

METODE PEMBELAJARAN *SELF DIRECTED LEARNING* BERBASIS ICT DENGAN PEMANFAATAN *GAME ANDROID* BERKARAKTER UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Nur Dwi Sukmono

Abstract

In Indonesia, the game is still the flagship icon compared with teaching materials, especially in the culture of the city. In the city's cultural community is characterized by (1) orientation to the future life; (2) More rational, pragmatic and hedonistic; (3) Very cherish the time; (4) Working with calculating and careful planning; (5) Communication mostly relies on the use of communications technology equipment; (6) It takes less time to do chores; (7) Following the pop culture or something that are famous; (8) Professionals in the work; (9) Tend individualistic; (10) Tend to follow the western culture hedonistic, materialistic and pragmatic.

Indonesian learning is still dominated by the perceived saturation of most students in Indonesia. Assumptions that arise because the school has not been able to implement sustainability learning fun and renewable. The use of the learning method SDL (Self Directed Learning) in learning Indonesian implement learning systems independently. Learning system independently can develop students actively. Active learning will make students more familiar with the material that he obtained. Game android character can be given since the children aged kindergarten, can get through the game to learn to read, or for children high school age, can get through games vocabulary and vocabulary Indonesian.

MEA to meet and follow the rapid global flow Self Directed Learning method with the use of ICT-based Learning Android Game Character in learning Indonesian worth checking out and implemented by educators in Indonesia.

Keywords: *Self Directed Learning, ICT, Android Game, Learning Indonesian*

Abstrak

Di Indonesia *game* masih menjadi aikon unggulan dibanding dengan materi ajar terutama di budaya kota. Pada masyarakat budaya kota ini ditandai oleh (1) Orientasi kehidupan ke masa depan; (2) Lebih bersifat rasional, pragmatis dan hedonistik; (3) Sangat menghargai waktu; (4) Bekerja dengan penuh perhitungan dan perencanaan yang cermat; (5) Komunikasi banyak bertumpu pada penggunaan peralatan teknologi komunikasi; (6) Kurang memiliki waktu untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan rumah; (7) Mengikuti budaya pop atau sesuatu yang sedang tenar; (8) Profesional dalam bekerja; (9) Cenderung individualistik; (10) Cenderung mengikuti budaya barat yang hedonistik, materialistik dan pragmatis.

Pembelajaran bahasa Indonesia saat ini masih didominasi oleh anggapan kejenuhan sebagian besar siswa di Indonesia. Anggapan-anggapan itu muncul karena sekolah belum bisa menerapkan keberlangsungan pembelajaran secara menyenangkan dan yang terbaru. Penggunaan metode pembelajaran SDL (*Self Directed Learning*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia menerapkan sistem pembelajaran secara mandiri. Sistem pembelajaran secara mandiri ini dapat mengembangkan siswa secara aktif. Belajar secara aktif akan membuat siswa lebih paham dengan materi yang ia peroleh. *Game android* berkarakter dapat diberikan sejak anak usia Taman Kanak-kanak, bisa melalui *game* belajar membaca, atau untuk anak-anak usia Sekolah Menengah, bisa melalui *game* permainan kosa kata dan perbendaharaan kata bahasa Indonesia.

Untuk menyongsong MEA dan mengikuti pesatnya arus global Metode pembelajaran *Self Directed Learning* berbasis ICT dengan pemanfaatan *Game Android* Berkarakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia patut untuk dicoba dan diterapkan oleh para pendidik yang ada di Indonesia.

Kata kunci : *Self Directed Learning, ICT, Game Android, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam kemajuan di bidang teknologi informatika telah menciptakan tradisi dan budaya baru dalam paradigma masyarakat. Pengaruh dari perkembangan teknologi elektronika mempunyai peranan yang tidak bisa dipandang sebelah mata terutama dalam bidang kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut pandangan John Dewey, 1957 pendidikan adalah sebagai proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, yang menyangkut daya pikir (intelektual) maupun daya rasa (emosi) manusia. (dalam Jalaludin & Abdullah Idi, 2011).Sistem pendidikan Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan yang tentunya mengarah ke arah paradigma yang lebih baik.

Pergeseran paradigma dari yang awalnya bekerja secara manual kini sudah menjadi bermesin, dari yang awalnya melalui surat kini bisa melalui e-mail. Pergeseran paradigma ini tentunya ke arah yang lebih baik. Dulu tukang ojek harus *ngemos* di pos ojek, sekarang dengan adanya *online* munculah *GoJek*. Banyak lagi yang sudah berkembang, sedang pembelajaran di Indonesia tidak jauh berbeda dengan pembelajaran 30-40 tahun yang lalu, masih tergolong statis. Padahal apabila dimati, paradigma peserta didik sudah jauh berubah, sudah menjadi manusia modernistis.

