



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KARYAWISATA *ONE DAY* MENULIS *FEATURE* BERBASIS *ICT*

Siti Fatimah[✉]

Universitas Pancasakti Tegal

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2012
Disetujui Februari 2012
Dipublikasikan Juni 2012

Keywords:
Learning model one-day
field trip
Write a feature
Based on ICT

Abstrak

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dibahas meliputi: 1) Bagaimana kriteria model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis ICT, dan 2) Bagaimana model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis ICT yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis *feature*. Penelitian pengembangan ini disusun dengan memodifikasi desain penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Hasil uji produk sebagai berikut: 1) model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis ICT (pada *blog*) yang meliputi a) standar kompetensi, b) silabus, c) SAP, dan d) pedoman penilaian, serta 2) Hasil uji coba produk pengembangan terbukti dapat mengoptimalkan keterampilan menulis mahasiswa pada *blog*, 20% mahasiswa mendapat nilai A dan 80% mendapatkan nilai B. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran karyawisata *one day* dengan berbasis ICT dapat mengoptimalkan dan meningkatkan hasil pembelajaran menulis *feature* pada *blog*. Saran peneliti yaitu hendaknya hasil penelitian ini dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain.

Abstract

Based on the background above, the issues which are discussed includes: 1) What criteria are in ICT-based learning model of one day field trip for writing feature, and 2) How the model is an ICT-based learning model of one day field trip for writing feature that would be developed to improve feature writing skills. The study was arranged by modifying the development of research design and development of Borg & Gall. Product test results as follows: 1) an ICT-based model of one day field trip learning to write feature (the blog) which includes a) a standard of competence, b) syllabus, c) SAP, and d) assessment guidelines, and 2) results of the trial product development show that it can optimize the writing skills of students in the blog, 20% of students get an A and 80% get a B. It can be concluded that the ICT-based learning model of one day field trip can optimize and improve learning outcomes of writing feature on the blog. The researchers suggest that the results of this study needs to be developed further by other researchers.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

Pendahuluan

Tulisan *feature* adalah salah satu bentuk tulisan jurnalistik di samping tulisan jurnalistik lainnya seperti artikel, berita, dan sebagainya. Pembelajaran jurnalistik seperti menulis berita atau artikel telah diberikan di perguruan tinggi tetapi pembelajaran menulis *feature* belum diberikan secara maksimal. Untuk itu diperlukan model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* agar dosen dapat membela-jarkan mahasiswa tulis-menulis *feature* secara optimal. Penelitian mengenai model pembelajaran tersebut belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga penelitian ini layak dilakukan.

Dengan demikian, di dalam penelitian ini akan dibahas mengenai kriteria model tersebut dan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* hasil pengembangan. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan kriteria model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT*, dan menghasilkan model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* hasil pengembangan untuk peningkatan keterampilan menulis *feature*. Manfaat yang dapat diperoleh yaitu dapat meningkatkan hasil pembelajaran kompetensi menulis *feature* di dalam mata kuliah jurnalistik, dan memberikan alternatif untuk pengambilan kebijakan prodi atau universitas berkaitan dengan model pembelajaran di dalam perkuliahan.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce dalam Trianto 2007).

Model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* adalah model pembelajaran dengan membawa mahasiswa selama sehari untuk berkaryawisata untuk mendapatkan bahan tulisan dalam menulis *feature*, kemudian tulisan *feature* tersebut dituangkan ke dalam *blog*. Model pembelajaran tersebut mempunyai 5 karakteristik umum seperti yang dikemukakan oleh Joyce, yaitu (1) sintakmatik (tahapan-tahapan kegiatan secara urut), (2) sistem sosial (situasi-normatif), (3) prinsip reaksi (interaksi), (4) sistem pendukung (alat atau media), dan (5) dampak instruksional dan pengiring (*nurture effect*) (efek/dampak atau nilai-nilai sertaan/pengiring). Selain itu, terdapat berbagai prinsip model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berba-

sis *ICT* yang terdiri atas (1) prinsip relevansi dan kemandirian, (2) prinsip fleksibilitas, (3) prinsip efisiensi, (4) prinsip humanis, (5) prinsip keterlibatan, (6) prinsip konstruksi, (7) prinsip kebebasan, dan (8) prinsip kreativitas.

