

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

M. Ramli

Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari, Banjarmasin

Abstrak

Sekolah merupakan organisasi formal yang bergerak di bidang edukatif. Sekolah memiliki struktur yang mempunyai kedudukan tertentu, saling berinteraksi dan menjalankan peranan seperti yang diharapkan sesuai dengan kedudukannya. Struktur organisasi sekolah mendasari keputusan para pembina atau pendiri sekolah untuk proses perencanaan sekolah yang strategis. Sebuah sekolah harus diorganisasi sebagai lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan institusional yang difokuskan untuk membantu perkembangan potensi yang dimiliki anak-anak secara maksimal, agar berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakatnya. Organisasi sekolah adalah sistem yang bergerak dan berperan dalam merumuskan tujuan pendewasaan manusia sebagai makhluk sosial agar mampu berinteraksi dengan lingkungan. Struktur sosial sekolah yaitu kepala sekolah, guru, pegawai administrasi, petugas kebersihan dan keamanan, murid laki-laki maupun murid perempuan yang masing-masing memiliki kedudukan dan peranan yang berbeda, dan saling berinteraksi satu sama lain.

Kata kunci: PAI, Media Pembelajaran,

A. Pendahuluan

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa siswalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Menurut paradigma behavioristik, belajar merupakan transmisi pengetahuan dari *expert* ke *novice*. Berdasarkan konsep ini, peran guru adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Namun akhir-akhir ini, konsep belajar didekati menurut paradigma konstruktivisme. Menurut paham

konstruktivistik, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pebelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Pengkonstruksian pemahaman dalam peristiwa belajar dapat melalui proses asimilasi atau akomodasi. Secara hakiki, asimilasi dan akomodasi terjadi sebagai usaha pebelajar untuk menyempurnakan atau merubah pengetahuan yang telah ada di benaknya.¹ Pengetahuan yang telah dimiliki oleh pebelajar sering pula diistilahkan sebagai prakonsepsi. Proses asimilasi terjadi apabila terdapat kesesuaian antara pengalaman baru dengan prakonsepsi yang dimiliki pebelajar. Sedangkan proses akomodasi adalah suatu proses adaptasi, evolusi, atau perubahan yang terjadi sebagai akibat pengalaman baru pebelajar yang tidak sesuai dengan prakonsepsinya.

Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut, maka prinsip media pembelajaran menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan iven belajar secara optimal. Iven belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat.² Dalam era perkembangan IPTEK yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, yang termasuk di dalamnya adalah media pembelajaran.

Dalam pembelajaran PAI penggunaan media pembelajaran merupakan suatu keharusan, karena tanpa media tentunya sulit bagi guru untuk dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik. Di samping itu, perkembangan IPTEK juga mengharuskan media pembelajaran PAI untuk dapat mengikutinya, sehingga perkembangan IPTEK tersebut juga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran PAI. Dalam makalah ini penulis akan memaparkan tentang “Rancangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)”, dengan rincian bahasan; (1) Pengertian dan Posisi Media Pembelajaran; (2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran; (3) Prinsip-Prinsip

¹Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc., h. 65.

²Ibrahim, H. 1997. *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, TV, dan penulisan naskah slide*. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang., h. 74.

Penggunaan Media dalam Pembelajaran; (4) Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran (5) Rancangan Media Pembelajaran PAI.

B. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran.

Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

1. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
2. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar pengajar saja., tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.
3. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
4. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
7. Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya. Media yang kongkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami

karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.³

C. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Dari beberapa perkembangan media muncul beberapa klasifikasi menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Ada berbagai pengklasifikasian media yang disesuaikan menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras.

Perkembangan media pengajaran menurut Asbhy (1972) seperti yang dikutip oleh Miarso, telah menimbulkan revolusi empat kali dalam dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru; revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan; revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik.⁴

Sekarang ini kita hidup dalam era informasi yang ditandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi, tersebarnya informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang cepat. Karena semua usaha pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian informasi senantiasa menggunakan media, maka era ini dapat pula disebut lingkungan bermedia.

