

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA KULIAH UMUM (MKU) BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA**

**Nuzmi Sasferi \*)**

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci

e-mail : [nuzmisasferi@iainkerinci.ac.id](mailto:nuzmisasferi@iainkerinci.ac.id)

**ABSTRAK**

MKU Bahasa Indonesia dipandang oleh sejumlah mahasiswa sebagai Mata Kuliah yang membosankan. Hal ini dikarenakan materi perkuliahan MKU Bahasa Indonesia hanya menekankan pada keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu dalam menyampaikan materi pembelajaran dosen dominan menggunakan metode ceramah, membaca buku, menjelaskan, menulis dipapan tulis, kemudian mahasiswa mencatatnya. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi perkuliahan yang dipelajari. Selain membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa, media pembelajaran juga dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Metode bermain peran merupakan sarana yang baik untuk dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, karena dengan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam sebuah perannya masing-masing mahasiswa turut merasakan memainkan sebuah peran yang berbeda dengan dirinya sehingga hal itu memicu rasa keingintahuan yang cukup tinggi.

**KATA KUNCI :** *Media Pembelajaran, MKU Bahasa Indonesia, Motivasi Belajar, Role Playing*

## PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam kegiatan belajar agar mahasiswa lebih mudah mengerti terhadap materi yang diajarkan dosen. Pendekatan pembelajaran yang klasik dengan metode ceramah sampai sekarang masih diterapkan oleh tenaga pendidik. Hal ini disebabkan oleh beberapa keunggulan yang dimiliki oleh metode ceramah dibandingkan dengan metode lain.

Keunggulan metode ceramah antara lain hemat dalam menggunakan waktu dan media, disamping itu juga ekonomis dan praktis dalam menyampaikan isi pembelajaran. Namun harus diakui tidak selamanya pembelajaran ceramah dapat berlangsung dengan baik. Akan tetapi masalah yang sering dikeluhkan oleh sebagian tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah adalah “mahasiswa menjadi cepat bosan dan memperhatikan materi yang divceramahkan” (Wena, 2009 : 2002).

Mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep MKU Bahasa Indonesia dengan hanya mengandalkan bahasa verbal. Permasalahan ini akan berdampak terhadap motivasi belajar mahasiswa. Mereka juga menganggap perkuliahan MKU Bahasa Indonesia adalah perkuliahan yang sangat membosankan. Hal ini dikarenakan materi perkuliahan MKU Bahasa Indonesia hanya menekankan pada keterampilan berbahasa Indonesia.

Selain ini dalam menyampaikan materi pembelajaran dosen kebanyakan menggunakan metode ceramah membaca buku, menjelaskan, menulis dipapan tulis, kemudian mahasiswa mencatatnya. Kadang seorang dosen juga menugaskan mahasiswa untuk mencatat materi atau terkadang mengerjakan dan menjawab sejumlah pertanyaan. Oleh karena itu diperlukan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi perkuliahan sehingga mahasiswa mudah dalam memahami konsep perkuliahan MKU Bahasa Indonesia.

Mengajar MKU Bahasa Indonesia untuk mahasiswa IAIN Program Studi PAI merupakan bukan hal yang mudah. Substansi materi yang begitu banyak dengan konsep dan teori tidak mudah untuk diajarkan oleh dosen yang tidak memiliki latar belakang pendidikan Bahasa Indonesia maupun Sastra. Namun demikian masih banyak dosen-dosen yang tidak memiliki latar belakang keilmuan pendidikan MKU Bahasa Indonesia maupun Sastra mengajar MKU Bahasa Indonesia.

Hal yang sama berlaku pada MKU Bahasa Indonesia, hasil penelitian Rochana (2010) menjelaskan bahwa MKU Bahasa Indonesia diajarkan oleh sembarang dosen dengan latar belakang pendidikan beragam. Sehingga menjadi hal yang biasa jika MKU Bahasa Indonesia diajarkan oleh dosen yang mempunyai latar belakang pendidikan PKK, Olah Raga, Seni dan BK. Selain aspek keilmuan, hal lain yang menjadikan mengajar MKU Bahasa Indonesia sebagai sebuah tantangan adalah karakter mahasiswanya.

