

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MY TRIP MY ADVENTURE

Dedy Febry Rachman¹, Restu Fahdiansyah²,

¹Prodi Teknik Informatika STMIK Bumigora
email: dedyfebry@stmikbumigora.ac.id

²Prodi Teknik Informatika STMIK Bumigora
email: restusyah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini diharapkan akan menghasilkan suatu paket produk pengembangan berupa model pembelajaran: 1). Perangkat pembelajaran, 2). Pedoman penilaian/evaluasi pembelajaran, 3). Pedoman untuk pengembangan pembelajaran, 4). Menghasilkan model pembelajaran berbasis *game* yang di adopsi dari monopoli, 5). Pengembangan model didasarkan pada identifikasi karakteristik siswa pada usianya yang telah mencapai tahap operasional formal dari sisi perkembangan kognitif, 6). Pengembangan model didasarkan pada identifikasi tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan kurikulum yang telah diterapkan yaitu pengembangan materi dari kurikulum 2013, 7). Model pembelajaran fokus pada satu materi saja, dan tidak dapat diterapkan model yang sama untuk materi pelajaran yang lainnya.

Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan proses uji validasi ahli, uji coba perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Berdasarkan hasil uji tersebut, model pembelajaran sangat valid, menarik, dan efektif dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji validasi dengan tingkat kelayakan produk dari ahli isi/materi sebesar 89%, validasi ahli media pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 91%. Tingkat kemenarikan produk dengan skor presentase rata-rata sebesar 92,92% masuk kriteria sangat menarik. Produk efektif digunakan dengan rata-rata skor presentase sebesar 90,76%. Produk ini juga dapat dimanfaatkan untuk kalangan lebih luas dengan penyesuaian terutama penyesuaian pada karakteristik siswa sebagai pengguna. Lebih lanjut model pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat diintegrasikan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Kata kunci: Pengembangan, model pembelajaran, my trip my adventure

ABSTRACT

The purpose of this development research is expected to produce a product development package in the form of a learning model: 1). Learning device, 2). Guidelines for assessment / evaluation of learning, 3). Guidelines for the development of learning, 4). Produce game-based learning models that are adopted from monopoly, 5). Model development is based on identifying the characteristics of students at the age that have reached the formal operational stage in terms of cognitive development, 6). Model development is based on identifying learning objectives by considering the curriculum that has been applied, namely the development of material from the 2013 curriculum, 7). The learning model focuses on just one material, and the same model cannot be applied to other subject matter.

After the product has been developed, the expert validation test, individual trials, small group tests and field tests are carried out. Based on the results of these tests, the learning model is very valid, interesting, and effective can be applied in learning. This can be seen from the results of validation tests with the level of product feasibility of content / material experts by 89%, expert learning media validation obtained an average score of 91%. Product attractiveness level with a percentage score of 92.92% on average criteria very interesting. Effective products are used with an average percentage score of 90.76%. This product can also be used for a wider audience with adjustments, especially adjustments to the characteristics of students as users. Furthermore the learning model that has been developed can be integrated with the use of information and communication technology.

Keywords: Development, Learning Model, My Trip My Adventure

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia Indonesia seutuhnya telah dirumuskan dalam GBHN mengenai arah pembangunan jangka panjang. Dinyatakan bahwa pembangunan nasional dilaksanakan dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan seluruh rakyat Indonesia. Ini menjelaskan pentingnya pendidikan sebagai pengembangan sumber daya manusia untuk memicu pembangunan secara menyeluruh, termasuk pembangunan ekonomi yang dapat dicapai melalui model pembelajaran khusus untuk ekonomi yang bermutu.

Dalam materi yang disampaikan pada seminar pendidikan nasional oleh Wahyono (2013) diungkap fenomena-fenomena yang terkait dengan pendidikan ekonomi yang ada di Indonesia, diantaranya adalah:

“.... (1) Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap siswa jenjang pendidikan menengah, mahasiswa dan bahkan guru ekonomi, membuktikan bahwa literasi ekonomi (pemahaman dasar tentang bagaimana perekonomian bekerja) dan literasi keuangan (pemahaman dasar tentang pemanfaatan uang secara efektif dan efisien), mereka masih rendah; (2) Minat dan semangat menabung dan berinvestasi di kalangan pelaku ekonomi masih memprihatinkan, tidak sebanding dengan semangat dan minat untuk berkonsumsi melalui kredit. Pemahaman dan kesadaran atas *opportunity cost* untuk memegang uang tunai maupun pemanfaatan uang untuk mengkonsumsi barang/jasa tidak dimiliki oleh sebagian besar pelaku ekonomi; (3) masih banyak pelaku ekonomi yang mengambil keputusan tanpa mempertimbangkan prinsip-prinsip rasionalitas ekonomi (*trade off, opportunity cost, marginalism, dan incentive*) yang mengakibatkan tidak efektifnya kegiatan produktif dan tidak efisiennya aktivitas konsumtif pelaku ekonomi”.

Kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor yang disebut dengan variabel pembelajaran yakni kondisi, metode dan hasil. Metode atau Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajarannya, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan perspektif Piaget usia 14–17 tahun telah mempunyai kemampuan kognitif pada tahap pemikiran operasional formal (*formal operational thought*) dimana dapat berpikir abstrak, sistematis dan sudah dapat melakukan hipotesis tentang masalah-masalah yang dihadapi, maka implementasi model-model pembelajaran yang menarik dan menantang dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep ekonomi khususnya pada materi kurs valuta asing.

Model pembelajaran ekonomi *My trip my adventure (MTMA)* merupakan salah satu solusi yang ditawarkan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis simulasi dan *game* yang diadopsi dari permainan monopoli. Sebagaimana diketahui, bahwa pembelajaran simulasi adalah model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya atau proses. Model pembelajaran ini dirancang untuk siswa yang mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan yang mempunyai kelebihan yaitu dapat membantu

peserta didik untuk memahami faktor-faktor penting dalam kehidupan nyata, apa yang harus dimiliki dan bagaimana cara memiliki agar bisa menjalankan kehidupan (tugas, pekerjaan) pada lingkungan nyata. Dalam implementasi model pembelajaran simulasi membantu peserta didik untuk memainkan peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi.

Dengan demikian, peserta didik akan dilatih untuk mampu membaca, memahami serta menafsirkan permasalahan ekonomi yang ada di sekitarnya, terutama berkaitan dengan kurs valuta asing.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan, adapun metode pengembangan dirancang dengan menggunakan acuan pada desain pengembangan Borg & Gall (1989:624), “*educational research and development is a process used to develop and validate educational product*”, Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut.

Menurut Borg dan Gall (1989: 783-795), pendekatan *research and development* (R&D) meliputi sepuluh tahapan mulai dari (1) *research and information collecting*; (2) *planning*; (3) *develop preliminary form of product*; (4) *preliminary field testing*; (5) *main product revision*; (6) *mainfield testing*; (7) *operational productrevision*; (8) *operational field testing*; (9) *final product revision*; (10) *dissemination and implementation*.

Tahapan penelitian dan pengembangan tersebut akan digambarkan dalam Gambar. 1 di bawah ini:



Gambar.1

Rancangan penelitian pengembangan (adaptasi: borg dan gall yang telah di modifikasi)

HASIL PENELITIAN

Penyajian data pada penelitian dan pengembangan model pembelajaran secara berurutan adalah tanggapan ahli isi/materi ekonomi, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji kelompok kecil dan uji coba lapangan. Data hasil uji coba dipaparkan sebagai berikut:

1. Data Uji Validasi Ahli Isi/Materi

Uji ahli isi/materi diperlukan sebagai evaluator terhadap isi/materi yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif melalui lembar validasi yang diberikan peneliti kepada ahli isi/materi. Peneliti memberikan lembar validasi dan produk awal model pembelajaran kepada Bapak Dr. M. Fahrurrozi, MM. sebagai validator isi/materi. Hasil validasi dari ahli isi/materi dapat dilihat pada tabel.1 berikut ini.