Paradigma berfikir peserta didik saat ini cenderung bergeser kearah hedonisme. Hal itu ditunjukkan dengan maraknya anak pada usia Sekolah Dasar yang sudah begitu mengerti tentang banyaknya jenis *game* (permainan) yang terdapat di internet dan mereka dapat mengunduh sesuka hati tanpa mengalami proses bertanya sekalipun. Berdasarkan hal tersebut, teknologi sekarang ini sudah mendarah daging pada siswa kebanyakan, yang sudah terjangkau secara ekonomis dan geografis, sehingga untuk penerapannya sendiri mungkin mereka jauh lebih paham dibandingkan dengan gurunya.

Pemahaman yang diterima oleh peserta didik terhadap *game* sulit untuk diterima secara masuk akal oleh kebanyakan guru. Menurut mereka *game* tetaplah dapat merusak minat belajar peserta didik dan mengganggu jam belajar mereka. Padahal, melalui *game* tersebut peserta didik dapat memperoleh kegembiraan sesungguhnya. Ketika mereka mengerjakan tugas di kelas, setelah selesai dan benar semua, mereka secara maksimal hanya memperoleh nilai terbaik dari guru, dan hanya sebatas pujian. Sedang di dunia *game*, pesera didik merasakan tantangan yang diberikan akan berujung pada hadiah yang dapat mereka banggakan dihadapan teman sejawatnya.

Sebuah paradigma yang mapan dan berlaku dalam sebuah sistem boleh jadi mengalami malfungsi apabila partadigma tersebut masih diterapkan pada sistem yang telah mengalami perubahan. Paradigma yang mengalami anomali tersebut cenderung menimbulkan krisis. Krisis tersebut akan menuntut terjadinya revolusi ilmiah yang melahirkan paradigma baru dalam rangka mengatasi krisis yang terjadi (Kuhn, 2002). Di Indonesia *game* masih menjadi aikon unggulan dibanding dengan materi ajar terutama di budaya kota. Pada masyarakat budaya kota ini ditandai oleh (1) Orientasi kehidupan ke masa depan; (2) Lebih bersifat rasional, pragmatis dan hedonistik; (3) Sangat menghargai waktu; (4) Bekerja dengan penuh perhitungan dan perencanaan yang cermat; (5) Komunikasi banyak bertumpu pada penggunaan peralatan teknologi komunikasi; (6) Kurang memiliki waktu untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan rumah; (7) Mengikuti budaya pop atau sesuatu yang sedang tenar; (8)

Profesional dalam bekerja; (9) Cenderung individualistik; (10) Cenderung mengikuti budaya barat yang hedonistik, materialistik dan pragmatis (Abuddin Nata, 2010: 203-217). Budaya tersebut muncul akibat dari pesatnya perkembangan globalisasi yang sudah merambah ke dunia pendidikan. Menurut Anthony Giddens (1990), seorang pakar sosiologi modern, menjelaskan “*Modernity refers to modes of social life or organizations which emerged in Europe from about the twentieth century onwards and which subsequently became more or less worldwide in their influence.*” Sebuah modernisasi menghubungkan setiap periode waktu dengan suatu geografis waktu, dimana karakteristik utama dari proses ini tidak terungkap.

Perubahan paradigma pendidikan Indonesia merupakan wujud dari dampak globalisasi yang sangat terlampaui pesat, bahkan lebih pesat dari yang sudah diprediksikan. Salah satu paradigma pendidikan yang sangat terlihat adalah siswa lebih cenderung bermain *game* dari pada mempelajari materi ajar. Hal tersebut yang mendasari penulis untuk memadukan antara materi ajar dengan *game*. Penulis memadukan aspek yang dapat membuat siswa gembira dan senang dipadukan dengan materi ajar yang cenderung membuat mereka bosan. Penerapan metode pembelajaran ICT berbasis *self directed learning* dengan pemanfaatan *Game Android* berkarakter untuk pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia.

B. PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Globalisasi

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan. Bahasa ini diciptakan untuk mempersatukan Bangsa Indonesia yang kaya akan suku, budaya, ras dan agama. Dengan menggunakan Bahasa Indonesia, masyarakat luas dengan budaya yang berbeda dapat saling berkomunikasi dan saling memahami. Selain Bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan, Bahasa Indonesia juga merupakan identitas bangsa di kalangan internasional. Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang sangat penting, seperti yang tercantum pada ikrar ketiga sumpah pemuda yang berbunyi “Kami Putra dan Putri Indonesia menjunjung tinggi bahasa persatuan, Bahasa Indonesia”. Maksud dari bunyi tersebut adalah Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional, kedudukannya di atas bahasa-bahasa daerah. Selain itu, Bahasa Indonesia juga tercantum di dalam undang-undang dasar 1945 pasal khusus (Bab XV, pasal 36).

Bahasa Indonesia menempati urutan ke-4 setelah bahasa Inggris, Cina, dan Prancis dalam kuantitas pengguna bahasa (Sugono, 2002). Jika dilihat dari besar pendukung dan penuturnya. Bahasa Indonesia dan bahasa Melayu yang digunakan lebih dari 216 juta penduduk Indonesia, kurang lebih 26 juta penduduk Malaysia, digunakan oleh Brunai Darussalam, digunakan oleh penduduk Melayu yang ada di Singapura, digunakan juga oleh sebagian masyarakat yang ada di Filipina selatan dan sebagian masyarakat Afrika selatan. Menurut Widada (2003), perkembangan bahasa Indonesia pada saat ini memperlihatkan perubahan yang cukup pesat dan signifikan. Berbagai istilah dan kosa kata dari disiplin ilmu tertentu telah mewarnai corak fungsi bahasa Indonesia sebagai pendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan bahasa Indonesia tidak sebanding dengan perkembangan penutur Indonesia. Masyarakat tutur Indonesia cenderung statis dalam penggunaan kosa kata bahasa Indonesia. Sering dijumpai masyarakat merasa asing terhadap kosa kata bahasa Indonesia dan penggunaannya. Hal ini merupakan pekerjaan rumah bagi para guru bahasa Indonesia untuk menyelamatkan generasi bangsa. Secara tidak langsung pedagogis guru harus ditingkatkan serta media pembelajaran yang harus bisa bersaing dengan pesatnya perkembangan teknologi.

Pembelajaran secara konvensional sekarang semakin tidak diminati lagi dan cenderung membosankan. Siswa cenderung bermain *handphone* di balik bangku tanpa memerhatikan guru yang sedang memberikan materi secara konvensional.

Sekolah utamanya guru harus mampu memberikan pembelajaran yang lebih bermanfaat untuk siswa dengan memberikan model pembelajaran terkini dan termoderenkan sehingga pembelajaran lebih menarik. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menjadi dasar hukum penyelenggaraan dan reformasi sistem pendidikan nasional. Sekolah sebagai wahana pembentuk SDM yang handal diharapkan dapat menciptakan generasi penerus yang berkualitas yang dapat menjaga jati diri bangsa melalui bahasa, maka pemerintah menyelenggarakan pendidikan bertaraf internasional yang diharapkan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan. Akan tetapi proses yang sedemikian sudah dipersiapkan terhambat oleh beberapa faktor lain. Faktor yang membuat bangsa Indonesia tertinggal dari bangsa lain, terutama sesama bangsa Asia, dapat berupa rendahnya kualitas SDM yang dimiliki, kurang relevannya program-program pendidikan dengan tuntutan kemajuan zaman, dan moralitas bangsa masih rendah. Sebagian oknum bangsa hanya bekerja untuk mendatangkan hasil dan keuntungan pribadi serta golongannya saja (Suyanto, 2002).

Tidak hanya sampai disitu, pembelajaran bahasa Indonesia sejatinya tidak bisa dipandang sebelah mata. Peluang yang dimiliki oleh bahasa Indonesia sangat berperan penting dalam menghadapi era globalisasi. Dengan memanfaatkan teknologi, perkembangan bahasa Indonesia dapat disosialkan kepada masyarakat secara cepat. Sehingga penggunaan bahasa yang statis dalam masyarakat tutur bisa diminalkan. Menurut Effendi (2007: 82), pengembangan bahasa Indonesia adalah serangkaian kegiatan berencana dalam membakukan bahasa Indonesia demikian rupa sehingga bahasa Indonesia lebih lengkap dalam kaidah dan lebih mampu menjadi sarana komunikasi antara lain dalam bidang pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni.