Para ahli memiliki pandangan atau pendapat yang berbeda dalam membuat klasifikasi atau mengelompokkan jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa. Berikut ini secara singkat diuraikan dari masing-masing jenis dan karakteristik media pembelajaran :

³Arief. S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 14

⁴Yusufhadi Miarso, *Media Instruksional*. (Jakarta: Pusat TKPK Depdikbud, 1985), h. 67.

1. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*)

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

Terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan apabila akan menggunakan media audio untuk siswa yaitu:

- a) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik mereka yang sudah memiliki kemampuan dalam berpikir abstrak. Sedangkan guru perlu mempertimbangkan penerapannya pada anak usia dini, karena pada fase ini anak dalam kategori cara berpikir secara konkrit, oleh karena itu penggunaan media audio bagi anak-anak perlu dilakukan berbagai modifikasi disesuaikan dengan kemampuan anak.
- b) Media audio ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya, oleh karena itu jika akan menggunakan media audio untuk anak-anak usia dini, dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak.
- c) Karena sifatnya yang auditif, jika Anda ingin memperoleh hasil belajar yang yang dicapai anak lebih optimal, diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual. Kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa, dan susunan kalimat.

3. Media Audiovisual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audiovisual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media audiovisual ini diantaranya program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara, dan sebagainya.

4. Media cetak.

Secara historis, istilah media cetak muncul setelah ditemukannya alat pencetak oleh Johan Gutenberg pada tahun 1456. Kemudian dalam bidang percetakan berkembanglah produk alat pencetak yang semakin modern dan efektif penggunaannya. Jenis-jenis media cetak yang disarikan di sini adalah: buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedi, buku suplemen, dan pengajaran berprogram.

5. Media Model

Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari wujud aslinya. Jenis-jenis media model diantaranya adalah model padat (solid model), model penampang (cut-away model), model susun (build-up model), model kerja (working model), mock-up dan diorama. Masing-masing jenis model tersebut ukurannya mungkin persis sama, mungkin juga lebih kecil atau lebih besar dari objek sesungguhnya.

Boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Penggunaan boneka.

6. Media Realita

Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realita ini merupakan benda, yang sesungguhnya seperti mata uang, tumbuhan, binatang, yang tidak berbahaya dan sebagainya.

Widya wisata adalah kegiatan belajar yang dilaksanakan melalui kunjungan ke suatu tempat di luar kelas sebagai bagian integral dari seluruh kegiatan akademis dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan. Keuntungan-keuntungan yang diperoleh dengan belajar melalui widya wisata adalah siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, membangkitkan minat siswa untuk menyelidiki, melatih seni hidup bersama dan tanggung jawab bersama, menciptakan kepribadian yang komplit bagi guru dan siswa, mengintegrasikan pengajaran di kelas dengan kehidupan dunia nyata. Sedangkan kelemahan-kelemahannya adalah: sulit dalam pengaturan waktu, memerlukan biaya dan tanggung jawab ekstra, obyek wisata yang jarang memberikan peluang yang tepat dengan tujuan belajar.

7. Komputer

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. Dibalik kehandalan komputer sebagai media pembelajaran terdapat beberapa persoalan yang sebaiknya menjadi bahan pertimbangan awal bagi pengelola pengajaran berbasis komputer: Selanjutnya akan dijelaskan istilah CAI dan CMI yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan komputer.

CAI (Computer Assisted Instruction) yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, bisa berbentuk permainan (*games*), mengajarkan

konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan.

CMI (Computer Managed Instruction) digunakan sebagai pembantu pengajar menjalankan fungsi administratif yang meningkat, seperti rekapitulasi data prestasi siswa, database buku/ e-library, kegiatan administratif sekolah seperti pencatatan pembayaran, kuitansi dan lain-lain.