Tabel. 1
Hasil Validasi Ahli Isi/Materi pada Model pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai
1	Ketepatan judul dalam mempresentasikan isi model pembelajaran	5
2	Penyajian definisi model pembelajaran yang mudah dipahami	5
3	Kesesuaian konsep yang mewakili model pembelajaran MTMA	4
4	Kesesuaian tujuan dengan penyajian sintak model pembelajaran	5
5	Efektifitas waktu yang dibutuhkan dalam model pembelajaran	4
6	Kemenarikan <i>Merchandise</i> yang digunakan dalam model pembelajaran MTMA	4
7	Keruntutan uraian materi pada setiap kegiatan belajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.	4
8	Kejelasan skenario model pembelajaran yang mewakili materi pada kegiatan belajar.	5
9	Kejelasan tugas pada setiap kegiatan kelompok untuk mengeksplorasi pengetahuan awal siswa.	4
10	Penyajian alur permainan MTMA dapat mendukung siswa untuk berpikir Rasional.	5
11	Kesesuaian antara gambar, ilustrasi dan materi.	4
12	Kesesuaian contoh gambar yang mendukung materi.	4
13	Kemudahan membaca dan memahami prosedur model pembelajaran MTMA..	5
14	Koordinasi simulasi dan permainan.	4
15	Runtutan aturan permainan yang mudah dan menarik untuk dipahami	4
16	Penyajian catatan dan glosarium sebagai penambah informasi dalam penyajian permainan MTMA.	5

17	Kemenarikan kartu penukaran, pembelian dan kartu tiket dalam permainan MTMA	5
18	Kemudahan memahami kartu laporan kegiatan untuk permainan MTMA	5
19	Apersepsi sebagai penguatan atas seluruh permainan yang sudah di terapkan	4
20	Penyajian Evaluasi Belajar siswa sebagai penutup kegiatan belajar.	4
Total Skor Nilai		89

Dari tabel.1 di atas hasil perolehan uji validasi menunjukkan perolehan sebesar 89% jika di konversi yang berarti nilai 100 (sempurna) selanjutnya hasil tersebut dikonversikan pada tingkat kevalidan produk sebagaimana yang disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria sangat valid.

Tabel .2
Saran dan Komentar Uji Validasi Ahli Isi/Materi

No.	Kritik dan Saran
1.	Model pembelajaran MTMA yang dikembangkan dibuat alur (bagan) untuk lebih mudah memahami model yang saudara kembangkan, sehingga mudah dipahami oleh pembaca
2.	Ditambahkan lagi istilah-istilah yang belum dipahami di glosarium

Saran dan komentar dari hasil uji validasi isi/materi selanjutnya dijadikan bahan untuk merevisi produk pengembangan sebelum diujicobakan kepada siswa pengguna.

2. Data Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

Uji ahli media bertujuan untuk mengevaluasi materi dan desain produk serta kualitas produk model pembelajaran yang sudah dikembangkan. Harapannya, model pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti nantinya memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sehingga mampu mendorong aktivitas dan perolehan hasil belajar yang maksimal. Ahli media pembelajaran yang dipercayakan sebagai validator model pembelajaran yaitu Bapak Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd. Hasil uji validasi ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel.3
Hasil Validasi Ahli Media pada Model Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Nilai
1	Ketepatan halaman sampul dalam mempresentasikan isi Model Pembelajaran.	4
2	Penyajian prakata.	5
3	Penyajian daftar isi.	5
4	Kejelasan identitas mata pelajaran.	4

5	Kejelasan tujuan penyusunan panduan	4
6	Kejelasan karakteristik mata pelajaran Ekonomi.	5
7	Kejelasan Model pembelajaran yang dikembangkan dalam produk Model Pembelajaran	5
8	Kejelasan deskripsi mata pelajaran.	4
9	Kejelasan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).	5
10	Kejelasan Indikator menggambarkan perolehan hasil belajar yang dapat diukur.	4
11	Kejelasan tujuan pembelajaran menggambarkan perolehan hasil belajar yang dapat diukur.	4
12	Kejelasan alokasi waktu yang akan digunakan.	4
13	Kejelasan peran guru dalam proses pembelajaran.	5
14	Kejelasan penilaian (evaluasi) hasil belajar.	4
15	Kejelasan kunci jawaban yang disajikan	4
16	Ketepatan sumber yang digunakan dalam daftar rujukan.	5
17	Kejelasan rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan.	5
18	Ketepatan sumber bacaan guru yang disajikan.	5
19	Apersepsi sebagai penguatan atas seluruh permainan yang sudah di terapkan	5
20	Penyajian Evaluasi Belajar siswa sebagai penutup kegiatan belajar.	5
Total Skor Nilai		91

Berdasarkan tabel di atas hasil perolehan uji validasi terhadap model pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan hasil presentase sebesar 91% Setelah dikonversi pada tabel tingkat kelayakan, produk tersebut termasuk dalam kategori cukup valid. Berdasarkan kriteria tersebut produk yang sudah dikembangkan dapat digunakan dengan revisi kecil.