Kemampuan berkolaborasi dalam skala yang tidak pernah terjadi sebelumnya. Seseorang yang hidup di abad ke-21 ini, dituntut untuk memperlihatkan serangkaian keterampilan fungsional dan berpikir kritis yang bertemali dengan informasi, media dan teknologi. Ada tiga kemelekan yang diperlukan dalam hal ini: *information literacy*, *media literacy*, dan *ICT literacy*. *Information literacy* atau kemelekan informasi ditandai dengan kemampuan mengakses informasi secara efisien dan efektif, mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten, dan menggunakan informasi secara akurat dan kreatif guna menangani isu atau permasalahan yang dihadapi. Kemelekan informasi juga ditandai dengan pemahaman fundamental berkenaan dengan isu etis dan legal dalam mengakses dan menggunakan informasi. *Media literacy* atau kemelekan media ditunjukkan dengan pemahaman bagaimana media itu dibentuk, untuk maksud apa, menggunakan alat, ciri dan konvensi apa. Individu yang melek media bisa mengamati bagaimana orang menafsirkan pesan secara berbeda, bagaimana nilai-nilai dan pandangan diliput atau disisihkan, dan bagaimana media bisa mempengaruhi keyakinan dan perilaku. Orang yang melek media itu akan mempunyai pemahaman mendasar berkenaan dengan isu etis dan legal sekaitan dengan media itu sendiri. *ICT literacy* atau kemelekan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seseorang akan menggunakan teknologi digital, alat komunikasi dan atau jejaring yang tepat untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan membuat informasi agar dapat berfungsi dalam ekonomi berbasis pengetahuan. Ia juga akan mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk meneliti, mengorganisasikan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi, dan tentu saja pemahaman berkenaan dengan isu etis dan legal yang berkaitan dengan ini.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu produk dari *ICT* yang menggunakan media komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan rancangan pembelajaran komputer yang bersifat interaktif, akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Wena 2009). Akan tetapi *ICT* ternyata tidak terpakai pada komputer saja tetapi fitur-fitur *handphone*

menyediakan program-program atau layanan yang biasa dapat diakses melalui komputer.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dewasa ini khususnya perkembangan teknologi internet turut mendorong berkembangnya konsep pembelajaran jarak jauh (Uno 2009). Faktanya, banyak orang telah mendapatkan kemudahan dari teknologi digital modern, jejaring komunikasi berkecepatan tinggi (*high speed networks*) yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi dengan cepat dan lebih produktif (Amir 2009).

Ciri teknologi internet yang selalu dapat diakses kapan saja, di mana saja, *multi-user*, serta menawarkan segala kemudahannya telah menjadikan internet suatu media yang sangat tepat bagi perkembangan pendidikan jarak jauh selanjutnya (Uno 2009). Media internet menawarkan banyak layanan seperti *facebook*, *twitter*, *blog*, *e-mail* dan sebagainya.

Karakteristik multimedia (dalam hal ini *blog* yang juga merupakan perangkat pembelajaran multimedia) ada empat (Murni dalam Warsita 2008) yaitu (1) mengoptimalkan seluruh media yang ada, (2) interaktif, (3) kontrol pada pengguna (*user*), dan terprogram.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini adalah penelitian Chanan (2009), Sap-tanti (2008), Fath (2008), Zahwa (2008), Chechep (2008), Chechep (2008), Khamidah (2009), dan Gunawan (2009). Dari beberapa literatur atau kajian pustaka di atas, belum ada penelitian pengembangan model pembelajaran karyawisata one day menulis *feature* berbasis ICT (Information and Communication Technology) dalam hal ini *blog*. Selama ini belum ada penelitian mengenai penulisan *feature*, bahkan penelitian menulis *feature* berbasis ICT dengan menggunakan *blog* belum ada meskipun penelitian menggunakan basis ICT dan media *blog* sudah dilakukan. Pengambilan data berupa gambar atau rekaman dengan berkaryawisata one day untuk bahan tulisan dari beberapa tulisan dan penelitian di atas belum ada. Untuk itu penelitian yang akan penulis lakukan dianggap perlu dilaksanakan karena belum pernah dikerjakan atau diteliti sebelumnya.

Fokus dalam penelitian tesis ini dikhususkan penggunaan layanan internet yang berbentuk *blog*. *Blog* merupakan singkatan dari *weblog* adalah bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman *web* umum (Laria 2008). Tulisan-tulisan ini sering sekali dimuat dalam urutan terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama) meskipun tidak selamanya demikian. Situs *web* seperti ini biasanya dapat diakses oleh

semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari si Pengguna *blog* tersebut.