8. Multimedia

Sejalan dengan perkembangan IPTEK maka penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, projected still media maupun projected motion media bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat projected motion media, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya. Menurut Yudi Munadi (2008) "Multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung". Menurut Smaldino yang menyatakan bahwa: *Multimedia systems may consist of traditional media in combination or they may in-corporate the computer as a display device for text, pictures, graphics, sound, and video. The term multimedia goes back to the 1950s and describes early attempts to combine various still and motion media for heightened educational effect.*⁵

Multimedia sistem terdiri dari media tradisional dalam kombinasi atau digabungkan dalam komputer sebagai gambaran teks, gambar, grafik, suara dan video. Istilah multimedia didiskripsikan sebagai penerapan untuk mengkombinasikan berbagai media untuk mempengaruhi tingkat pendidikan. Multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video, atau multimedia merupakan kombinasi dari suara, gambar, dan teks.

Ada beberapa kelebihan penggunaan multimedia presentasi yaitu:

- a. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan

⁵Smaldino, S.E., Lowther, D.L. Russel, J.D. 2010. *Instructional Technology and Media for Learning*. Edisi 10. New Jersey: Pearson-Merrill Prentice Hall., p. 65.

mental imagery akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.

- b. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- c. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
- d. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.

Dari klasifikasi di atas, ada beberapa pakar lain yang mengelompokkan jenis media pelajaran biasanya didasarkan pada sifat, karakteristik pesan yang disampaikan, ataupun dari rumit sederhananya media tersebut. Oleh karena itu pengelompokkan media pembelajaran berbeda antara ahli yang satu dengan yang lainnya.

Secara ringkas klasifikasi media pembelajaran dapat dikemukakan pendapat Anderson dalam Yusufhadi Miarso,⁶ berikut ini:

KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • pita audio (rol atau kaset) • piringan audio • radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku teks terprogram • buku pegangan/manual • buku tugas
3.	Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • buku latihan dilengkapi kaset • gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (slide) • film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film bingkai (slide) suara • film rangkai suara
6.	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • film bisu dengan judul (caption)
7.	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • film suara • video/vcd/dvd
8.	Benda	<ul style="list-style-type: none"> • benda nyata • model tiruan (mock up)

⁶Yusufhadi Miarso, *Op. Cit.*, h. 82.

D. Rancangan Media Pembelajaran PAI

Rancangan merupakan sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; desain.⁷ Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa Rancangan adalah kegiatan merencanakan atau mendisain media sebelum pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka perancangan media Pendidikan Agama Islam ini, dapat dilakukan secara manual, multimedia dan pendekatan ICT, seperti penggunaan komputer dengan penggunaan program flash berbentuk game.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, ada media yang sudah siap untuk digunakan atau siap pakai (*media by utilization*), namun ada juga media yang harus dibuat oleh guru, atau dirancang dan dikembangkan oleh guru yang bersangkutan, yang disebut dengan *media by design*. Media yang didisain dan dikembangkan oleh guru dapat dikelompokkan menjadi tiga, bagian yaitu media visual, audio, dan audio visual.

1. Desain Media Visual Fotografi

Untuk media visual akan dikemukakan teknik desain media fotografi yang mewakili media visual, sebagai berikut:

a. Produksi Gambar Fotografi

Memotret pada dasarnya adalah menggambar dengan mempergunakan cahaya. Dengan demikian, memotret itu pada prinsipnya adalah seni grafika juga, yaitu penambahan baru kepada segi grafika sehingga dapat menghasilkan gambar-gambar objek yang lebih realistik, alamiah, dengan rincian yang persis aslinya.

Kamera film ukuran standard 24 X 36 mm yang biasanya disebut ukuran 35 mm, film negatif ada tiga macam soft (berwarna hitam pekat), normal (berwarna hitam biasa), dan hard (berwarna keputih-putihan atau pusat). Dan kamera yang standard untuk digunakan adalah yang mempunyai komponen; lensa pencari sasaran, lensa bidik, duduk blitz, blitz (ukuran sesuai keperluan), pemutar film, alat pijit, pengatur jarak, pengatur kecepatan, dan diafragma.

