

MODEL-MODEL PENGEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

M. Sabiqul Huda

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Email: muhammadsabiqulhuda@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to answer questions related to the concept of the development model. In addition, this article also focuses on discussing development models and learning technologies for English. The qualitative approach used and the method applied in this article is library research. Data collection is taken from various libraries, then reviewed and set aside. The results of this analysis design that the development model is a conceptual process of a model with the aim of refinement and enhancement of a previous model that has been previously done. Several models of media development and learning technology have their respective stages and processes in learning design. The ASSURE model consists of stages, Analyzing Students, Country Standards and Objectives, Choosing Strategies, Technology, Media, and Materials, Utilizing Technology, Media, and Materials, Requiring Student Participation, Evaluating and Revising. Then the ADDIE Model is in stages namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Next, Dick and Carey consisted of Identify Instructional Goals, Conduct Instructional Analysis, Identify Entry Behaviors, Write Performance Objectives, Develop Criterion Tests, Develop Instruction Strategy, Develop and Select Instructional Materials, Develop and Conduct Formative Evaluation, Develop and Conduct Summative Evaluation.

Keywords: *Development models, Media, Instructional Technology, English*

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan terkait konsep model pengembangan. Selain itu, artikel ini juga akan memfokuskan pembahasan model-model pengembangan media dan teknologi pembelajaran Bahasa Inggris. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dan metode yang diaplikasikan dalam artikel ini adalah penelitian pustaka. Data dikumpulkan dari berbagai pustaka, kemudian dikaji dan disimpulkan. Hasil dari analisis tersebut menyatakan bahwa model pengembangan merupakan proses mendesain secara konseptual sebuah model dengan tujuan untuk perbaikan dan peningkatan dari sebuah model sebelumnya yang sudah dibuat sebelumnya. Beberapa model pengembangan media dan teknologi pembelajaran mempunyai tahapan maupun proses masing-masing dalam desain pembelajaran. Model ASSURE terdiri dari tahapan, *Analyze Learners, State Standards and Objectives, Select Strategies, Technology, Media, and Materials, Utilize Technology, Media, and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*. Kemudian Model ADDIE mempunyai tahapan-tahapan yakni, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikutnya, Dick and Carey terdiri dari *Identify Instructional Goals, Conduct Instructional Analysis, Identify Entry Behaviors, Write Performance Objectives, Develop Criterion Tests, Develop Instruction Strategy, Develop and Select Instructional Materials, Develop and Conduct Formative Evaluation, Develop and Conduct Summative Evaluation*.

Keyword: *Development Models of Media and Instructional Technology for English.*

PENDAHULUAN

Pada umumnya, pembelajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan di sekolah masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Ini terlihat pada saat proses pembelajaran yang ada di kelas di mana guru cenderung lebih sering mengaplikasikan metode ceramah maupun drill. Hal ini membuat aktivitas pembelajaran menjadi satu arah sehingga membuat kecenderungan siswa menjadi bosan pada saat di dalam kelas. Belum lagi terkait dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru, di mana lebih sering penggunaan media seperti papan tulis dan spidol menjadi “senjata ampuh” dalam menyampaikan materi.

Padahal dalam PP nomor 19 tahun 2005 pasal 20 telah menyatakan bahwa guru seyogyanya melakukan pengembangan-pengembangan dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan pengembangan seperti ini membuat pembelajaran lebih efektif. Dengan demikian, guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran melalui model desain pembelajaran.

Model pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris memberikan pedoman untuk mengatur skenario pedagogis yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris itu sendiri. Pengembangan pembelajaran ini dapat didefinisikan sebagai praktik menciptakan pengalaman pembelajaran untuk membantu memfasilitasi pembelajaran efektif. Artinya pengembangan itu lebih dari sebuah proses di mana desain adalah gabungan dari proses dan hasil sebuah produk yang mewakili kerangka berpikir (Driscoll, M and Carliner S. 2005).