Metode

Di dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian kualitatif data yang diperoleh berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka kemudian pengumpulan dan penganalisisan datanya diuraikan/dilaporkan secara deskriptif. Sasaran penelitian ini yaitu para mahasiswa PBSI UPS Tegal semester VI kelas 6A-6D sebanyak 140 orang. Tempat penelitian di kampus PBSI UPS Tegal. Waktu penelitiannya bulan Juni-Juli 2010.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini dari beberapa sumber, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, digunakan teknik analisis data untuk menganalisis data primer (berupa model pembelajaran prodek hasil pengembangan) dan data sekunder (berasal dari observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi yang berupa gambar atau rekaman), serta tulisan-tulisan *feature* tulisan-tulisan *feature* mahasiswa pada *blog*.

Penelitian ini menggunakan dan/atau mengadopsi 10 langkah umum penelitian dan pengembangan (Borg dan Gall 2011) yang penulis modifikasi menjadi 8 langkah sesuai kebutuhan penelitian. Langkah-langkah tersebut adalah pengumpulan informasi dan kajian literer, analisis kebutuhan mahasiswa, penyusunan produk pengembangan, validasi produk pengembangan kepada ahli (validasi ahli), revisi produk pengembangan, uji coba produk pengembangan, produk akhir hasil pengembangan, dan penyebarluasan produk kepada khalayak atau masyarakat luas.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dipaparkan berikut ini meliputi (1) karakteristik dan prinsip-prinsip model pembelajaran karyawisata one day menulis *feature* berbasis ICT, (2) model pembelajaran karyawisata one day menulis *feature* berbasis ICT, dan (4) keterbatasan penelitian.

Karakteristik model ini terdiri atas (1) sintakmatik (tahapan-tahapan kegiatan secara urut), (2) sistem sosial (situasi-normatif), (3) sistem reaksi (interaksi), (4) sistem pendukung (alat atau media), dan (5) dampak instruksional dan pengiring (*nurture effect*) (efek/dampak atau nilai-nilai sertaan/pengiring). Secara keseluruhan diuraikan sebagai berikut.

Pada model pembelajaran karyawisata one day menulis *feature* berbasis ICT (dengan meng-

gunakan *blog*) terdapat 6 fase atau tahapan yang penting. Fase atau tahapan tersebut meliputi (1) tahap orientasi, (2) tahap pembuatan alamat *blog*, (3) tahap perkuliahan melalui *blog*, (4) tahap karyawisata *one day*, (5) tahap menulis *feature* dan (6) tahap menulis *feature* pada *blog*.

Hal pokok dalam melaksanakan pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* adalah (1) menyajikan pertanyaan atau masalah, (2) dosen memaparkan kegiatan yang akan dilakukan dan tindakan yang harus dilaksanakan mahasiswa, (3) penugasan dari dosen yang harus dilaksanakan para mahasiswa, (4) mahasiswa saling bekerja sama dengan orang lain dan menyadari bahwa bekerja sama lebih baik daripada belajar sendiri dalam melaksanakan tugas dosen, (5) menciptakan perkuliahan melalui *blog*, (6) dosen dan mahasiswa melakukan karyawisata *one day* ke berbagai objek wisata untuk mendapatkan data sebagai bahan menulis *feature*, (7) mahasiswa belajar memanfaatkan media *blog* sebagai wadah penuangan ide, (8) mahasiswa menulis *feature* pada *blog* dengan bahan tulisan yang diperoleh dari karyawisata *one day* ke objek-objek wisata, dan (9) mahasiswa melaksanakan refleksi.

Sistem sosial merupakan ketentuan yang berlaku dalam model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT*. Ketentuan yang berlaku yakni pada persiapan dosen sebelum melaksanakan kegiatan perkuliahan. Dosen memberikan dukungan, bimbingan, dan pengarahannya kepada mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan dengan berkaryawisata *one day* sehingga mahasiswa dapat memperlihatkan gagasan dan inisiatifnya dengan bertambahnya pengalaman dalam melibatkan diri dan membangun kerja sama di dalam kegiatan perkuliahan.

Prinsip reaksi merupakan pola kegiatan yang menggambarkan hal-hal (melihat, memperlakukan, dan memberikan respon) yang dilakukan oleh dosen kepada mahasiswa. Prinsip reaksi tersebut meliputi (1) menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan jelas agar mahasiswa dapat memahaminya dan dapat terarah dengan baik, (2) membimbing mahasiswa dengan memberikan paparan perkuliahan dan tugas yang harus dikerjakan mahasiswa melalui *blog* dengan petunjuk-petunjuk yang jelas, (3) membimbing mahasiswa untuk berfikir kritis, dan (4) memberikan komentar atau masukan dan penilaian pada tulisan *feature* pada *blog* mahasiswa yang bahan tulisannya diperoleh melalui kegiatan karyawisata *one day*.