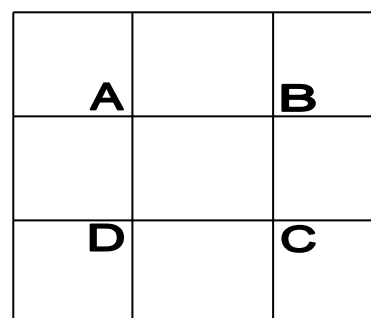
Sewaktu hendak memotret harus memperhatikan tiga faktor penting, yaitu keadaan cuaca, kecepatan objek, dan jarak kamera dengan objek. Untuk mencuci film diperlukan developer (obat 1) dan fixer (obat 2), dan untuk mencetak dan memperbesar

⁷Kementerian Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta: 2008), h. 231.

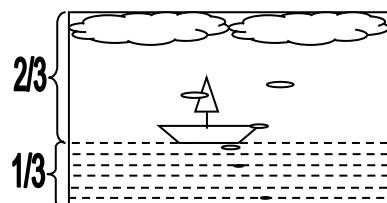
film negatif diperlukan; (1) kertas foto, (2) resep obat kertas foto. Sedangkan alat untuk memperbesar film negatif disebut *enlarger*.

b. Komposisi dalam Memotret

Supaya objek yang akan kita ambil gambarnya tidak berada di sebelah kiri, kanan atau atas dan bawah, tetapi berada di tengah-tengah bidang gambar, diperlukan patokan yaitu dengan cara membagi bidang gambar ke dalam tiga bidang horizontal dan tiga bidang vertikal. Jadi gambar harus berada di sekitar daerah ABCD



Sewaktu memotret pemandangan laut atau Gunung, hendaknya $\frac{1}{3}$ bagian terdiri lautan atau pegunungan, dan $\frac{2}{3}$ -nya lagi disediakan untuk langit



Berbagai jenis komposisi dalam menggambar atau memotret suatu objek, yaitu komposisi diagonal, segi tiga, terowongan atau bingkai, kombinasi keseimbangan (balance).

Berbagai istilah dalam memotret seperti BCU (Big Close Up), CU (Close Up), MCU (Medium Close Up), MS (Medium Shot), LS (Long Shot), VLS (Very Long Shot). Dalam pembuatan media pembelajaran fotografis banyak dipakai teknik pemotretan close up di samping medium shot, maksudnya untuk menerangkan atau memperjelas konsep yang sukar diterangkan secara lisan. Untuk maksud itu teknik pemotretan jarak dekatlah yang paling sesuai, sehingga bagian-bagian objek yang dipotret tampak. Jadi foto sebagai media pembelajaran harus mampu berbicara banyak kepada para pengamatnya.⁸

2. Desain Media Audio

Pengembangan media audio sama halnya dengan media lainnya, yang secara garis besarnya meliputi kegiatan perencanaan (penentuan tujuan, menganalisis keadaan sasaran, penentuan materi, format yang akan dipergunakan dan penulisan skrip),

⁸M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (IAIN Press, Banjarmasin; 2012, h. 59 – 61.

kegiatan produksi (perekaman seluruh materi), dan kegiatan evaluasi (menilai program dan merevisi).

a. Jenis Kegiatan Perekaman

Kegiatan perekaman dapat dijadikan sebagai alat untuk pengalaman belajar, dan hasil kegiatannya dijadikan sebagai alat evaluasi. Jenis-jenis kegiatan ini bisa dipilih dari beberapa kegiatan berikut:

- 1) Perekaman sendiri, sehingga siswa bisa mendengarkan kembali suaranya sendiri.
- 2) Kegiatan perekaman yang berulang-ulang pada kegiatan peniruan, akan menjamin konsistensi dalam latihan pengucapan, tes, atau pemberian suatu pengarahan.
- 3) Latihan menyusun dan menyatukan beberapa materi yang dipilih dan bahkan dengan cara menambahkan materi yang disusun sendiri, sehingga akan merupakan suatu konsep pemikiran baru.
- 4) Perekaman dan pemilihan materi guna keperluan suatu penyajian untuk dianalisis dalam suatu bidang atau masalah.
- 5) Perekaman sebagai kegiatan perencanaan dan melatih keterampilan perekaman untuk kepentingan suatu penyajian dengan menggunakan waktu yang tepat, sesuai dengan yang telah ditetapkan.
- 6) Latihan perekaman audio yang sinkron atau tepat dengan penampilan yang bersifat visual.
- 7) Rekaman bisa digunakan untuk melatih penampilan dalam berbicara atau pidato.
- 8) Kegiatan merekam atau memindahkan bahan rekaman, tidak merupakan kegiatan yang mudah bagi yang belum memiliki keterampilan ini.
- 9) Perekaman sebagai suatu kegiatan latihan perekaman suara yang baik serta asli dan jelas.

Teknik-teknik perekaman bagi pembuatan materi pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum, disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan;

- a) Untuk pembelajaran bahasa asing,
- b) Pidato,
- c) Musik,
- d) Pendidikan bisnis,
- e) Pendidikan fisik,

- f) Pendidikan seni,
- g) Perekaman kegiatan diskusi,
- h) Perekaman untuk suatu interviu,
- i) Perekaman untuk siaran radio pendidikan,
- j) Perekaman simulasi siaran radio,
- k) Penyebaran rekaman pita suara.

b. Penulisan Naskah Audio

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penulisan naskah audio sebelum naskah tersebut diproduksi;

- 1) Penelitian atau observasi tentang keadaan sasaran pendengar; seperti minat dan kebutuhan, tingkat pengetahuan, sikap dan kebiasaan, tingkah laku, kebudayaan dan bahasa.
- 2) Penentuan format naskah yang sesuai dengan materi dan kesenangan sasaran pendengar; dipengaruhi oleh tujuan pembelajaran, tujuan untuk menarik minat (apresiasi) dan bentuk laporan atau berita. Adapun bentuk-bentuk naskah dapat berupa; uraian atau ceramah, berita, laporan, reportase, dialog atau monolog, wawancara, diskusi, feature (cerita mendalam), majalah udara, sandiwara atau drama.
- 3) Pelaksanaan penulisan naskah.

Khusus, dalam penulisan naskah. Sebelum melakukannya terlebih dahulu membuat garis besar jalannya isi naskah yang akan ditulis. Selain itu juga harus membuat out line yang memuat

- a. Topik pembahasan,
- b. Sub topik pembahasan,
- c. Siapa sasaran yang dituju oleh program ini,
- d. Berapa lama waktu yang diperlukan dalam penyajiannya,
- e. Apakah tujuan pembelajaran umum maupun khusus yang hendak dicapai,
- f. Bagaimana Ringkasan ceritanya.

Format naskah biasanya membuat halaman identifikasi, seperti

- a. Nama badan penyelenggara program tersebut,

- b. Identifikasi program; nama dan nomor program (jika berseri); mata pelajaran; bentuk format penulisan; siapa penulisnya; dan siapa yang memproduksi. Dan isi naskah tersebut, yang harus ditulis dalam bahasa yang singkat dan jelas dengan menggunakan bahasa sehari-hari (akrab).

Untuk penulisan naskah harus dikuasai beberapa peristilahan yang selalu disingkat dalam penulisan naskah, seperti *annx*, *f.x*, dan lain-lain. Selain itu juga biasanya juga menggunakan musik, seperti musik pembuka, pengiring, dan penutup.

