

Ajian Jaran Goyang Mobile APPS
Sarana pendidikan karakter siswa secara virtual
melalui sinergitas pendidikan formal dan non formal

Putri Ayuningtyas¹⁾, Nora Yuniar Setyaputri²⁾

¹⁾Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹⁾ayuputri170400@gmail.com\

²⁾Universitas Nusantara PGRI Kediri

²⁾setyaputrinora@gmail.com

ABSTRAK

Segala aktivitas memanusiakan manusia tidak terlepas dari paradigma individu yang terlahir melalui doktrin pendidikan. Pandemi covid-19 yang sedang berlangsung tenar dikancah dunia saat ini mengubah sistem belajar mengajar menjadi secara virtual meskipun sementara. Fenomena di lapangan sekarang menyampaikan kendala bahwa beberapa siswa maupun guru merasa kurang efektif dengan pembelajaran sistem daring. Secara materi dengan sistem daring bisa tersampaikan, namun secara pendidikan karakter tidak bisa diwakilkan. Dunia pendidikan merupakan kawah Candradimuka, artinya sebagai wadah untuk memberikan pemahaman individu mengenai sangkan (asal) dan paran (tujuan hidup) yang akan datang. Pendidikan karakter oleh pendidikan formal harus tetap diperhatikan. Disini haruslah ada sinergitas antara pendidikan formal, dengan nonformal keluarga. Penelitian ini menggunakan metode Borg & Gall, tujuan penelitian ini untuk menguatkan karakter religius, *positive thinking*, otonomi diri, *self awareness*, dan efikasi diri. Nilai-nilai karakter tersebut ada pada indikator aplikasi Ajian Jaran Goyang Mobile Apps sebagai strategi pendidikan olah rasa dan olah jiwa untuk pembentukan karakter generasi muda khususnya pada masa pandemi.

Kata kunci : pendidikan, karakter, ajian, mobile apps

ABSTRACT

All humanizing activities cannot be separated from the individual paradigm born through the doctrine of education. The covid-19 pandemic, which is currently famous in the world, is currently changing the teaching and learning system to be virtual, even if it is temporary. The real phenomena now convey constraints that some students and teachers feel less effective with online system learning. Material with the online system can be conveyed, but character education cannot be represented. The world of education is a Candradimuka crater, which means it is a forum to provide an individual understanding of future sangkan (origin) and paran (life purpose). Character education by formal education must still be considered. Here there must be synergy between formal education and non-formal/family education. This research uses the method Borg & Gall, purpose of the research is to strengthen character religius, positive thinking, self autonomy, self awareness, self efficacy. These character education values are in the indicators of the Ajian Jaran Goyang Mobile Apps application as an educational strategy for feeling and soul training for the formation of the character of the younger generation, especially during the pandemic.

Keywords : education, character, ajian, mobile apps

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah pembentukan paradigma seseorang menuju individu berbudi luhur melalui proses yang bertahap. Peran pendidikan tidak dapat tertindas oleh perkembangan waktu. Pendidikan bukan hanya semata perjalanan dijalur pendidikan formal. Senada dengan tripusat pendidikan yang diciptakan oleh Ki Hajar Dewantara, diantaranya : 1) Pendidikan dilembaga pendidikan (pendidikan formal); 2) Pendidikan dimasyarakat (pendidikan informal); 3) Pendidikan dikeluarga (pendidikan non formal) (Rusman, 2011). Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat kompleks dan tidak ada batasan untuk memaknai hakikatnya. Menurut pendapat Slameto (dalam Wasitohadi, 2014) pendidikan sebagai proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi kegenerasi.

Berbicara mengenai kehidupan sosial, memang individu cenderung akan memberikan label pada individu lainnya sesuai *culture* yang ada pada daerah tersebut. Menurut pendapat Erianjoni (2015) *labelling* adalah identitas yang diberikan oleh kelompok kepada individu berdasarkan ciri-ciri yang dianggap minoritas oleh suatu kelompok masyarakat. Oleh sebab itu karakter individu sebagai subjek pelabelan oleh individu lainnya. Karakter yang merupakan metafora dari kebiasaan, maka perlu dididik dalam sebuah wadah yang bernama pendidikan. Pendidikan adalah mode kehidupan, mode tindakan. Sebagai sebuah tindakan, dia lebih luas daripada ilmu. (Dewey, dalam Nucci & Naraez, 2008)

Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, informal, dan non formal (Sulfasyah & Arifin). Dari beberapa jalur tersebut maka perlu adanya sinergitas agar pendidikan lebih maksimal, khususnya pendidikan karakter. Didalam pendidikan

karakter mempersyaratkan adanya pendidikan moral dan nilai. Pendidikan karakter menjadi modal individu untuk membangun fondasi dalam hidupnya. Namun, masa pandemi mengubah sistem belajar mengajar disekolah menjadi secara virtual. Hal tersebut dirasa kurang efektif oleh beberapa siswa maupun guru dalam memberikan layanan pembelajaran. Sesuai hasil penelitian penulis, yang terjadi dilapangan saat ini materi pembelajaran yang bersifat akademik bisa tersampaikan. Namun pendidikan karakter kurang maksimal. Selain itu, beberapa siswa kurang ada perhatian mengenai pendidikan karakter. Dimasa pendidikan secara virtual siswa menjadi lebih memiliki banyak waktu luang. Waktu tersebut cenderung digunakan untuk hal yang bersifat kurang produktif dan bahkan mengarah pada dampak negatif. Oleh sebab itu penulis memberikan gagasan berupa aplikasi untuk pembentukan karakter siswa yang tepat digunakan dimasa pandemi.

Virus covid-19 tidak bisa dilihat mata telanjang dan berdampak pada seluruh aspek kehidupan. Bisa diartikan juga virus seperti nyanyian, tidak terlihat namun bisa dirasakan. Itulah mengapa orang dahulu menggunakan *kidung* sebagai *pitutur*. Menggunakan unsur tersirat dari budaya sebagai dimensi olah rasa. Budaya dari berbudi yang diwujudkan melalui daya merupakan naluri yang ada dalam diri setiap manusia. Manusia hidup di dunia ini sangat tergantung oleh budaya. Budaya sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia yang terjadi secara menyeluruh sesuai tuntutan dan kebutuhan. Aktivitas manusia mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi tidak lepas dari pengaruh budaya (Gumilang, 2015). Sikap dan perilaku seseorang dapat berubah dengan kondisi yang ada, namun nilai-nilai luhur budaya tetap ada walaupun bergantinya era.

Budaya termasuk bagian dari gaya hidup. Menurut Setyoningsih (2018) Gaya hidup moderenisasi membawa dampak

negatif yang sangat besar. Hal ini dapat terlihat pada meningkatnya tingkat ansosial yang dilakukan para remaja sehingga menyebabkan digradasi moral yang sangat tajam. Tingkat ansosial juga meningkat di era serba virtual. Remaja enggan mempelajari warisan budaya yang memiliki unsur karakter yang terdapat nilai luhur. Mereka lebih sibuk di dunia maya tanpa memfilter muatan yang ada didalamnya.

Problematika nilai moral, dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya : 1) Pengaruh kehidupan keluarga dalam pembinaan nilai moral; 2) Pengaruh teman sebaya terhadap pembinaan nilai moral; 3) Pengaruh figur otoritas terhadap perkembangan nilai moral individu; 4) Pengaruh media komunikasi terhadap perkembangan nilai moral; 5) Pengaruh otak dan berpikir terhadap perkembangan nilai moral; 6) Pengaruh informasi terhadap perkembangan nilai moral. (Suratman dkk, 2010)

Konselor sebagai orang yang profesional dalam layanan Bimbingan dan Konseling dituntut untuk peka terhadap lingkungan sekitar terutama terhadap karakter kaum pelajar. Menurut pendapat Corey (dalam Setyaputri, 2017) konselor yang efektif adalah konselor yang mengerti keadaan budayanya sendiri. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Gumilang (2015) Konselor yang bermartabat ialah konselor yang memiliki *culture respect* yang baik serta mampu membuat nyaman konseli yang memiliki latar belakang budaya. Dalam hal ini guru BK perlu memperhatikan media yang tepat dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

Pemilihan media perlu memahami beberapa kriteria yaitu; (1) kesesuaian dengan tujuan; (2) kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling; (3) kesesuaian dengan karakteristik siswa; (4) kesesuaian dengan teori; (5) kesesuaian dengan gaya belajar siswa; (6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Selain memahami beberapa

kriteria, perlu memahami prosedur pemilihan media secara teoretis. Secara teoretis pemilihan media untuk memiliki kesesuaian tugas perkembangan siswa, kesesuaian dengan isi, strategi bimbingan dan konseling, dan waktu yang tersedia. Adapun prosedur pemilihan media secara praktis terdapat berbagai alasan diantaranya; (1) *demonstration*, media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain-lain; (2) *familiarity*; pengguna media bimbingan media bimbingan dan konseling memiliki alasan pribadi mengapa ia menggunakan media; (3) *Clarity*, memperjelas pesan bimbingan dan konseling; (4) Aktifkan konseli, konseli harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional. (Nursalim, 2013).