Lebih lanjut, model pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris menjelaskan bagaimana melakukan langkah-langkah terkait proses desain pembelajaran Bahasa Inggris. Model tersebut membantu pelatih dan pendidik untuk memandu dan merencanakan keseluruhan proses. Desain pembelajaran diharapkan mampu menjadi proses berulang dari perencanaan, pemilihan strategi yang efisien untuk proses pembelajaran, penentuan media dan teknologi yang sesuai, mengidentifikasi media pendidikan dan mengukur kinerja (Branch R M and Kopcha T J., 2014).

Berdasarkan deskripsi di atas, maka artikel ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan terkait konsep model pengembangan. Di mana akan mendiskusikan perihal hakikat dari model dan pengembangan. juga model-model pengembangan media dan teknologi pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, artikel ini juga akan memfokuskan pembahasan model-model pengembangan media dan teknologi pembelajaran Bahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam artikel ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan, metode yang dilakukan ini adalah metode penelitian pustaka (*library research*). Penelitian pustaka memfokuskan dalam mengumpulkan data pustaka, kemudian dibaca dan dicatat, setelah itu diolah dan dianalisis (Zed, 2004). Ada beberapa ciri dari penelitian pustaka, yaitu: *Pertama*, penulis dalam mengumpulkan data tidak terjun langsung ke lapangan namun mencari informasi yang ada di dalam naskah (teks). *Kedua*, sumber data yang dikumpulkan sudah tersedia di perpustakaan. *Ketiga*, sumber data yang digunakan berasal dari sebuah penelitian. *Terakhir*, penulis dalam pengambilan data tidak dibatasi oleh setting location maupun time schedule penelitian (Zed, 2004).

Dari penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis dapat memperoleh data melalui buku, jurnal, majalah ilmiah, laporan hasil penelitian, koran, prosiding, artikel ilmiah yang belum dipublikasikan dan karya ilmiah lainnya yang relevan. Selain itu, teknik analisis yang diaplikasi adalah analisis isi (*content analysis*). Teknik ini mengkaji informasi tertulis dengan

beberapa tahapan, yaitu: merumuskan fokus kajian, melakukan sampling pada sumber-sumber data yang dipilih, mengumpulkan data, dan menafsirkan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Konsep Model Pengembangan

Model pengembangan dapat diterjemahkan sebagai metode mendesain secara ideal sebuah model dengan tujuan untuk perbaikan dan peningkatan dari sebuah model sebelumnya yang sudah dibuat (Awandi Nopyan, Sugiarta, 2007; Aslan, 2019; Aslan & Wahyudin, 2020). Sehingga dengan adanya model pengembangan diharapkan peningkatan kualitas yang lebih baik kedepannya. Dalam hal ini, pengembangan meliputi beberapa hal, mengaktifkan sumber yang ada, menambah peluang lain, mengamini sebuah kesuksesan, dan memadukan kemajuan-kemajuan (Awandi Nopyan, Sugiarta, 2007). Dengan demikian, model pengembangan dilakukan melalui program yang telah diterapkan, analisis kebutuhan perorangan maupun grup, dan perubahan yang terjadi di lingkungan.

Model-model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Inggris

Berikut ini beberapa model pengembangan media dan teknologi pembelajaran yang lazim digunakan:

ASSURE

ASSURE adalah sebuah model yang bertujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efisien. Sehingga model ini lebih berorientasi kelas. "ASSURE" merupakan akronim dari beberapa tahapan dalam model ini. Berikut ini adalah uraian dari setiap langkah (Sharon E Maldino et al, 2018).