Namun demikian beberapa catatan berupa saran dan komentar dari validator ahli media terhadap keseluruhan model pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel. 4
Saran dan Komentar Uji Validasi Ahli Media

No	Kritik dan Saran
1.	Kesesuaian materi dengan ilustrasi gambar perlu diperbanyak lagi, agar tingkat pemahaman semakin bagus.
2.	Tampilan warna perlu dioptimalkan
3.	Penyajian alur permainan perlu dijelaskan dengan mind map atau ilustrasi gambar
4.	Berikan rangkuman setiap sub tema
5.	Sajian evaluasi diperbanyak lagi sekaligus referensi

Saran dan komentar dari hasil uji validasi ahli media selanjutnya dijadikan bahan untuk merevisi produk pengembangan sebelum diujicobakan kepada siswa pengguna.

3. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba sebanyak enam orang siswa kelas

XI SMAN 1 Masbagik. Keenam orang tersebut terdiri dari dua orang siswa berkemampuan baik, dua orang siswa berkemampuan sedang dan dua orang siswa berkemampuan rendah. Tujuan uji coba perorangan adalah untuk mengetahui kemenarikan produk model pembelajaran.

Sama halnya dengan uji coba kelompok kecil, proses uji coba berlangsung selama kurang lebih 60 menit setelah jam istirahat dan peneliti tetap berada disekitar siswa agar dapat membimbing dalam melakukan penilaian agar mendapatkan hasil seperti yang diharapkan. Berikut ini disajikan hasil uji coba kelompok kecil pada tabel di bawah ini.

Tabel.5
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor Perolehan Siswa Ke-					
		1	2	3	4	5	6
1	Apakah petunjuk penggunaan model pembelajaran ini bisa kalian pahami	4	4	4	4	4	3
2	Apakah petunjuk bagian-bagian pada model pembelajaran membantu kalian dalam belajar menggunakan model pembelajaran .	4	3	4	4	3	3
3	Apakah uraian isi materi jelas dan bisa kalian pahami.	4	4	4	4	4	4
4	Apakah tampilan model pembelajaran (tulisan , gambar , ilustrasi) yang ada pada model pembelajaran bisa membantu kalian dalam belajar.	4	4	4	4	4	4
5	Apakah kalian bisa memahami bahasa yang ada pada model pembelajaran.	4	4	4	4	3	3
6	Apakah soal-soal yang terdapat pada model pembelajaran berhubungan dengan masalah kehidupan sehari hari yang bisa kalian mengerti.	4	4	4	4	4	4
7	Apakah kegiatan belajar yang terdapat dalam model pembelajaran bisa membantu kalian memahami materi ekonomi.	3	4	4	4	4	4
8	Apakah kalian bisa mengerjakan soal-soal pada kegiatan mandiri dan kegiatan bersama.	4	4	4	4	3	4
9	Apakah kalian bisa membuat kesimpulan dalam kegiatan info.	2	4	4	3	2	2
10	Apakah kalian bisa mengerjakan soal pada evaluasi hasil belajar dan angket.	4	4	4	4	2	4
Jumlah Skor Perolehan		37	39	40	39	33	35

Presentase Skor	92,5%	97,5%	100%	97,5%	82,5%	87,5%
Rata – rata	92,92 %					

Berdasarkan tabel di atas, perolehan rata – rata dari uji coba kelompok kecil sebesar 92,92 %. Setelah dikonversi presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Beberapa catatan berupa komentar dan saran yang dirangkum dari lembar angket kemenarikan disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel.6
Saran dan Komentar Uji Coba Kelompok Kecil

No	Saran dan Komentar
1	Dengan adanya sistem model pembelajaran, siswa jadi mengerti.
2	Model pembelajaran ini membuat saya pintar dan berguna.
3	Sangat jelas dan ringkas

Saran dan komentar dari hasil uji coba kelompok selanjutnya dijadikan bahan untuk merevisi produk pengembangan.