Dunia pendidikan harus mampu berperan aktif menyiapkan sumber daya manusia terdidik (Suyitno, 2012). Pendidik adalah penggerak peserta didik sebagai ujung tombak pendidikan. Guru BK harus mengatasi urgensi yang ada saat ini dan mempunyai kompetensi strategi yang adaptif untuk menciptakan inovasi melalui media yang dikemas sesuai situasi dan kondisi. Salah satunya dengan menggunakan Ajian Jaran Goyang *Mobile APPS*.

Ajian yang berarti mantra, sedangkan jaran goyang atau primodial dari kesenian jaranan. Kesenian jaranan merupakan tarian yang mempunyai filosofi pada setiap perlambang yang divisualisasikan. Filosofi gerakan pada tarian jaranan beberapa diantaranya: 1) *Bukak Kalangan* (memohon perlindungan kepada Tuhan yang maha esa sebelum melaksanakan sesuatu); 2) *Srimpet* (memahami bahwa setiap perjalanan pasti akan ada rintangan); 3) *Pacak Gulu Srimpet* (menandakan bahwa manusia seharusnya berhati-hati); 4) *Singget* (adanya perubahan dalam hidup, namun hal

tersebut tetap saling berhubungan); 5) *Gejungan* (adanya rasa percaya pada diri sendiri) (Mufrihah, 2018).

Tujuan aplikasi Ajian Jaran Goyang *Mobile APPS* ialah menanamkan lima karakter sesuai kohesi lima gerakan kesenian jaranan, diantaranya ialah : 1) religius; 2) *positive thinking*; 3) tanggung jawab 4) *self awareness*; 5) efikasi diri. Kondisi saat ini menjadikan smartphone sebagai media yang sangat dibutuhkan. Hal tersebut bisa dikonvergensi dengan ajian jaran goyang sebagai mantra, namun dikemas dalam bentuk aplikasi yang adaptif untuk pendidikan karakter kaum remaja khususnya siswa SMA sederajat ditengah pandemi. Serta menyesuaikan suatu hal yang disukai remaja saat ini. Aplikasi tersebut sebagai promotif untuk tetap produktif. Tentunya beberapa pertanyaan berkolerasi dengan indikator kesenian jaranan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development*, dimana tahapannya mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983). Pada penelitian ini kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983) tersebut tidak dilaksanakan secara keseluruhan. Kesepuluh langkah tersebut akan dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian serta bidang fokus pada penelitian ini. Adapun prosedur pengembangan produk pada penelitian ini adalah: 1) Penelitian dan Pengumpulan Data (studi pendahuluan, studi literatur, dan kajian mengenai Media BK yang akan dikembangkan); 2) Perencanaan (penjabaran mengenai apa saja yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian); 3) Pengembangan Draft Awal Produk (perancangan prototype produk, materi, dan instrumen); 4) Uji Coba Lapangan Awal; 5) Revisi Produk; 6) Produk Akhir.

Populasi adalah seluruh siswa kelas XI MAN 1 Kediri, Sedangkan sampel ditentukan dengan purposive sampling dimana yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas XI MAN 1 Kediri yang mempunyai nilai moral yang memasuki rentang sangat rendah maupun rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan skala psikologis. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2020.

HASIL

Penelitian ini memasuki tahap ketiga yaitu pengembangan draft awal produk dan sampai pada perancangan prototype produk.



Gambar 1. prototype produk tampilan awal pada aplikasi ajian jaran goyang mobile APPS.

Tata cara untuk mengoperasikan aplikasi ini sebagai berikut :

1) Responden mengisi username dan password untuk bisa masuk

pada aplikasi; 2) Pada aplikasi ini terdapat nama-nama gerakan kesenian jaranan, responden harus mengisi semua soal pengembangan yang ada pada setiap nama gerakan tersebut secara runtut; 3) Setelah mengisi semua soal tantangan tersebut, responden diharapkan mengisi suatu hal yang ingin diungkapkan pada aplikasi tersebut; 4) Aplikasi tersebut memberikan rekomendasi kepada responden dengan tujuan menguatkan lima karakter responden sesuai yang ada pada nilai luhur kesenian jaranan.

