Dick and Carrey, Model Pembelajaran, Bahasa Dan Sastra Indonesia

PENDAHULUAN

Artikel ini melengkapi penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Kajian sebelumnya yang berjudul “Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” sampai pada kesimpulan bahwa penerapan kurikulum 2013 sulit bagi guru karena beberapa alasan. Penciptaan strategi dan model pengajaran berbasis ilmiah adalah salah satu hambatan utama.

Istilah "model" dapat merujuk pada tampilan grafis, metode kerja yang terorganisir dengan baik atau sistematis, dan ide-ide yang deskriptif atau jelas. Model desain pembelajaran menunjukkan bagaimana suatu pembelajaran dibangun dengan menggunakan teori-teori seperti pembelajaran, pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem, dan sebagainya, seperti yang tampak pada uraian atau penjelasannya. Masing-masing dari berbagai model pengembangan desain pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Guru memiliki banyak pilihan untuk memilih model pengembangan desain pembelajaran yang sesuai dengan ilmu atau pengetahuan yang digelutinya karena tersedianya berbagai model pengembangan desain pembelajaran. Perubahan selalu dilakukan terhadap model pengembangan desain pembelajaran yang ada. Hal ini memotivasi para pakar pendidikan untuk mengembangkan model turunan berdasarkan model pengembangan desain model pembelajaran desain yang sudah ada.

Keunikan setiap model pengembangan desain pembelajaran dapat diketahui dengan mendeskripsikan dan menganalisisnya, kemudian membandingkannya dengan model yang telah dideskripsikan dan dianalisis. Kelebihan dan kekurangan masing-masing model pengembangan desain pembelajaran, serta keunikan model desain pembelajaran terkait terlihat dari temuan perbandingan. Banyak sekali permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan, baik secara teori maupun praktek. Masalah perencanaan pembelajaran adalah salah satunya. Sebelum guru dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan mencapai tujuan akhir pembelajaran, perencanaan pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting. Belajar lebih dari sekadar aktivitas pendidikan rutin—belajar juga merupakan komunikasi pendidikan yang sistemik, prosedural, dan penuh tujuan. Akibatnya, persiapan yang matang diperlukan. Seorang guru tidak hanya harus memiliki pengetahuan mengajar dan keterampilan komunikatif yang memadai, tetapi juga memiliki rencana pelajaran sehingga siswa dapat mengikuti dan memahami materi. Perencanaan pembelajaran adalah proses pembuatan rencana, model, pola, bentuk, dan konstruksi

lainnya dengan guru, siswa, dan fasilitas lain yang diperlukan. Konstruksi-konstruksi tersebut disusun secara sistematis agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model Dick and Carey merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam perencanaan pembelajaran. Kami akan membicarakannya. Pembelajaran, guru, sumber daya, dan lingkungan semuanya termasuk dalam model pengembangan pembelajaran Dick and Carey. Model pembelajaran Dick and Carey memiliki sepuluh langkah yang dapat disimpulkan dari model di atas. Karena setiap langkah memiliki tujuan yang sangat jelas, sangat baik bagi desainer pemula sebagai landasan untuk mempelajari model desain lainnya. Dalam model pembelajaran Dick and Carey, masing-masing dari sepuluh langkah tersebut memiliki hubungan yang berbeda dan tidak terputus satu sama lain. Dengan kata lain, sistem Dick and Carey Learning sangat singkat, tetapi isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dari Research Library. Metode ini diambil sesuai dengan tujuan utama penelitian yaitu mendeskripsikan dan menganalisis.

Dalam penelitian kualitatif, metode kepustakaan melibatkan pencarian informasi di arsip, dokumen, perpustakaan, dan tempat lain yang sejenis. Menurut Nyoman Kutha Ratna (Sugiyono, 2019), metode kepustakaan adalah suatu metode penelitian dimana data dikumpulkan melalui perpustakaan, yang juga menyimpan temuan-temuan penelitian. Pendekatan penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metode deskriptif dipilih karena memenuhi tujuan penelitian yaitu memberikan gambaran yang komprehensif, mendalam, dan rinci tentang realitas empiris fenomena. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk mencocokkan teori yang ada dengan bukti empiris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran Menurut Dick and Carrey