c. Fasilitas dan Fungsi Peralatan Audio

Beberapa fasilitas yang diperlukan dalam penggunaan media audio dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Suara dengan berbagai macam dan hal-hal yang berhubungan langsung dengannya, harus dipelajari dengan baik. Seperti istilah yang berhubungan dengan sifat suara, misalnya *echo*, *reverberation*, dan lain-lain.
- 2) Fasilitas peralatan produksi rekaman, meliputi:
 - a) Mikrofon, merupakan alat detektor yang mengubah gelombang suara menjadi gelombang elektronis.
 - b) Alat perekam (*recorder*). Alat ini merupakan alat perekam atau penyimpan gelombang-gelombang suara dalam bentuk gelombang magnetic, yang bisa diperdengarkan kembali bila diperlukan.
 - c) Alat pemutar hasil rekaman (*player*), alat ini tidak berbeda dengan alat perekam, hanya fungsinya yang dibedakan dalam pemanfaatannya.
 - d) Alat penyampur (*mixer*). Alat ini dimaksudkan sebagai alat untuk menyatukan atau mengatur signal-signal suara dari satu sumber.
 - e) Fasilitas perekam lainnya, seperti *equalizer*, *echo system*, *boom stand*, dan lain-lain.⁹

⁹*Ibid.*, h. 81 – 84.

3. Disain Media Audio Visual

a. Komponen-komponen

Dalam pembuatan media audio visual pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus ada selayaknya pembuatan sebuah film biasa. Komponen-komponen tersebut adalah:

1) Naskah

Naskah merupakan teks cerita yang ditampilkan oleh para pemain, yang berisikan tentang pesan-pesan pembelajaran yang akan difilmkan, biasanya dapat berupa naskah dokumenter atau naskah dialog yang terdiri dari beberapa pemain film. Naskah dibuat oleh guru yang bersangkutan dengan berkonsultasi kepada beberapa tenaga ahli lainnya, seperti ahli isi, ahli komunikasi, dan lain-lain.

2) Sutradara

Ketika pembuatan audio visual atau film tentunya sangat diperlukan adanya seorang sutradara, yang mengatur rentetan perekamannya, agar dapat berjalan sesuai dengan rencana, dan dapat berhasil dengan efektif dan efisien.

3) Kameramen

Kameramen adalah orang yang melakukan perekaman semua adegan yang difilmkan. Teknisi ini harus mempunyai keahlian khusus, sebab jika tidak akan menghasilkan rekaman yang kurang bahkan tidak memuaskan. Di samping itu juga dapat menghambat cepat lambatnya penyelesaian media audio visual yang dibuat.

4) Pemain film

Untuk menjalankan sebuah rekaman media audio visual tidak akan bisa lepas dari pemain yang berperan di dalam adegan tersebut, walaupun hanya sekedar berjalan atau duduk tanpa bersuara karena ia dijadikan sebagai media yang dijelaskan atau lainnya. Pemain ini harus betul-betul mahir sebab bila tidak sangat memperlambat selesainya proses perekaman.

e. Seperangkat alat untuk merekam film dan Editing

Setelah semua rekaman selesai, maka langkah terakhir adalah editing, dengan menggunakan seperangkat alat editing layaknya sebuah film, sebab mungkin ada yang perlu ditambah dengan animasi lainnya, atau ada adegan yang dipotong, disambung, bahkan ada yang harus didabing.

2. Langkah-langkah Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran

Dalam implementasinya ketika pembelajaran, langkah-langkah penggunaan media audio-visual jika jauh beda dengan media audio, yaitu:

a) Langkah Persiapan

- a) Persiapan dalam merencanakan, seperti berkonsultasi para ahli.
- b) Berikan pengarahan, khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa yang akan dikemukakan dalam materi.
- c) Perhitungkan kelompok sasaran.
- d) Usahakan sasaran harus dalam keadaan siap.
- e) Periksa peralatan yang akan dipergunakan.

2) Langkah Penyajian

- a) Sajikan dalam waktu yang tepat dengan kebiasaan atau cara mendengarkan.
- b) Atur situasi ruangan, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pembelajaran.
- c) Berikan semangat untuk mulai mendengarkan dan mulai konsentrasi terhadap permasalahan yang akan dihadapi.