Pertama, A – *Analyze Learners*. Tahapan pertama pada model ini adalah guru berusaha menganalisis atribut peserta didiknya. Di sini, guru memfokus pada karakteristik peserta didik terkait dengan hasil pembelajaran yang diinginkan. Informasi yang dikumpulkan akan membantu guru tersebut dalam memutuskan langkah-langkah lain dalam proses pembelajaran. Ketika guru menentukan karakter siswanya, itu akan memandu guru tersebut dalam memilih strategi dan sumber belajar yang tepat. Karakter yang semestinya dianalisis adalah atribut umum (usia, kemampuan akademis, jenis kelamin, minat, dll), kompetensi awal, gaya belajar. Kedua, S – *State Standards dan Objectives*. Setelah menganalisis atribut peserta didik, berikutnya guru memformulasikan standar dan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan hal-hal berikut ini: 1) Penggunaan Format ABCD. *Audience* - Untuk siapa tujuan tersebut dimaksudkan?. *Behaviour* - Perilaku atau keterampilan seperti apa yang dimiliki?. *Conditions* - Kondisi perilaku atau keterampilan seperti apa dilihat?. *Degree* - Sejauh mana wawasan maupun kecakapan itu dimiliki?. 2) Mengklasifikasikan *Goal*. Menentukan tujuan pembelajaran seperti apa yang lebih dominan. Ini berkaitan dengan domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan pengklasifikasian tujuan pembelajaran, baik memfokuskan pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, diharapkan guru dapat menentukan media pembelajaran yang lebih tepat. 3) Perbedaan Perorangan. Setiap orang mempunyai keahlian masing-masing. Ada yang dapat memahami sebuah materi dengan mudah dan juga sebaliknya. Oleh karena itu dengan adanya tujuan pembelajaran dapat memberikan gambaran kepada guru sehingga dapat mengakomodir semua kemampuan individu. Ketiga, S – *Select Strategies, Technology, Media, and Materials*. "S" berikutnya pada akronim ASSUE yaitu penentuan strategi, teknologi, media, dan materi pembelajaran. Untuk pemilihan strategi, guru sebaiknya menentukan metode yang terbaik untuk kegiatan pembelajaran. Misalnya, apakah metode yang dipakai dalam pembelajaran lebih berpusat kepada siswa atau kepada pengajarnya? Pada dasarnya pembelajaran akan lebih menyenangkan ketika ada lebih banyak keterlibatan siswa di dalam kelas. Fungsi guru di sini hanya membimbing dan mengarahkan siswa selama

pembelajaran. Artinya peran guru lebih kepada fasilitator.

Setelah guru memilih strategi pengajaran, dilanjutkan dengan memilih teknologi, media, dan materi mana yang dapat membantu metode pengajaran guru tersebut. Bisa dimulai dari alat yang paling sederhana seperti spidol dan papan tulis hingga alat yang lebih kekinian seperti presentasi *power-point*. Namun apapun alat yang digunakan, pengajar merupakan unsur penting dalam penyampaian materi. Sebagus apapun materi yang ada, namun jika pengajar tidak bisa memanfaatkannya dengan maka itu menjadi sia-sia. Keempat, U – *Utilize Technology, Media, and Material*.