Model pembelajaran pendekatan sistem (System Approach) diciptakan oleh Dick and Carey. kepada langkah-langkah mendasar dalam proses perancangan sistem pembelajaran, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dick dan teman-temannya. Model sistem pembelajaran melibatkan

sejumlah langkah yang harus diambil ketika merancang kegiatan pembelajaran yang lebih besar. Dengan memasukkan aspek kognitif dan perilaku, Dick and Carey menekankan bagaimana siswa merespon rangsangan. Penerapan model desain sistem pembelajaran ini memerlukan prosedur yang ekstensif dan sistematis. Untuk memecahkan masalah pembelajaran, sistem pembelajaran yang terbaik harus dirancang.

Pembelajaran adalah proses terencana dan desain pembelajaran adalah sebuah sistem, menurut Dick, Carey, dan Carey (2001). Sebenarnya, pendekatan metodis untuk bekerja ini digariskan dalam model pendekatan sistem. Menurut Dick, Carey, dan Carey (2001), tahapan umum pengembangan sistem pembelajaran (ISD) selalu mengacu pada pendekatan sistem. Ini dikonfirmasi oleh penulis. Saat membahas masalah desain sebelum memasuki proses, tahapan "pengembangan sistem instruksional" (ISD), khususnya "analisis", "desain", "pengembangan", "implementasi", dan "evaluasi", disebut sebagai "instruksional". desain" (ID). Menurut Dick, Carey, dan Carey (2001), desain instruksional berada di bawah bidang payung.

Komponen model Dick, Carey, dan Carey adalah sebagai berikut: materi, setting, siswa, dan siswa serta lingkungan belajar. Setiap orang terlibat dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Jika suatu komponen berfungsi dengan baik atau tidak, format evaluasi harus dikembangkan (Dick, Carey, dan Carey, 2001). Jika evaluasi mengungkapkan bahwa kinerja siswa jauh dari harapan, komponen direvisi untuk memenuhi kriteria keefektifannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komponen model Dick, Carey, dan Carey dipengaruhi oleh penelitian Condition of Learning Robert Gagne tahun 1965. Kondisi pembelajaran ini didasarkan pada asumsi konstruktivisme, psikologi kognitif, dan psikologi perilaku, seperti yang dikemukakan oleh Dick, Carey, dan Carey (2000).

Tiga proyek utama Gagne, menurut Bostock (1996), adalah peristiwa instruksional, jenis hasil pembelajaran, dan kondisi internal dan eksternal. Ketiganya merupakan masukan yang sangat penting ketika memulai kegiatan pembelajaran desain. Tahapan dan komponen model Dick, Carey, dan Carey lebih rumit dibandingkan Morrison, Ross, dan Kemp (2001). Model ini mendekati desain instruksional dengan cara yang sedikit berbeda dari model Morrison, Ross,

dan Kemp, meskipun memiliki kesamaan. Rancangan pembelajaran disebut sebagai metode, bukan pendekatan sistematis. Tahapan yang digunakan adalah perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan pengelolaan proses. Komponen dasar sistem—peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi—dikembangkan lebih lanjut menjadi sembilan (9) rencana desain instruksional.

Dalam kebanyakan kasus, analisis untuk menentukan persyaratan pembelajaran dan masalah potensial adalah langkah pertama dalam desain instruksional. Model Dick, Carey, dan Carey menggunakan tahap ini untuk fokus pada pengembangan berbasis kebutuhan dan menemukan solusi untuk masalah. Produk yang dapat digunakan untuk belajar mandiri direkomendasikan oleh model ini (Nasution, 1995; 2001; (Heinich, Molenda, Russell, dan Smadino, 2002) Dick, Carey, dan Carey.