PEMBAHASAN

Aplikasi Ajian Jaran Goyang sebagai promotif nilai karakter yang ada pada individu dan tetap produktif. Tentunya beberapa pertanyaan berkolerasi dengan gejala sekarang dan solusi melalui ajian jaran goyang. Dalam aplikasi tersebut ada lima gerakan jaranan yang mempunyai makna sebagai *wejangan*. Ketika menyelesaikan soal tantangan dalam aplikasi Ajian Jaran Goyang tidak lepas dari peran orang tua sebagai pendidikan nonformal. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diasimilasikan dengan nama-nama gerakan kesenian jaranan, diantaranya :

Tabel 1. Indikator karakter pada Ajian Jaran Goyang Mobile APPS

No.	Nama gerakan	Indikator karakter	Soal
1	<i>Bukak Kalangan</i>	Religius	Sanggalangit, seorang putri yang tangguh dan religius. Bahkan perihal menentukan teman hidup, Sanggalangit memohon petunjuk dari sang <i>Hyang Jagad</i> . Bagaimana denganmu, apakah kamu juga melibatkan Tuhan ketika memutuskan sesuatu ? Bagaimana menurut orang tuamu ?

2	<i>Srimpet</i>	<i>Positive Thinking</i>	Tuhan adalah penulis skenario terbaik, hal tersebut dilakukan Sanggalangit kepada Tuhan untuk memberikan kerangka karangan sebagai upayanya mendapatkan pasangan. Bagaimana denganmu, Jika ekspektasi tidak sesuai realita, maka bertahan, tinggalkan, atau hal apa yang akan kamu lakukan ? Bagaimana menurut orang tuamu ?
3	<i>Pacak Gulu Srimpet</i>	Otonomi Diri	Sayembara Sanggalangit sebagai lahirnya kesenian jaranan. Prabu Klanasewandana dan Raja Singabarong berperang sebagai wujud melewati rintangan. <i>Digdaya</i> dan kreativitas sebagai wujud esitoris mendapatkan Sanggalangit sebagai putri <i>boyongan</i> . Walaupun diawal Sanggalangit terpaksa namun akhirnya tumbuhlah rasa cinta. Bagaimana denganmu, Dipaksa atau memaksa, pilihlah dan berikan alasannya ! Bagaimana menurut orang tuamu ?
4	<i>Singget</i>	<i>Self Awareness</i>	Prabu Klanasewandana mampu memberikan pertunjukan yang belum ada dimanapun berupa tarian yang diringi selompret dan gamelan. Jaranan adalah nama kesenian dari pertunjukan tersebut. Hal ini tercipta pada saat kepemimpinan Klanasendana. Bagaimana denganmu, lebih nyaman dipimpin atau memimpin ? Bagaimana menurut orang tuamu ?
5	<i>Gejungan</i>	Efikasi Diri	Percaya terhadap diri salah satu kunci mencapai harapan Sanggalangit, tanda berharap adalah tidak akan melupakan apa yang diharapkan sebelum melihat hadirnya hasil dari proses tujuan. Kalau kamu, apa

yang membuatmu lebih percaya diri ?
Bagaimana menurut orang tuamu ?

Seseorang perlu memahami dirinya secara mendalam. Oleh sebab itu didalam aplikasi Ajian Jaran Goyang lebih memberikan kesempatan individu untuk berpendapat. Sesuai pendapat Fatchul Mu'in (dalam Samrin, 2016) mengenai ciri-ciri karakter, salah satunya karakter adalah “siapakah dan apakah kamu saat orang lain sedang melihatmu” (*character is what you are when nobody is looking*). Jadi, karakter berhubungan dengan konsep diri bahwa seseorang harus paham terhadap dirinya sendiri, harus tahu kelebihan dan kekurangan yang dimiliki.

Responden/ konseli mendapat kesempatan menulis suatu hal yang ingin diungkapkan. Setelah mengisi semua pertanyaan dalam aplikasi tersebut, responden mendapatkan rekomendasi dari ajian jaran goyang *mobile apps* yang mampu meningkatkan karakter-karakter yang ada dalam aplikasi tersebut. Ajian Jaran Goyang *mobile apps* juga berisi beberapa tahapan pertanyaan yang wajib dijawab. Sedikit bagian dari histori jaranan digunakan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman secara tersirat, bahwa adanya proses dalam kehidupan. Ajian Jaran Goyang *mobile apps* digunakan secara perorangan. Menyesuaikan kondisi individu saat fenomena pandemi dengan tetap mematuhi kebijakan pemerintahan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Weruh sadurunge winarah adalah kemampuan mengetahui segala sesuatu sebelum terjadi (Purbawidjaja, 2006). Namun ungkapan tersebut dapat dimaknai lain di era dirupsi saat ini. Memahami bahwa kehidupan bersifat fluktuatif, maka kemampuan praduga kehidupan selanjutnya harus lebih ditajamkan sebagai dasar

membuat manajemen hidup bagi diri sendiri. *Luru ilmu dan liru kawruh* seharusnya menjadi prinsip bagi diri pemuda yang akan melanjutkan kehidupan dimasa nanti.