Model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* di dalam penelitian ini adalah (1) hasil validasi produk pengemba-

ngan kepada ahli materi (validasi ahli), (2) hasil revisi produk pengembangan, (3) hasil uji coba produk pengembangan, dan (4) hasil analisis produk akhir hasil pengembangan.

Analisis produk akhir hasil pengembangan dapat diketahui dari angket hasil penggunaan model yang diberikan kepada mahasiswa, tulisan *feature* di dalam *blog*, daftar nilai tugas mahasiswa, dan komentar-komentar yang diberikan para mahasiswa kepada dosen. Analisis produk akhir pengembangan diuraikan sebagai berikut.

Dari analisis hasil penggunaan model (mahasiswa) terungkap dengan memberikan angket pernyataan kepada 140 mahasiswa semester VI kelas 6A-6D PBSI FKIP UPS Tegal. Hasil angket pernyataan yang berkaitan dengan pembelajaran menulis *feature* diperoleh beberapa pernyataan.

Mahasiswa menyatakan sudah mengetahui bahwa *feature* merupakan salah satu bentuk tulisan jurnalistik, dari 140 responden ada 130 orang (92,86%) menyatakan demikian, dan 10 orang (7,14%) menyatakan tidak mengetahui bahwa *feature* merupakan salah satu bentuk tulisan jurnalistik. Mahasiswa menyatakan sudah mengetahui yang dimaksud dengan *feature*, dari 140 responden ada 128 orang (91,42%) yang menyatakan demikian, dan 12 orang (8,58%) menyatakan tidak mengetahui yang dimaksud dengan *feature*.

Mahasiswa menyatakan sudah mengetahui cara membuat *blog*, dari 140 responden ada 127 orang (90,27%) yang menyatakan demikian, dan 13 orang (9,29%) menyatakan tidak mengetahui cara membuat *blog*. Mahasiswa menyatakan sudah mengetahui cara menulis di dalam *blog*, dari 140 responden ada 128 orang (91,42%) yang menyatakan demikian, dan 12 orang (8,58%) menyatakan tidak mengetahui cara menulis di dalam *blog*.

Mahasiswa menyatakan sudah mengetahui cara memasukkan foto atau rekaman ke dalam *blog*, dari 140 responden ada 126 orang (90%) yang menyatakan demikian, dan 14 orang (10%) menyatakan tidak mengetahui cara memasukkan foto atau rekaman ke dalam *blog*. Mahasiswa menyatakan dalam pembelajaran dosen sudah kreatif dengan menciptakan model karyawisata *one day* menulis *feature*, dari 140 responden ada 129 orang (92,14%) yang menyatakan demikian, dan 11 orang (7,86%) menyatakan pembelajaran dosen tidak kreatif dengan menciptakan model karyawisata *one day* menulis *feature*.

Mahasiswa menyatakan dosen sudah mengajak para mahasiswa mengikuti pembelajaran di luar kelas, dari 140 responden ada 126 orang (90%) yang menyatakan demikian, dan 14 orang

(10%) menyatakan dosen tidak mengajak para mahasiswa mengikuti pembelajaran di luar kelas. Mahasiswa menyatakan sudah pernah melakukan karyawisata *one day* di dalam pembelajaran menulis *feature*, dari 140 responden ada 126 orang (90%) yang menyatakan demikian, dan 14 orang (10%) menyatakan tidak pernah melakukan karyawisata *one day* di dalam pembelajaran menulis *feature*.

Mahasiswa menyatakan sudah melakukan perjalanan berkeliling kota bersama teman-teman untuk mendapatkan bahan tulisan, dari 140 responden ada 126 orang (90%) yang menyatakan demikian, dan 14 orang (10%) menyatakan tidak melakukan perjalanan berkeliling kota bersama teman-teman untuk mendapatkan bahan tulisan. Mahasiswa menyatakan senang belajar tulis-menulis *feature*, dari 140 responden ada 129 orang (92,14%) yang menyatakan demikian, dan 11 orang (7,86) menyatakan tidak senang belajar tulis-menulis *feature*.

Mahasiswa menyatakan senang tulis-menulis *feature* ke dalam *blog*, dari 140 responden ada 130 orang (92,86%) menyatakan demikian, dan 10 orang (7,14%) menyatakan tidak senang tulis-menulis *feature* ke dalam *blog*. Mahasiswa menyatakan pembelajaran karyawisata *one day* untuk menulis *feature* melalui *blog* sangat bermanfaat dan dapat dijadikan bekal hidup di masyarakat kelak, dari 140 responden ada 130 orang (92,86%) menyatakan demikian, dan 10 orang (7,14%) menyatakan pembelajaran karyawisata *one day* untuk menulis *feature* melalui *blog* tidak bermanfaat dan dapat dijadikan bekal hidup di masyarakat kelak. Mahasiswa menyatakan dosen memberikan motivasi melalui model pembelajaran karyawisata *one day* untuk menulis *feature* melalui *blog* yang diberikan, dari 140 responden ada 130 orang (92,86%) menyatakan demikian, dan 10 orang (7,14%) menyatakan dosen tidak memberikan motivasi melalui model pembelajaran karyawisata *one day* untuk menulis *feature* melalui *blog* yang diberikan.