Model ini juga memungkinkan warga dalam proses pembelajaran berinteraksi secara aktif karena memilih strategi dan metode pembelajaran yang berbasis pada lingkungan. Pendekatan pembelajaran yang berbasis lingkungan dan disesuaikan dengan konteks dan setting lingkungan sekitar, disebut juga sebagai pendekatan situasional, memungkinkan pembelajar bahasa memaksimalkan kompetensi komunikatif, menurut Sadtono, 1987. Sepuluh tahapan Dick, Carey, dan Model pengembangan sistem pembelajaran (ISD) Carey (2001) sebelumnya telah dibahas. Tahapan ini digambarkan untuk kesenangan Anda pada Gambar 2.2. Kesembilan tahap tersebut menjadi landasan teoritis untuk penyelidikan ini karena tahap kesepuluh tidak digambarkan dalam gambar. Sistem pembelajaran Dick, Carey, dan Carey dikembangkan secara bertahap, yang diuraikan di bawah ini.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Dick and Carey

Model Dick and Carey (DC) mengikuti arketipe desain instruksional ADDIE dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model Dick and Carey adalah salah satu model prosedural. Model ini menyarankan untuk menyesuaikan prinsip-prinsip desain pembelajaran dengan langkah-langkah berurutan yang diperlukan. Model ini terdiri dari sepuluh bagian: Analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, yang juga disebut sebagai identifikasi tujuan, merupakan langkah awal dalam menentukan apa yang diinginkan setelah

siswa menyelesaikan pembelajarannya. Analisis kebutuhan, kesulitan warga belajar dalam praktik pembelajaran, analisis berbasis lapangan, atau kebutuhan belajar aktual semuanya dapat mengarah pada pengembangan sejumlah tujuan pembelajaran.

Cari tahu apa tujuan dari sistem itu. Dalam konteks ini, tujuan mengacu pada kemampuan yang dapat dicapai siswa setelah menyelesaikan pelajaran. Dalam bentuk segitiga, Harles (1975) menjelaskan keterlibatan dan kerja sama tiga pihak dalam menentukan persyaratan pendidikan: kemampuan yang harus dicapai.

1. Siswa Pendidik

Perbandingan kompetensi yang dimiliki siswa saat ini dengan kompetensi yang harus dikuasai agar dapat menyelesaikan pekerjaan atau tugas mereka secara efektif biasanya merupakan informasi yang dicari selama proses penentuan kebutuhan instruksional siswa. Perancang instruksional bisa mendapatkan keuntungan dari informasi yang berfokus pada siswa yang kurang berprestasi sebagai akibat dari kurangnya pengetahuan dan keterampilan daripada kurangnya peralatan, sikap penyelia, atau lingkungan kerja lainnya. Masalah yang ditimbulkan oleh kurangnya kesempatan pendidikan atau pelatihan bagi siswa hanya dapat diatasi melalui kegiatan pembelajaran.

Sangat umum bagi perancang instruksional untuk mengambil kesimpulan terlalu cepat, dengan asumsi bahwa setiap indikator pencapaian siswa yang rendah harus ditangani melalui instruksi atau pelatihan. Kesimpulan ini tidak selalu benar, dan perancang instruksional harus mencari penyebab ketidakmampuan siswa sebelum memikirkan bagaimana membantu mereka mempelajari keterampilan yang diharapkan.

Ini adalah kombinasi seimbang dari behaviorisme dan kognitivisme, sebanding dengan teori proses informasi, berdasarkan teori pembelajaran Gagne. Worell dan Stilwell (1981) mengutip pernyataan Gagne bahwa cara berpikir seseorang tergantung pada;

1) Kemampuan apa yang dia miliki. 2) Kemampuan dan struktur apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas.

2. Melakukan Analisis Pembelajaran

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencapainya. Identifikasi keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan komunitas belajar untuk perilaku awal—juga disebut sebagai perilaku awal atau masukan—untuk memulai pembelajaran adalah langkah terakhir dalam proses menganalisis tujuan pembelajaran. Menganalisis subjek atau materi yang akan dipelajari dan menentukan keterampilan yang diperlukan. Analisis ini akan menghasilkan diagram keterampilan dan konsep serta hubungannya satu sama lain. Menurut Dick & Carey (2005), analisis instruksional adalah teknik yang, ketika diterapkan pada tujuan instruksional, mengidentifikasi keterampilan bawahan yang dibutuhkan siswa untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Essef (dalam Zuhairi), analisis instruksional, di sisi lain, adalah alat yang digunakan oleh perancang instruksional atau guru untuk mengidentifikasi setiap tugas utama yang harus dikuasai atau diselesaikan siswa serta subtask yang membantu siswa dalam menyelesaikan tugas utama.