Setyaputri (2016) menyatakan bahwa budaya yang melatarbelakangi individu dapat memengaruhi cara berpikir mengenai suatu hal. Oleh sebab itu Guru BK sebagai motivator penggerak yang menanamkan karakter siswa, mereduksi pemahaman yang kurang tepat untuk pemuda. Pemuda adalah milik masa depan dan pengelolaanya melalui pendidikan. Mempunyai perspektif positif dengan ideologinya dan mampu berinovatif bagian dari pemuda yang memiliki peranan. Pemuda harus bisa mempertahankan tradisi dan *local wisdom* sebagai identitas bangsa (Bintari, 2016).

Karakter ialah penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk) baik secara eksplisit maupun implisit (Alwisol, 2009). Hal tersebut harus dipahami dalam diri seorang remaja. Manusia perlu mengenal dirinya dengan sebaik-baiknya (Walgito, 2008). Pengenalan diri bisa dilakukan melalui nilai adiluhung yang ada pada seni tradisi, salah satunya kesenian jaranan.

Menurut pendapat Prawitasari (2018) mengapresiasi seni merupakan sarana melatih ketrampilan olah rasa. Hal tersebut bisa digunakan sebagai penguatan karakter pada individu khususnya remaja. Salah satu seni tradisi yang digunakan ialah kesenian jaranan. Nilai luhur dalam kesenian dikemas kekinian yang diberi nama Ajian Jaran Goyang Mobile APPS.

REFERENSI

- Alwisol. Alwisol. (2009). *Psikologi Kepribadian*. Malang : UMM Sulfasyah. & Arifin, J. (2016). Implikasi Pendidikan Formal Bagi remaja. *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*. 4(2), 1-8.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research. An Introduction*. White Plain, New York: Longman, Inc.

- Bintari, N., & Darmawan, C. (2016). Peran pemuda sebagai penerus tradisi sambatan dalam rangka pembentukan karakter gotong royong. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25 (1), 67-76. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i1.3670>
- Wasitohadi. (2014). Hakikat Pendidikan Dalam Perspektif John Dewey. *Jurnal Setya Widya*, 30(1), 49-61
- Samrin. 2016. Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Alami). *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(1), 120-143.
- Erianjoni. (2015). Pelabelan Orang Minangkabau Pada Pelaku Penyimpangan Sosial: Studi Kasus Pada Dua Nagari Di Sumatera Barat. *Jurnal Humanus*, 14(1), 31-39.
- Gumilang, G. S. (2015). Urgensi kesadaran budaya konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk menghadapi masyarakat ekonomi asean (MEA). *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 5 (2), 45-58. <https://doi.org/10.24127/gbn.v5i2.316>
- Mufrihah, D. Z. (2018). Fungsi dan makna simbolik kesenian jaranan *jur* ngasinan desa sukorejo kecamatan sutojayan kabupaten blitar. *Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 11-2., <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.337>
- Setyaputri, N. Y. & Lasan, B. B. & Permatasari, D. (2016). Pengembangan Paket Pelatihan "Gound, Understand, Revise, Use (Guru)-Karier" Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Karier Calon Konselor. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1 (4), 132-141. <http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i42016p132>
- Setyaputri, N. Y. (2017). Karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur semar. *Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling*, 2 (2), 58-65. <https://dx.doi.org/10.17977/um001v2i22017p058>
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2 (1), 1-13. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>
- Purbawidjaja, M. N, & Mangunwidjaja, M. N. (2006). *Serat Babad Kadhiri*. Kediri : Boekhandel Tan Khoen Swie Kediri
- Setyoningsih, Y.D. (2018). Tantangan konselor di era milenial dalam mencegah degradasi moral remaja. *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling)*, 2 (1), 134-145.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta : Permata Puri
- Walgito, B. (2008). *Bimbingan + Konseling*. Yogyakarta : Andi Offset



- Suratman. & Munir, M. B. M. & Salamah, U. (2010). Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Malang : Intermedia.
- Prawitasari, J. E. (2011). Psikologi terapan Melintas Batas Disiplin Ilmu. Yogyakarta : Airlangga.
- Nucci, L. P. & Narvaez, D. (2008). Pendidikan Moral dan Karakter. Bandung : Nusa Media
- Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru. Jakarta : Rajagrafindo Persada.