3) Tindak Lanjut

Merupakan langkah untuk melakukan koreksi dan perbaikan secara menyuruh terhadap kegiatan, baik yang berhubungan dengan langkah persiapan maupun kegiatan yang terdapat dalam langkah pengajian. Sangat perlu pada kegiatan tindak lanjut siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, bahkan perlu ditindaklanjuti dengan penugasan terhadap para siswa secara individu atau kelompok. Untuk mengetahui apakah mereka

betul-betul menyimak dan memperhatikan penyajian yang ditayangkan dan mencatat secara seksama.¹⁰

Berikut ini dikemukakan beberapa model pembelajaran yang lebih mengedepankan penggunaan media dalam proses pembelajarannya. Banyak model yang dikemukakan oleh para ahli seperti:

1. Prinsip pengembangan media menurut William W. Lee dan Diana L. Owens (1) menyusun sebuah kerangka dari pengembangan alat, pengembangan spesifikasi, dan standarnya; (2) mengembangkan bagian-bagian dari media yang telah dicocokkan dengan kerangkanya; (3) meninjau dan perbaiki produknya; (4) mengimplementasikan produk akhirnya.
2. Borg via Sigit, menyarankan sepuluh langkah dalam model Research and Development (R&D), yaitu: (1) melakukan pengumpulan informasi; (2) melakukan perancangan; (3) mengembangkan bentuk produk awal; (4) melakukan uji coba lapangan permulaan; (5) melakukan revisi terhadap produk utama; (6) melakukan uji coba lapangan utama; (7) melakukan revisi terhadap uji lapangan utama; (8) melakukan uji lapangan operasional; (9) melakukan revisi terhadap produk akhir; dan (10) mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.
3. Arief S. Sadiman, mengemukakan model delapan langkah: (1) identifikasi kebutuhan; (2) perumusan tujuan; (3) perumusan butir materi; (4) perumusan alat pengukur keberhasilan; (5) penulisan naskah media; (6) uji coba, (7) revisi; dan (8) produksi media.
4. Entis Sutisna, menyatakan bahwa langkah untuk mengembangkan program pebelajaran dengan basis komputer adalah sebagai berikut: (1) perencanaan awal; (2) menyiapkan materi; (3) mendesain paket program pembelajaran; dan (4) memvalidasi paket program pembelajaran.
5. Model pengembangan menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang biasa digunakan oleh para perancang dan pengembang pelatihan.
6. Thiagarajan dkk, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Dessiminate (pendesiminasian atau penyebaran). Tahap

¹⁰*Ibid.*, h. 90 – 92.

penyebaran dilakukan setelah didahului tahap validasi yang merupakan bagian dari tahap Develop.¹¹

7. Model ASSURE dikembangkan oleh Sharon Smaldino, Robert Henich, James Russell dan Michael Molenda; langkah-langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu: menganalisis karakteristik siswa (*analyze learner characteristics*); menetapkan tujuan pembelajaran (*state performance objectives*); memilih metode, media dan bahan pelajaran (*select methods, media and materials, utilize materials*); mengaktifkan keterlibatan siswa (*requires learner participation*); evaluasi dan revisi (*evaluation and revision*).¹²

Dari beberapa model perancangan media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, berikut ini penulis kemukakan satu di antaranya, yaitu model ASSURE berikut ini.

E. Model assure

Model pembelajaran ini lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan model desain pembelajaran ASSURE perlu dilakukan tahap demi tahap (*sistematik*) dan menyeluruh (*holistik*) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaranyang efektif, efisien, dan menarik.

Pada dasarnya model desain pembelajaran ASSURE dapat diimplementasikan dalam beragam “*setting*” pendidikan - formal dan informal. Model desain pembelajaran ini akan memberikan dampak yang lebih positif apabila diaplikasikan dalam skala “micro” seperti halnya program pembelajaran yang berlangsung di kelas dan program pelatihan.

Langkah awal dari model desain pembelajaran ini adalah mengenal siswa sebagai individu yang akan menempuh program pembelajaran. Dengan mengenal dan mengetahui “*profil*” siswa yang akan menempuh proses belajar, guru, instruktur, pelatih dan perancang program pembelajaran dapat menentukan kompetensi yang sesuai dan perlu dicapai.