Berikutnya proses ASSURE di mana model ini berkaitan dengan pembuatan rencana terkait pemanfaatan teknologi, media, dan materi yang sudah guru tentukan. Seperti langkah pembelajaran pada umumnya, guru memastikan terlebih dahulu bahwa rencana tersebut mempunyai kontribusi dalam menghasilkan tujuan yang sudah ditetapkan. Ada “5P” proses dalam tahapan ini, yaitu: 1) *Preview the Technology, Media, and Materials*. Dalam hal ini guru melakukan pengecekan pada teknologi, media, dan material pembelajaran sebelum si guru mengajarkannya di kelas. Dengan ini guru memastikan seluruh pelajaran akan berjalan lancar dan mulus. 2) *Prepare the Technology, Media, and Materials*. Guru perlu menyiapkan semua hal yang diperlukan untuk pembelajaran, baik teknologi, media, dan materi. 3) *Prepare the Environment*. Persiapan harus dilakukan dalam lingkungan pembelajaran. Guru harus mempunyai wibawa di mata siswanya. Selain itu, jika guru mengendalikan situasi, agar tidak ada suara kebisingan yang mengganggu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hal tersebut dapat mendukung penggunaan teknologi, media dan materi dalam proses pembelajaran. 4) *Prepare the Learners*. Pertama, Guru perlu menginformasikan dengan jelas kepada pelajar terkait dengan tujuan pembelajaran di kelas. Ini bertujuan untuk membantu pelajar dalam hal membuat *mental map* yang berhubungan dengan apa yang perlu mereka pelajari. Selanjutnya, guru juga perlu menyampaikan tugas yang akan diberikan kepada siswanya, termasuk cara penilaian, tes yang digunakan seperti apa, dll. Selain itu, guru juga diharapkan menjabarkan kepada siswa tentang manfaat dari materi yang akan dipelajari. 5) *Provide the Learning Experience*. Guru kemudian melaksanakan pembelajaran yang sesungguhnya. Semua perencanaan yang telah dibuat, diaplikasikan pada tahapan ini. Di tahapan ini, dapat dilihat bagaimana kesuksesan seorang guru dalam menerapkan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Kelima, R – *Require Learner Participation*. Pada langkah ini, guru dituntut untuk membuat rancangan yang dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sehingga, guru dapat melihat dengan baik keterlibatan siswanya secara perorangan maupun kelompok. Kegiatan yang paling efektif agar siswa mempunyai keterlibatan dan partisipasi di dalam kelas adalah melalui diskusi. Dengan kegiatan ini, mengharuskan siswa untuk saling berbagi ilmu dan pengalaman satu sama lain. Guru bahkan memberikan kesempatan kepada semua siswanya untuk menjadi ketua dalam diskusi dan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Keenam, E – *Evaluate and Revise*. Tahapan terakhir pada model ASSURE adalah evaluasi dan revisi. Guru diminta mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran yang ada di kelas, termasuk evaluasi strategi, teknologi, media, dan materi yang diaplikasikan. Evaluasi dan revisi ini berdasarkan sejauh mana keefektifan proses pembelajaran tersebut.

ADDIE

Reiser dan Mollenda (1990-an) mengelaborasi model ADDIE. Model ini cenderung berorientasi pada mengembangkan suatu pelatihan maupun kurikulum sekolah yang efektif dan dinamis. Ada lima tahapan dalam model ADDIE, (Robert Branch., 2009) yaitu:

Pertama, *Analysis*. Pada tahapan ini, guru menentukan sasaran dari suatu program atau pembelajaran yang menjadi fokusnya audiens. Di sinilah program juga menyesuaikan terkait tingkat keterampilan dan kecerdasan masing-masing peserta. Hal ini juga menghindari agar siswa

tidak mendapatkan hal yang sama dari pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, peran seorang guru/instruktur sangat penting dalam mengidentifikasi mana keterampilan atau ilmu yang sudah siswa dapatkan dan apa yang perlu mereka ketahui nantinya.

Bagaimana Anda melakukan analisis yang baik? Ajukan pertanyaan; siapa, apa, mengapa, di mana, kapan, dan bagaimana? Beberapa pertanyaan yang disarankan untuk ditanyakan adalah: a) Siapa pesertanya dan seperti apa mereka?, b) Apa masalah yang sedang kita coba selesaikan?, c) Mengapa kita melakukan pelatihan ini?, d) Apa hasil yang diinginkan dari pengalaman belajar ini?, e) Apa yang sudah diketahui peserta?, f) Media apa yang terbaik untuk menyampaikan jenis informasi ini?.

Design

Dalam fase Desain, guru/instruktur mengetahui semua informasi dari fase analisis dan membuat keputusan yang tepat tentang pembuatan program pembelajaran. Perlu diingat, pada fase ini seringkali memakan waktu dan memperhatikan hal-hal detail.