3. Menganalisis Warga Belajar Dan Lingkungannya

Analisis paralel warga belajar dan konteks di mana mereka belajar dan menggunakan hasil belajar mereka. Keterampilan dan sikap yang disukai siswa saat ini ditentukan oleh karakteristik lingkungan belajar dan konteks di mana keterampilan itu digunakan. Langkah penting ini menandai awal dari strategi pembelajaran.

Tentukan kemampuan yang diperlukan bagi siswa untuk menyelesaikan tugas. Saat menganalisis keterampilan yang perlu dilatih dan tahapan prosedur yang perlu dilalui, perlu diperhatikan keterampilan yang sudah dimiliki siswa saat mulai mengikuti kelas. Sangatlah penting untuk mengidentifikasi karakteristik siswa tertentu yang dapat mempengaruhi bagaimana kegiatan pengajaran dirancang. Misalnya, siswa harus mampu membaca, melakukan perhitungan dasar, dan berkomunikasi secara verbal dan spasial. Kepribadian pembelajar juga berdampak pada desain yang akan dibuat.

4. Merumuskan Tujuan Khusus

Buatlah daftar tujuan Anda untuk kinerja (tujuan pembelajaran). Dengan menggunakan pernyataan tentang perilaku awal dan analisis tujuan pembelajaran, buatlah pernyataan khusus tentang apa yang dapat dilakukan siswa setelah mengikuti pelajaran. Investigasi pembelajaran menghasilkan pernyataan ini. Akuisisi keterampilan, kondisi kinerja, dan kriteria kinerja semuanya menjadi fokus analisis pembelajaran. Bagian ini bertujuan untuk membagi tujuan umum menjadi lebih spesifik pada setiap tahap pembelajaran. Untuk setiap tahapan, akan ada panduan pembelajaran dan evaluasi kinerja.

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Membuat alat evaluasi kemampuan warga untuk mencapai tujuan pembelajaran tertulis sebagai tujuan pembelajaran. Fokus utamanya adalah pada hubungan antara perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran dan tujuan penilaian. Sangat penting untuk membuat pertanyaan tes yang memberi siswa kesempatan untuk mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan tujuan.

Tujuan dari bagian ini adalah:

Bagian ini dapat digunakan untuk: Memahami prasyarat yang harus dipenuhi siswa untuk mempelajari keterampilan baru; mengkonfirmasi hasil yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran; menyediakan orang tua atau administrator dengan dokumentasi kemajuan siswa; memberikan evaluasi terhadap sistem yang digunakan; melakukan pengukuran awal sebelum merencanakan penyusunan bahan ajar dan bahan ajar).

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran meliputi: kegiatan sebelum pembelajaran (pre-activity), penyajian informasi, praktek, penilaian, dan partisipasi dalam kegiatan selanjutnya (testing, evaluasi). Teori dan temuan dari penelitian, serta karakteristik media pembelajaran, materi pembelajaran, dan peserta didik, menginformasikan strategi pembelajaran. Prinsip-prinsip ini digunakan saat memilih bahan untuk strategi pembelajaran interaktif.

Pilih kegiatan instruksional yang membantu siswa dalam mencapai tujuan mereka. Strategi tersebut akan mencakup pengujian berbasis aktivitas,

penyebaran informasi, praktik dan umpan balik, dan aktivitas pra-instruksional. Membaca, mendengarkan, dan riset internet adalah contohnya. Pelajar dapat menggabungkan pengetahuan yang baru diperoleh dengan keterampilan yang diperoleh sebelumnya untuk menciptakan pemahaman baru, atau instruktur dapat membuat kegiatan instruksional ini berdasarkan latar belakang, persyaratan, dan kemampuan pelajar. Proses pembelajaran juga dapat diikuti oleh individu atau kelompok.

7. Mengembangkan Materi Pembelajaran

Pertanyaan, bahan ajar, dan petunjuk bagi warga untuk membuat dan memilih bahan ajar disertakan dalam produk pengembangan ini. Materi pembelajaran antara lain: Contoh materi ajar untuk tutor dan warga antara lain transparansi OHP, kaset video, format multimedia, dan internet untuk pembelajaran jarak jauh. Pengembangan bahan ajar dipengaruhi oleh jenis pembelajaran, materi yang relevan, dan sumber belajar di sekitar perancang.