Mahasiswa menyatakan dosen dalam memberikan paparan perkuliahan menguasai materi, dari 140 responden ada 130 orang (92,86%) menyatakan demikian, dan 10 orang (7,14%) menyatakan dosen dalam memberikan paparan perkuliahan tidak menguasai materi. Mahasiswa menyatakan dosen telah menciptakan suatu model pembelajaran yang baru dan menyenangkan, dari 140 responden ada 129 orang (92,14%) yang menyatakan demikian, dan 11 orang (7,86) menyatakan dosen tidak menciptakan suatu model pembelajaran yang baru dan menyenangkan.

Analisis produk akhir hasil pengembangan

juga dapat diketahui melalui nilai-nilai tugas para mahasiswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel "Daftar Nilai Mahasiswa". Dari daftar tersebut dapat diketahui dari 140 orang, mahasiswa yang mendapatkan nilai A ada 28 orang (20%) dan mahasiswa yang mendapatkan nilai B ada 112 orang (80%), nilai C, D, dan E tidak ada.

Selanjutnya, analisis produk akhir dapat diketahui dari foto-foto dan video rekaman kegiatan pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* (melalui *blog*) serta komentar-komentar mahasiswa yang diberikan kepada dosen melalui *blog* (yang dimiliki dosen).

Penelitian ini tidak banyak kendalanya. Banyak mahasiswa yang menyatakan sangat berkesan dan senang dengan model perkuliahan atau pembelajaran *one day* menulis *feature* pada *blog*. Keterbatasan penelitian ini ada pada lingkup masalahnya yang terbatas mengingat permasalahan yang terkait dengan pembelajaran menulis *feature* aspek keterampilan menulis sangat banyak.

Permasalahan tersebut meliputi dosen, mahasiswa, sarana, media, materi, model, dan sebagainya. Dari sejumlah permasalahan tersebut, penelitian ini hanya dibatasi pada masalah model pembelajaran. Model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* ini hanya dilaksanakan oleh mahasiswa PBSI FKIP UPS Tegal semester VI kelas 6A-6D.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu (1) model pembelajaran karyawisata *one day* menulis *feature* berbasis *ICT* memenuhi unsur-unsur sintaktik, sistem sosial, sistem reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring, serta (2) memenuhi dan/atau sesuai dengan prinsip-prinsip model pembelajaran yang terdiri atas prinsip relevansi dan kemandirian, prinsip fleksibilitas, prinsip efisiensi, prinsip humanis, prinsip keterlibatan, prinsip konstruksi, prinsip kebebasan, dan prinsip kreativitas. Dengan demikian, model tersebut dapat diterapkan pada semua perguruan tinggi swasta/negeri, pada semua mata kuliah pada umumnya, pada dalam mata kuliah jurnalistik khususnya, dan pada dalam materi menulis *feature* lebih spesifiknya.

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat diberikan saran yaitu hendaknya penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi bagi mahasiswa atau peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis, dan hendaknya hasil penelitian ini dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain.

Daftar Pustaka

- Amir, T. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Cakrawala
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 2011. *Educational Research An Introduction*. Cetakan ke- 4. New York & London: Longman
- Chanan, I.A. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Musikalisasi Puisi dengan Pendekatan Kontekstual di SMP*. Tesis. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Chechep. 2008. *Pendekatan dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Cakrawala
- Fath, S.A. 2008. *Pembelajaran Berbasis ICT*
- Gunawan, M.A. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran (Konstruktivisme)*.
- Khamidah, Ely. Skripsi Fakultas Sain dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2009. *Pengembangan Metode Pembelajaran Siswa Aktif Konstruktivisme untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika pada Siswa SMPN 3 Bobotsari Purbalingga*
- Laria, K. 2008. Blog. <http://id.wikipedia.org/wiki/Blog>.
- Saptanti, S.N. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Menyimak Fabel dengan Pembelajaran Produktif dan Multimedia Komputer*. Tesis. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Uno, H.B. 2009. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zahwa. *Pemanfaatan Media Berbasis ICT terhadap Pembelajaran di Sekolah*