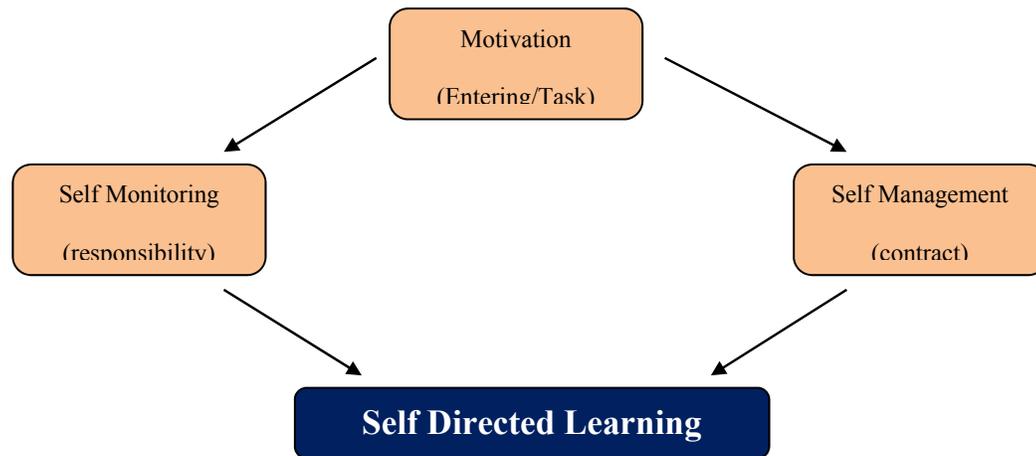
Pembelajaran bahasa Indonesia saat ini masih didominasi oleh anggapan kejenuhan sebagian besar siswa di Indonesia. Anggapan-anggapan itu muncul karena sekolah belum bisa menerapkan keberlangsungan pembelajaran secara menyenangkan dan yang terbaru. Pada era globalisasi ini pembelajaran bahasa Indonesia harus bisa lebih ditonjolkan ke arah modernitas untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi baru dan terbaru maka diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi membosankan dan dapat mengikuti pesatnya perkembangan era globalisasi.

2. *Self Directed Learning* Berbasis ICT

Metode pembelajaran *Self Directed Learning* (SDL) merupakan model pembelajaran konstruktivistik yang berpusat pada siswa (*student centered*). Metode pembelajaran SDL didasarkan atas pandangan John Dewey bahwa setiap individu memiliki potensi yang tidak terbatas untuk tumbuh dan berkembang. Pengembangan potensi siswa dalam metode pembelajaran SDL dapat berlangsung secara baik jika siswa sebagai peserta didik memiliki tanggung jawab yang penuh terhadap aktivitas belajarnya, atau guru bisa mengarahkan ke pembelajaran bermakna.

Secara garis besar, proses pembelajaran dalam SDL di bagi menjadi tiga, yaitu *planing*, *monitoring*, dan *evaluating* (Song & Hill, 2007). Tahap *planing* (perencanaan), siswa merencanakan aktivitas (pengamatan dan observasi) pada tempat dan waktu di mana siswa merasa nyaman untuk belajar. Tahap *monitoring*, siswa mengamati dan mengobservasi pembelajaran mereka. Pada tahap ini banyak tantangan untuk memperoleh pembelajaran bermakna. Dalam tahap *evaluating* (evaluasi) siswa mengevaluasi pelajaran dan pengetahuan yang dimiliki kemudian guru memberikan umpan balik serta mengkolaborasi pengetahuan siswa yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu pemahaman yang benar.

Metode SDL kemudian mengalami perkembangan lebih lanjut sebagaimana yang diungkapkan oleh Garrison dalam Song & Hill (2007). Ia memandang SDL sebagai *personal attribute* dalam proses pembelajaran. SDL difokuskan dalam penggunaan sumber daya, strategi belajar, dan memotivasi siswa di dalam pembelajaran. Adapun skema dari model SDL yang dikembangkan oleh Garrison seperti pada Gambar 01.