Fase Desain membantu guru/instruktur menentukan tujuan pembelajaran secara khusus, struktur konten, proses mental yang dibutuhkan oleh peserta, pengetahuan atau keterampilan yang perlu dipertahankan peserta, alat terbaik yang digunakan, video atau grafik yang akan dibuat, lamanya waktu untuk setiap pelajaran. Singkatnya, di sinilah semua keahlian guru/instruktur sebagai desainer pembelajaran berperan.

Development

Setelah melakukan Analisis dan mempunyai Desain sendiri, berikutnya masuk pada fase Pengembangan. Pada fase ini guru/instruktur benar-benar mulai membuat atau mengembangkan pembelajaran atau program sendiri. Tahapan pengembangan berupaya mewujudkan dari tahapan sebelumnya yaitu guru merencanakan dan *brainstorming*. Tahapan ini meliputi tiga fungsi, yakni penyusunan, produksi dan evaluasi.

Implementation

Tahap Implementasi, guru/instruktur menerapkan dari semua yang telah dikembangkan. Diharapkan dari tahapan ini, diperoleh banyak umpan balik baik dari desain pembelajaran itu sendiri maupun peserta.

Evaluation

Tahapan paling dari model ADDIE adalah Evaluasi. Ini adalah tahapan di mana program diuji secara cermat terkait dengan hal-hal yang sudah dicapai maupun yang belum tercapai. Evaluasi dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu Formatif dan Sumatif. Sebenarnya, Evaluasi awal sebenarnya sudah diaplikasikan dalam fase pengembangan. Namun pada fase ini dilanjutkan dengan tahapan Formatif dilaksanakan pada saat siswa sedang melakukan pembelajaran, sedangkan bagian Sumatif dilakukan pada di akhir kegiatan. Adapaun tujuan utama dari tahapan evaluasi adalah selain untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah tercapai, namun juga untuk memberikan gambaran apa yang akan diperlukan ke depan dalam rangka meningkatkan efisiensi dan tingkat keberhasilan pembelajaran/program.

Dick and Carey

Model pembelajaran dapat dikatakan sangat beragam. Beberapa model terpusat dalam hal bagaimana mengadakan desain pelajaran, sedangkan di sisi lain memfokuskan pada penyajian isinya. Untuk Model Dick dan Carey sendiri cenderung memfokuskan pada konten. Selanjutnya, model ini mempunyai beberapa tahapan, (Dick W and Carey L., 2005) yakni:

Pertama, *Instructional Goals*. Langkah awal adalah mengidentifikasi tujuan dari

pembelajaran. Ini berkaitan erat dengan bagaimana seorang guru mampu mengetahui apa yang perlu dipelajari oleh siswanya. Sehingga diperlukannya analisis kebutuhan dan sebagainya. Kedua, *Conduct Instructional Analysis*. Tahap kedua dari Model Dick and Carey adalah melakukan analisis pembelajaran. Di sini, guru menentukan keterampilan yang perlu siswa pelajari berdasarkan dari apa yang sudah direncanakan untuk diajarkan kepada mereka. Ini dapat dinilai melalui wawancara, survei, observasi, atau berbagai bentuk pengujian tergantung pada sifat keterampilan. Ketiga, *Identify Entry Behaviors and Learner Characteristics*. Selanjutnya guru harus menilai keterampilan mana yang siswa sudah miliki sebelumnya yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas pada pelajaran ini. Selain itu, guru juga perlu memahami perilaku, sifat, tingkat motivasi, dan faktor lain yang akan memengaruhi perjalanan belajar siswa. Informasi ini akan membantu si guru dalam merancang metode pembelajaran yang sesuai. Keempat, *Write Performance Objectives*. Selanjutnya, guru harus menerangkan tujuan dan sasaran khusus untuk pelajaran tersebut. Ini berarti guru harus menjabarkan tugas dan proses yang harus dikuasai dan bagaimana mereka akan dinilai. Kelima, *Develop Criterion-Referenced Test Item*. Hal kelima yang harus guru lakukan adalah membuat tes untuk memantau dan membuktikan kemajuan dan efektivitas pengajaran. Ini harus mengacu pada catatan yang telah guru buat sehingga dapat mengenali apa yang sebaiknya ditekankan. Fase ini bertujuan agar siswa terbantu untuk mengetahui kemampuan apa yang mereka sudah capai atau belum. Selain itu, melalui fase ini orang tua dan guru dapat melakukan pengecekan terkait sejauh mana hasil yang anak atau siswa mereka peroleh. Keenam, *Develop Instructional strategy*. Guru mulai menguraikan desain pembelajaran. Artinya, guru akan menunjukkan hal-hal yang akan diajarkan kepada siswa mereka, menambahkan aktivitas, dan menentukan proses setiap bagian pembelajaran. Andai guru berniat mengadakan aktivitas secara grup, sekarang waktunya untuk menetapkan materi apa yang bakal dibahas dan kapan kegiatan dilakukan. Ketujuh, *Develop and Select Instructional Materials*. Guru memastikan telah memiliki apa yang dibutuhkan untuk pelajaran ini. Seperti menyiapkan alat, bahan, media, dan soal-soal latihan. Kedelapan, *Develop and Conduct Formative Evaluation*. Berikutnya pada tahapan model Dick and Carey, adalah untuk mengembangkan dan melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif melibatkan penilaian seberapa efektif guru telah merumuskan pembelajaran. Ini dapat diperoleh tes perorangan, kelompok kecil, dan tes lapangan. Umpan balik yang diperoleh harus digunakan untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya. Kesembilan, *Develop and Conduct Summative Evaluation*. Evaluasi sumatif terjadi setelah guru menyampaikan pengajaran dan digunakan untuk menilai seberapa efektif pengajaran tersebut. Apakah siswa/peserta puas dengan program ini? Apakah pengetahuan dan keterampilan meningkat karenanya?.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan adalah proses mendesain secara konseptual sebuah model dengan tujuan untuk perbaikan dan peningkatan dari sebuah model sebelumnya yang sudah dibuat sebelumnya. Beberapa model pengembangan media dan teknologi pembelajaran mempunyai tahapan maupun proses masing-masing dalam desain pembelajaran. Model ASSURE memiliki beberapa tahapan, *Analyze Learners, State Standards and Objectives, Select Strategies, Technology, Media, and Materials, Utilize Technology, Media, and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*. Kemudian Model ADDIE mempunyai tahapan-tahapan yakni, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berikutnya, Dick and Carey terdiri dari *Identify Instructional Goals, Conduct Instructional Analysis, Identify Entry Behaviors, Write Performance Objectives, Develop Criterion Tests, Develop Instruction Strategy, Develop and Select Instructional Materials, Develop and Conduct Formative Evaluation, Develop and Conduct Summative Evaluation*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslan, A. (2019). *HIDDEN CURRICULUM*. Pena Indis.
- Aslan & Wahyudin. (2020). *Kurikulum dalam Tantangan Perubahan*. Bookies Indonesia. <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&hl=en&cluster=17745790780728460138>
- Branch, Robert. *Instructional Design: the ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. *Instructional design models. In Handbook of research on educational communications and technology*. New York: Springer, 2014.
- Dick, W dan Carey, L. *The Systematic Design of Instruction, 6th ed*. New York: Harper Collin College Publisher, 2005.
- Driscoll, M., Carliner, S. *Advanced Web-Based Training: Adapting Real World Strategies in Your Online Learning*, Pfeiffer. ISBN 0787969796, 2005.
- Maldino Sharon E, dkk. *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson Education, 2018.
- Mestika, Zed. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004.
- Sugiarta, Awandi Nopyan. *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan Di Rumah Singgah (Studi Terfokus di Rumah Singgak Kota Bekasi)*. *Desertasi*. Bandung: UPI, 2007.
- Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.