Kita semua tentu sangat mengerti bahwa kelas adalah tempat mahasiswa memperoleh pembelajaran. Dari situlah dosen pengampu berinteraksi dengan mahasiswanya untuk melakukan pembelajaran bersama. Hal ini pun berlaku untuk perkuliahan MKU Bahasa Indonesia. Pembelajaran MKU Bahasa Indonesia dimulai dari kelas ketika dosen menyampaikan materi perkuliahan dan mahasiswa melakukan aktivitas belajar. Berangkat dari pengertian tersebut, dosen kemudian berjuang untuk memberikan perkuliahan demi perkuliahan dengan semenarik mungkin. Upaya ini dilakukan demi terpenuhinya misi yang dilakukan masing-masing dosen, dan terwujudnya harapan mereka atas mahasiswa mereka.

Demikian pula dalam Program Studi PAI, khususnya dalam perkuliahan MKU Bahasa Indonesia, dosen berupaya sedemikian rupa agar pembelajaran yang berkaitan dengan masyarakat tidak hanya bersifat monoton sebagaimana tradisi pembelajaran klasik yang berorientasi pada ceramah. Dosen sesungguhnya mengetahui situasi yang akan terjadi dengan pembelajaran MKU Bahasa Indonesia yang keseluruhan materinya merupakan kejadian di masa lampau.

Selain itu pembelajaran yang disampaikan melalui ceramah biasanya akan lewat begitu saja dari ingatan mahasiswa, apalagi materi yang disampaikan dianggap kurang menarik di mata mahasiswa. Namun lebih dari itu dosen MKU Bahasa Indonesia tentu memiliki sebuah tanggung jawab untuk memberikan pengalaman tersendiri bagi mahasiswanya agar mereka dapat menghidupkan dari apa yang mereka pelajari dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Dengannya, pembelajaran MKU Bahasa Indonesia dirancang untuk dapat menggugah minat mahasiswa.

Disinilah kemudian dosen-dosen MKU Bahasa Indonesia perlu merefleksikan kembali pembelajaran MKU Bahasa Indonesia yang selama ini dikemas dalam setiap pertemuan tatap muka di kelas. Apakah selama ini pembelajaran MKU Bahasa Indonesia telah memberikan pengalaman yang bermakna bagi mahasiswa sehingga mereka semakin lebih tertarik dengan Mata Kuliah ini atau apakah sebaliknya. Dosen menjadi tidak hanya dituntut untuk mentransfer ilmu mahasiswa sehingga mahasiswa menjadi paham dengan materi perkuliahan yang ada.

Tetapi lebih jauh dari itu dosen kemudian dituntut secara kreatif untuk dapat menyampaikan materi perkuliahan tersebut secara aplikatif dan inspiratif seraya melakukan manajemen kelas. Dalam proses kegiatan Belajar Mengajar dosen harus mampu menyajikan berbagai pengalaman belajar yang sesuai dengan karakter anak. Oleh karena itu, dosen dituntut mampu mengkombinasikan dan mengkonstruksi model pembelajaran yang telah ada dan diterapkan dalam kelas (Nurkhin dan Wahyudi, 2008).