Gambar 01. Model Self Directed Learning menurut Garrison dalam Song & Hill (2007)

Knowles dalam Saha (2006) mengajukan enam tahap *self directed learning*. Deskripsi dari keenam tahap SDL oleh Knowles ini meliputi 1) *setting* suasana belajar, 2) diagnosis kebutuhan dalam pembelajaran, 3) perumusan tujuan pembelajaran, 4) identifikasi kemampuan pembelajar dan sumber belajar di dalam pembelajaran, 5) implementasi dan pemilihan strategi belajar yang tepat, dan 6) evaluasi hasil belajar (Saha, 2006). Selain keenam tahap tersebut, Knowles juga melibatkan beberapa sumber untuk dapat digunakan oleh baik pembelajar maupun guru dalam melakukan keenam tahap tersebut, yaitu kontrak belajar (*learning contracts* atau *learning plans*). Keenam tahap linear yang diajukan oleh Knowles ini kemudian disempurnakan oleh Hiemstra (dalam Sunarto, 2008), di mana langkah-langkah pembelajaran SDL terbagi menjadi 6 langkah yaitu: 1) *preplanning* (aktivitas awal proses pembelajaran), 2) menciptakan lingkungan belajar yang positif, 3) mengembangkan rencana pembelajaran, 4) mengidentifikasi aktivitas pembelajaran yang sesuai, 5) melaksanakan kegiatan pembelajaran dan monitoring, 6) mengevaluasi hasil belajar individu. Sintak pembelajaran SDL di atas sangat sesuai dengan karakteristik mata pelajaran biologi dalam kaitannya dengan penggunaan metode ilmiah (*scientific method*).

Esensi penggunaan metode pembelajaran SDL dalam pembelajaran bahasa Indonesia menerapkan sistem pembelajaran secara mandiri. Sistem pembelajaran secara mandiri ini dapat mengembangkan siswa secara aktif. Belajar secara aktif akan membuat siswa lebih paham dengan materi yang ia peroleh. Akan tetapi, pembelajaran secara aktif memerlukan peningkatan minat belajar siswa agar siswa dapat belajar secara efektif dan berkualitas. ICT (*information and communication technology*) merupakan salah satu pendekatan dan metode yang digunakan untuk meningkatkan aspek kualitas dan efektifitas (Dryden dan Vos, 2003).

Kolaborasi *Self Directed Learning* berbasis ICT akan mampu meningkatkan kualitas dan efektifitas belajar siswa secara mandiri. Sehingga siswa dapat memanfaatkan perangkat teknologi secara benar dan tepat. Tugas guru adalah mengarahkan TIK kedalam materi ajar

yang akan disampaikan kepada siswa. Peran TIK dalam pembelajaran akan meningkatkan semangat belajar siswa, karena pada era globalisasi ini teknologi sudah bisa dinikmati oleh berbagai kalangan secara meluas. Menurut Suryadi (2007:92) Selain membantu menciptakan kondisi belajar yang kondusif bagi siswa, peran penting dari teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah menyediakan seperangkat media dan alat (*tool*) untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan siswa, serta tentu saja memberi keterampilan penggunaan teknologi tinggi (*advance skill*).

3. Game Android Berkarakter

Game Android berkarakter adalah trobosan baru yang akan membantu mengembangkan model ICT dalam bidang pendidikan. Game android berkarakter menjadi sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan ICT melalui fasilitas game untuk menyampaikan materi ajar secara tersirat. Pemberian soal dan penyampaian materi secara tersirat dapat diaplikasikan dalam bentuk game.

Pemberian materi ajar dengan memanfaatkan game dapat membuat siswa merasa senang saat mempelajarinya, dan rasa ingin tahu yang dimiliki siswa semakin tinggi. Berdasarkan pengamatan penulis, game membuat rasa penasaran dan rasa ingin tahu seseorang meningkat. Rasa ingin tahu yang sangat tinggi dibutuhkan siswa dalam pemerolehan sebuah materi ajar. Sampai saat ini, rasa ingin tahu yang dimiliki siswa terhadap materi ajar masih sangat rendah. Karena mereka cenderung bosan dengan penyampaian materi secara konvensional. Metode pembelajaran lain memang dapat diberikan, akan tetapi untuk menunjang dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan maka siswa diharuskan untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Game android berkarakter secara sederhana dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *game maker* dan mengunduhnya lewat situs berikut.

http://downloads.tomsguide.com/Maker-Game_0301-2400.html
<https://www.yoyogames.com/studio/download>

Apabila kesulitan untuk membuatnya, sudah ada jasa untuk pembuatan game android yang tentunya dengan harga yang sesuai, jasa tersebut dapat dipesan lewat situs berikut.

https://projects.co.id/public/browse_services/view/061911/jasa-pembuatan-game-android-ios-komputer
<http://myzaenalekasic14.blogspot.co.id/>

Harga untuk setiap game memang berbeda-beda dan mungkin cukup mahal untuk kantong siswa. Akan tetapi, jika game ini masuk dalam industri pendidikan akan memungkinkan untuk mencegah game yang kurang bermanfaat. Untuk itu, penulis memberikan bubuhan karakter dalam game android tersebut.