Bagian ini membahas berbagai jenis bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain panduan siswa, bahan ajar, tes, dan panduan guru. Contoh media pembelajaran antara lain materi/ceramah, tugas, power point, internet, paket pembelajaran berbantuan komputer, dan lain-lain. Masalahnya terletak pada pemilihan media yang tepat untuk mencapai tujuan, yang bervariasi dari satu pelajaran ke pelajaran lainnya.

8. Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Formatif

Instrumen penilaian atau angket digunakan untuk mengumpulkan data dalam pembuatan evaluasi formatif. Saat mengembangkan produk pembelajaran atau bahan ajar baru, data yang diperoleh diperhitungkan. Evaluasi formatif datang dalam tiga jenis: tes satu-satu, tes kelompok kecil, dan tes lapangan adalah semua jenis tes.

Pengumpulan data untuk pembuatan dan revisi bahan ajar merupakan tujuan evaluasi formatif. Selain itu, tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk menentukan cara-cara meningkatkan pengajaran. Evaluasi ini dapat dilakukan misalnya dengan mewawancarai setiap pembelajaran.

9. Merevisi Pembelajaran

Data dari evaluasi formatif dikumpulkan dan dianalisis untuk menemukan solusi atas kendala yang dihadapi warga belajar dalam mencapai tujuannya. Dengan kata lain, hasil evaluasi digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan efektivitasnya.

Revisi harus menjadi bagian reguler dari proses desain. Revisi dilakukan berdasarkan hasil dari masing-masing komponen model. Pada tahap ini, data evaluasi sumatif dari tahap sebelumnya dirangkum, dianalisis, dan diinterpretasikan untuk mengetahui hambatan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya. serta masukan dari ahli dan ahli validasi berdasarkan hasil implementasi. Ada kemungkinan kegiatan, media, dan tugas yang dipilih tidak efektif atau tidak membantu pencapaian tujuan.

10. Mengembangkan Evaluasi Sumatif

Tahap kesepuluh (kesepuluh) dari desain pembelajaran tersebut di atas tidak terjadi. Karena model sistem pembelajaran Dick & Carey (2001) tidak memasukkan evaluasi sumatif ini, maka tidak digunakan dalam pengembangan ini. Setelah tahap evaluasi formatif, evaluasi sumatif bertujuan untuk menyelidiki keefektifan sistem secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan model desain pembelajaran Dick and Carey. Menurut Atwi Suparman, model ini cocok untuk pendidikan sekolah formal maupun sistem pembelajaran berbasis komputer. Analisis media dan metode tidak diperlukan untuk menjangkau berbagai media dan metode alternatif karena metode tersebut berbasis komputer dan menggunakan media tertentu. Langkah desain pembelajaran Dick and Carrey adalah metode untuk membuat program pembelajaran berbasis sistem. Tahapan desain pembelajaran saling berhubungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainul. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja
- Briggs, Leslie. (1978). *Principle of Instruction Design*. Florida: Holt Rinehart and Winston.
- Brown, J. D. (1995). *The Elements of Language Curriculum Development*. Boston: An International Thomson Publishing Company
- Depdikbud RI. (1984). *Akta Mengajar IV, Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Dian Rakyat, (2010). Rachmawati, Fajar. *Pintar Membaca -Dunia di Balik Kata*. Jogjakarta: Gatra Aji Parama, 2008
- Dick, W and Carrey, L. (1985). *The Systematic Design Instruction. Secon edition. Glenview*. Illinois: Scott., Foreman and Company
- Dorin, Demmin, and Gabel. (1990). *Intelligent Leadership: Constructs for Thinking Education Leaders*. Springer Science & Business Media
- Ellington, Henry dan Fred Percival. (1998). *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Erlangga,
- Nunan, D. (1995). *Language Teching Methodology*. New York: Prentice Hall
- Nurhadi. *Tata Bahasa Pendidikan*. Semarang: IKIP Malang Press, 1995.
- Pribadi, Benny Agus. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta
- Robert F. Mager. (1997). *Preparing Instructional Objective*. Edisis II
- Rosdakarya, 2009. Arikunto, Suharsimi, dan Safruddin Abdul Jabbar. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Uno,Hamzah.(2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*.Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Model dan Strategi Pembelajaran Aktif: Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Putra Media Nusantara & IAIN Press, 2010.