Apabila dosen telah memahami konteks latar belakang mahasiswa (keadaan sosial ekonomi, lingkungan keluarga, fasilitas sekolah, dan teman sepergaulan mereka) maka akan mudah untuk menggali berbagai macam kegiatan yang bisa dijadikan sebagai pengalaman belajar mahasiswa. Tentunya, dengan menggali dari apa yang sudah dimiliki oleh mahasiswa akan

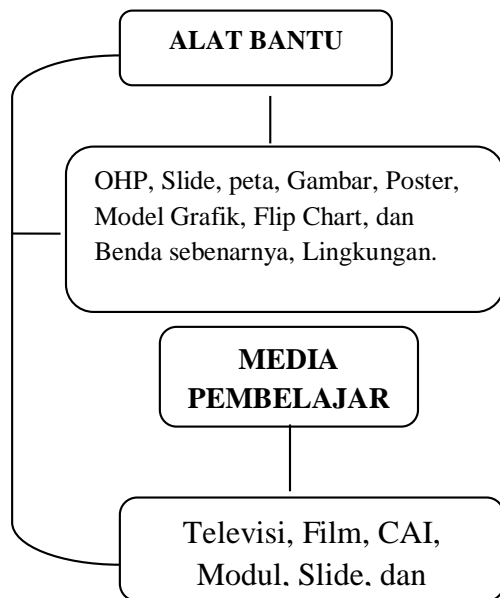
menjadikan pengalaman itu diolah dan dihayati oleh mahasiswa tersebut, dan bukannya menjadi sebuah pengalaman kosong. Berikut ini adalah beberapa upaya yang penulis coba lakukan dalam memberikan pengalaman-pengalaman tertentu pada mahasiswa melalui pembelajaran MKU Bahasa Indonesia di kelas. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengkaji Mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada MKU Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu mahasiswa dan isi perkuliahan. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3).

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sadiman, dkk, 1996: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123). Media dapat dibagai dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu dosen (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (*slide*) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.



Hamalik (1986) yang dikutip Azhar Arsyad (2010: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi perkuliahan pada saat itu.

Selain membangkitkan motivasi dan minat mahasiswa, media pembelajaran juga dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi mahasiswa dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para mahasiswa serta menghidupkan perkuliahan.

Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Hujair AH. Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian mahasiswa untuk berkonsentrasi kepada isi perkuliahan yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi perkuliahan.

Seringkali pada awal perkuliahan mahasiswa tidak tertarik dengan materi perkuliahan atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

Role Playing sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu mahasiswa untuk menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Corsini dan Shaw dalam Tatiek Romlah (2006: 99) menyatakan teknik *role playing* mempunyai empat pengertian yaitu: 1) sesuatu yang bersifat sandiwara, 2) sesuatu yang bersifat MKU Bahasa Indonesias, 3) suatu perilaku tiruan atau perilaku tipuan, *Role playing* sebagai metode bermain peran memberi kesempatan mahasiswa untuk memahami menghayati gejala-gejala sosial yang ada di masyarakat.

Dengan berperan langsung dalam drama dan menjadi orang lain, mahasiswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*). Mahasiswa didorong untuk mengeksplorasi masalah-masalah tersebut dengan cara memainkan peran dalam situasi yang telah ditentukan, secara spontan tanpa menggunakan naskah. Mahasiswa harus dapat bekerja sama dan mampu menghindari konflik dalam kelompoknya. Metode ini juga memberikan ruang kepada para mahasiswa untuk mengeksplorasi seluruh bakat dan minatnya. Selain itu, dalam penampilannya mahasiswa juga secara tidak langsung dilatih untuk berempati kepada sesama (Djamarah, 2005:101).

## **METODE PENELITIAN**

Dalam menyusun penelitian ini, penulis menggunakan metode studi pustaka. Dimana teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan buku-buku, dan literature-literatur lainnya seperti jurnal ataupun artikel yang terkait dengan tema yang dibahas. Dengan cara mengutip pendapat-pendapat baik dari ahli maupun dari peneliti lain yang terdapat di dalam sumber-sumber tersebut yang kemudian digunakan untuk memperkuat landasan teori yang digunakan.

Studi kepustakaan ialah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, penelitian penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain. (Setiawan, 2017).

Dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya. Untuk melakukan studi kepustakaan, perpustakaan merupakan suatu tempat yang tepat guna memperoleh bahan-bahan dan informasi

yang relevan untuk dikumpulkan, dibaca dan dikaji, dicatat dan dimanfaatkan (Roth 1986). Seorang peneliti hendaknya mengenal atau tidak merasa asing dilingkungan perpustakaan sebab dengan mengenal situasi perpustakaan, peneliti akan dengan mudah menemukan apa yang diperlukan.

Untuk mendapatkan informasi yang diperlukan peneliti mengetahui sumber-sumber informasi tersebut, misalnya kartu katalog, referensi umum dan khusus, buku-buku pedoman, buku petunjuk, penelitian-penelitian penelitian, tesis, disertasi, jurnal, ensiklopedi, dan surat kabar. Dengan demikian peneliti akan memperoleh informasi dan sumber yang tepat dan relevan dalam waktu yang singkat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh dosen, ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran. Langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Dosen atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
2. Dosen membentuk mahasiswa dalam kelompok-kelompok.
3. Dosen memberikan penjelasan pada mahasiswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
4. Kemudian, dosen memanggil mahasiswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh dosen.
5. Masing-masing mahasiswa berada dalam kelompoknya, kemudian mahasiswa tersebut melakukan pengamatan pada mahasiswa yang sedang memperagakan skenarionya.
6. Dosen meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaika hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
7. Pada langkah terakhir ini, dosen memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama mahasiswa. Kesimpulan yang diberikan dosen bersifat umum.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa ada tujuh langkah yang harus dilakukan oleh dosen, ketika menerapkan suatu teknik bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Skenario sebagai bagian yang penting dalam bermain peran perlu disusun oleh dosen dengan cara sebaik mungkin. Meninjau dari skenario yang harus disusun oleh dosen, sebenarnya apakah tujuan dari metode pembelajaran yang menerapkan teknik bermain peran? Di bawah ini penjelasannya. Tujuan dari Metode Pembelajaran dengan Teknik *Role Playing* sama hal nya dengan metode – metode pembelajaran dengan teknik yang lain, metode *role playing* atau bermain peran, juga memiliki tujuan.

Tujuan dari metode *role playing* atau bermain peran, yaitu mengajarkan tentang empati pada mahasiswa. Mahasiswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Mahasiswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan oleh orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya. Penjelasan di atas tentang berbagai hal yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang menerapkan teknik bermain peran, semoga dapat membantu saudara dalam memahami teknik *role playing*. Selamat belajar dan sukses selalu.

Dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan cara menggunakan metode yang membuat keterlibatan mahasiswa secara langsung, seperti *role playing* (bermain peran), dimana dalam metode ini mahasiswa dapat secara langsung mensimulasikan materi yang sedang di bahas di depan kelas secara langsung, sehingga memicu semangat para mahasiswa untuk tampil mensimulasikan kasus-kasus tertentu dengan maksimal. Cara ini dapat membuat mahasiswa belajar untuk terlibat langsung untuk menghadapi suatu masalah. Dengan cara mahasiswa mensimulasikan secara langsung dapat pula membuat mahasiswa berfikir lebih kreatif sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Judul ini sesuai yang di ungkapkan bahwa metode *role playing* bermain peran membuat mahasiswa akan tercuat untuk berinisiatif dan kreatif.

Metode bermain peran merupakan sarana yang baik untuk dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, karena dengan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam sebuah perannya masing-masing mahasiswa turut merasakan memainkan sebuah peran yang berbeda dengan dirinya sehingga hal itu memicu rasa keingintahuan yang cukup tinggi. Dosen MKU Bahasa Indonesia dalam proses belajar mengajar dosen- dosen MKU Bahasa Indonesia harus selalu berusaha untuk mencari sesuatu yang berbeda, baru atau metode-metode baru yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar proses belajar mengajar menjadi menarik perhatian mahasiswa dan tidak monoton.