Game android berkarakter dapat diberikan sejak anak usia Taman Kanak-kanak, bisa melalui game belajar membaca, atau untuk anak-anak usia Sekolah Menengah, bisa melalui game permainan kosakata dan perbendaharaan kata bahasa Indonesia. Meskipun bahasa Indonesia adalah bahasa nasional, akan tetapi masih sangat banyak perbendaharaan kata yang luput dari penuturnya. Game android berkarakter dengan belajar membaca yang diterapkan untuk anak usia dini seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 02. Game belajar membaca untuk anak usia dini

Karakter dalam game android tersebut memang harus diberikan, karena pada setiap tahap game yang dilalui akan diperoleh karakter yang positif untuk menunjang kurikulum yang tengah dijalankan oleh Indonesia. Selain itu, pemberian karakter disini akan bermanfaat untuk men-filter penggunaan game dan menghindarkan sikap hedonisme yang sekarang ini tengah menjadi trending topik di setiap media pendidikan. Hedonisme merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan atau kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia (Musni Umar, 2013).

C. Kesimpulan

Untuk mengikuti pesatnya arus globalisasi dan untuk menyambut MEA dibutuhkan metode-metode yang lebih termodernkan dan terbaru, terutama dalam pendidikan yang khususnya yaitu pembelajaran bahasa Indonesia. Selain terbaru dan termodernkan, pendidikan di Indonesia harus sudah mulai melepas paradigma lama yang menghambakan buka teks saja tanpa memerhatikan psikologi anak. Arus globalisasi merupakan suatu seleksi alam yang dapat menggerus suatu era yang tidak bisa mengikutinya. Jalan terbaik adalah memanfaatkan teknologi tanpa mengesampingkan nilai karakter yang telah dimiliki oleh Indonesia. Selain pesatnya globalisasi yang perlu diwaspadai adalah MEA yang rencananya akan dibuka pada tahun 2016. Pasar bebas Asia, yang artinya setiap warga Asia diberikan kemudahan untuk dapat membuka usaha di Indonesia atau negara lain yang ada di Asia. Padahal seperti yang kita ketahui, Indonesia dibandingkan dengan negara-negara Asia lain masih dikatakan terbelakang. Peran pendidikan semakin dibutuhkan, akan tetapi kekhawatirannya jika pembelajaran yang diberikan masih secara konvensional maka pembelajaran di kelas akan menjadi lebih membosankan apabila pengaruh dari negara lain yang mengarah kepada hedonistik, materialistik, dan konsumtif semakin mencolok. Maka untuk menyongsong MEA dan mengikuti pesatnya arus global Metode pembelajaran *Self Directed Learning* berbasis ICT dengan pemanfaatan *Game Android* Berkarakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia patut untuk dicoba dan diterapkan oleh para pendidik yang ada di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Jalaluddin & Idi Abdullah. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Abuddin Nata. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam dengan Pendekatan Multidisipliner*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Giddens, Anthony. 1990. *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity
- Dendy Sugono. 2002. *Bahasa Indonesia Urutan Keempat di Dunia*.
<http://www.icmi.or.id/berita-091002.htm>
- Suyanto. 2002. *Tanatangan Global Pendidikan Nasional*. Makalah disampaikan pada 70 Tahun oleh prof. Dr. H.A.R Tilaar, M.Sc.Ed
- Effendi. 2007. *Sikap Wajar Memandang Hari Depan Bangsa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Song, Liyan & Janette R. Hill. 2007. A conceptual model for understanding self-directed learning in online environments. *Journal Of Interactive Online Learning*, 6.
- Saha, D. 2006. *Improving Indonesian Nursing Students' Self-Directed Learning Readiness*. Queensland University of Technology School of Nursing. Centre for Health Research. Diakses di http://eprints.qut.edu.au/16293/1/Djenta_Saha_Thesis.pdf
- Sunarto. 2008. Kemandirian belajar. Diakses di <http://banjarnegarambs.wordpress.com/2008/09/10/kemandirian-belajar-siswa>.
- Dryden, G & Vos, J. (2003). *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung. Kaifa.
- Musni Umar. 2013. *Konsumeristik, Hedonistik dan Materialistik Hilangkan Spirit Juang Bangsa Indonesia*.
<https://musniumar.wordpress.com/2013/04/18/musni-umar-konsumeristik-hedonistik-dan-materialistik-hilangkan-spirit-juang-bangsa-indonesia/>