4. Hasil Uji Lapangan dengan *Pre-Test Dan Pos-Test*

Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 30 orang siswa kelas XI (sos I) SMAN 1 masbagik. Uji coba lapangan dilakukan dengan dua cara yaitu proses *Pre-test* (sebelum menggunakan produk) dan *Pos-test* (setelah menggunakan prouk model pembelajaran) uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa.

a. Uji Keterlaksanaan Model pembelajaran

1) Deskripsi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diambil dari penilaian pada proses pembelajaran siswa di kelas sebelum dan sesudah menggunakan produk model pembelajaran my trip my adventure.

a) *Pretest* Hasil Belajar Siswa

Tabel.7
Persentase Hasil Belajar Siswa *Pretest*

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	50 – 60	10	33.33		10
2	60 – 70	13	43.33		13
3	70 – 80	7	23.33	7	
4	80 – 90				
5	90 – 100				

Jumlah	30			23
Prosentase		99.99%	23.33%	76.7%

Hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran adalah sebanyak 23 siswa atau 76.7% mengalami tidak tuntas dalam proses pembelajaran, dan hanya 7 orang siswa saja yang mengalami tuntas belajar atau sebesar 23% dari total 30 siswa yang mengikuti proses pembelajaran di kelas XI (sos I).

b) *Postest* Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran adalah sebanyak 9 orang siswa berada pada rentang nilai hasil belajar 80-90 atau 30.00% dan dianggap tuntas dalam proses pembelajaran, sedangkan dari rentang nilai 90-100 sebanyak 21 orang siswa tuntas dalam proses pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran dengan nilai yang sangat memuaskan atau sebesar 70% dari total 30 siswa yang mengikuti proses pembelajaran di kelas XI (sos I).

Tabel 5.8 Persentase Hasil Belajar Siswa *Postest*

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kriteria	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	50 – 60				
2	60 – 70				
3	70 – 80				
4	80 – 90	9	30.00	9	
5	90 – 100	21	70.00	21	
Jumlah		30		30	
Prosentase			100%	100%	

Dari pemaparan hasil belajar di atas menunjukkan tabel distribusi hasil belajar siswa diatas menunjukkan bahwa siswa mencapai ketuntasan belajar terbanyak dicapai dengan rentang skor 90 – 100 dengan presentase sebesar 70%. Peringkat ketuntasan kedua dicapai oleh siswa pada rentang skor 80 – 90 dengan presentase sebesar 30%. Ini menunjukkan bahwa produk model pembelajaran yang di kembangkan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI (sos I) SMAN 1 Masbagik.

KESIMPULAN

1. Dari hasil validasi ahli materi ekonomi dan ahli media pembelajaran

- menyatakan produk model pembelajaran ini layak diterapkan.
2. Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa dan guru bahwa produk model pembelajaran my trip my adventure (MTMA) ini mendapat apresiasi yang positif
 3. Dari Hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan kepada siswa SMAN 1 Masbagik menunjukkan bahwa produk model pembelajaran sangat efektif digunakan pada materi kurs valuta asing.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, A, 2011, *Penerapan Pembelajaran kooperatif Model Quiz-Quiz Trade dan Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Keaktifan Belajar dan Self Esteem*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Ardhana, Wayan. 2002. Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Makalah disajikan dalam Lokakarya Nasional Angkatan II, Pusat Penelitian Pendidikan, Malang, 22-24.
- Arens, Richad. 2008. *Learning to Teach, belajar untuk mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Borg. W.R., dan Gall, M.D., 1983, *Educational Research: An Introductio*, New York - Longman.
- Creswell, Jhon W. 2012. *Research Design, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmadi, H. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Bimtek KTSP 2008*.(Online), <http://www.depdiknas.go.id>), diakses 25 November 2015.
- Desminta, 2005, *Psikologi Perkembangan*, Bandung - PT. Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Indrawati, A., 2009, *Pengembangan Model Pembelajaran yang Berorientasi Jiwa Kewirausahaan pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Disertasi, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Masri Muhammad,Dkk. 1997 *Materi Latihan Kerja Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Mbulu, Joseph dan Suhartono. 2004. *Pengembangan Model pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Muhaimin, 2009. *Modul Wawasan Pengembangan Model pembelajaran bab V* Malang: LKP2-I
- Nusa, P. 2012. *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Putri, R, 2014, *Pengembangan Model Pembelajaran The Money Adventure*, Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Rusman, 2012, *Model-model Pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*, Jakarta - PT. Raja Grafindo Persada.
- Stančić, H, 2007, *Simulation Models in Education*. INFUTURE2007
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2011, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung - CV Alfabeta.
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. Tahun-2003-Sisdiknas.pdf), diakses 7 februari 2018.
- Wahyono, Hari. 2013. *Revitalisasi Pendidikan Ekonomi, Perilaku Berkarakter dan Permasalahan Ekonomi*. Malang: Materi seminar pendidikan nasional.