Metode yang digunakan tidak membuat mahasiswanya cepat jenuh, sehingga setiap kegiatan proses belajar mengajar dosen MKU Bahasa Indonesia selalu mencari metode-metode yang baru meskipun tidak semua metode tersebut diterapkan ketika proses belajar mengajar. Namun, tidak hanya metode yang membuat mahasiswa dapat terlibat langsung ke dalam sebuah peran saja yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Metode-metode non simulasi (ceramah, diskusi, tanya jawab) juga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, asalkan metode-metode tersebut di peraktekkan secara bergantian menyesuaikan pula dengan materi perkuliahan yang di ajarkan sehingga suasana belajar di kelas menjadi tidak monoton, suasana belajar seperti ini dapat membuat aktivitas belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan. Sehingga motivasi belajar mahasiswa pun akan meningkat.



Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah di rumuskan menjelaskan bahwa “memilih metode mengajar yang baik dan selalu menyesuaikan dengan materi pembelajaran maupun kondisi mahasiswa. Metode yang di gunakan dosen dalam mengajar akan berpengaruh, terhadap kelancaran proses pembelajaran, dan menentukan tercapainya tujuan dengan baik”. Untuk itu diusahakan dalam memilih metode yang menuntut kreatifitas pengembangan nalar dan membangkitkan semangat mahasiswa dalam belajar dosen di tuntut untuk memiliki kreativitas dalam penggunaan metode pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Mengemas pembelajaran perkuliahan MKU Bahasa Indonesia di dalam kelas memerlukan suatu upaya tersendiri sehingga mahasiswa dapat memiliki minat terhadap perkuliahan MKU Bahasa Indonesia. Menumbuhkan minat pada mahasiswa dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman-pengalaman tertentu pada mahasiswa. Dengan mahasiswa melakukan kerja atas beberapa penugasan itu dapat membuat mereka memiliki pengalaman yang bermakna yang dapat membantu mereka untuk menyadari bahwa mereka adalah bagian dari dunia sosial dan lalu mereka tergugah untuk mulai ikut memberikan kontribusi. Menghadirkan kenyataan atas pengalaman kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran kreatif di atas adalah bagian dari memberikan arti bagi mahasiswa untuk menginternalisasikan pembelajaran MKU Bahasa Indonesia dalam kehidupan mereka. Inilah pembelajaran yang sangat diperlukan agar minat mahasiswa tidak hanya berorientasi pada hasil penilaian di kelas, melainkan sebagai bagian atas kesadaran diri untuk ikut serta memahami dan berkontribusi pada kenyataan kehidupan sosialnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewey, J. 2002. *Pengalaman dan Pendidikan*. Yogyakarta: Kepel Press
- Goodman, P. 1971. *Comments on the Science of Teaching on Education*. United States Of America: Basic Books, Inc
- Ianni, F. A. J. 1971. *The Art on the Science of Teaching on Education*. United States Of America: Basic Books, Inc
- Nurkhin, A dan Wahyudi, M. 2008. Merancang Pembelajaran Berbasis *Multiple Intellegences*: Upaya Memahami Keberagaman Kecerdasan Anak. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*: 37 (2): 143-151

- Rochana, T. 2010. Keberadaan dan Kendala Pembelajaran Pendidikan islam di SMA. *Jurnal Komunitas*, 2 (2): 92-99
- Angkowo, R. & Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Anni CT *et al.* 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.
- Engler. 2009. Computer-Produced Comics as a Means of Summarising Academic Readings in EAP Programs. *Journal of Innovative Education*. Vol 7 (4): 404-420.
- Hamalik, O. 2005. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Insriani, H. 2011. Pembelajaran MKU Bahasa Indonesia yang Menggugah Minat Mahasiswa. *Jurnal Komunitas*. 3 (1): 97-107.
- Kustiono. 2009. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Semarang: FIP UNNES.
- Rifa'i M.A. & Anni C.T. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanjaya W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.