Rancangan kompetensi dapat digunakan dalam menentukan bukan saja media, kompoten lainnyapun dapat ditentukan seperti metode, dan materi pembelajaran yang

¹¹Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008), h. 37

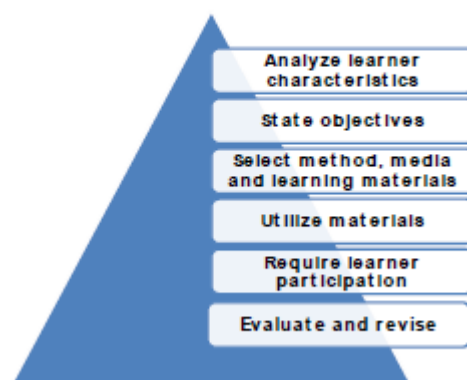
¹²Smaldino, *Op. Cit.*, h. 5 – 10.

akan digunakan untuk mencapai kompetensi tersebut. Evaluasi yang merupakan langkah akhir dari model desain pembelajaran ASSURE dapat digunakan baik untuk mengetahui kualitas hasil belajar maupun untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa.

Model ASSURE dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru, instruktur dan pelatih dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang memanfaatkan media dan teknologi didalamnya. Model desain pembelajaran ini dengan kata lain dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar siswa agar mampu mencapai kompetensi seperti yang diinginkan.

Kreativitas dalam mengkombinasikan media, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif didalamnya. Untuk lebih memahami model desain pembelajaran **ASSURE**, berikut ini dikemukakan deskripsi dari setiap komponen yang terdapat dalam model tersebut yaitu:

MODEL DESAIN PEMBELAJARAN "ASSURE"



1. Menganalisis karakteristik siswa

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Siapakah siswa yang akan melakukan proses belajar? Pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa akan sangat membantu guru atau instruktur dalam upaya memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting yaitu: (1) karakteristik umum; (2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki siswa sebelumnya; (3) gaya belajar atau learning style siswa; (4) motivasi.

2. Menetapkan tujuan pembelajaran

Langkah selanjutnya dari model desain pembelajaran **ASSURE** adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau learning need assessment. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi-pengetahuan, keterampilan, dan sikap- yang akan dimiliki oleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran.

Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa, rumusan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi evaluasi yang diperlukan oleh siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai. Tujuan pembelajaran juga berisi uraian tentang tingkat penguasaan siswa atau degree terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dipelajari

3. Memilih media, metode, dan bahan ajar

Langkah berikutnya yang perlu dilakukan setelah menempuh langkah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan sangat penting untuk digunakan dalam membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah digariskan.

Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan dapat membantu guru dan instruktur dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Penggunaan ketiga subsistem ini secara tepat pada akhirnya akan dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Dalam memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan ada beberapa alternatif pilihan yang dapat dilakukan yaitu:

- a. membeli media pembelajaran yang ada;
- b. memodifikasi media pembelajaran yang telah tersedia;
- c. memproduksi media pembelajaran baru.

4. Memanfaatkan bahan ajar

Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, instruktur atau perancang terlebih dahulu perlu melakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau *setting* yang sebenarnya.

Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang telah dipilih. Setelah semuanya siap lalu ketiga komponen tersebut dapat digunakan.

5. Melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran

Agar berlangsung efektif dan efisien proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental siswa secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari.

Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

6. Melakukan evaluasi dan revisi

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dan revisi dalam model desain pembelajaran **ASSURE** ini dilakukan untuk menilai efektifitas dan efisiensi program pembelajaran dan juga menilai pencapaian hasil belajar siswa. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran.

Contoh pertanyaan evaluasi yang perlu dilakukan untuk menilai efektifitas proses pembelajaran adalah: (1) apakah siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan? (2) apakah metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan

dapat membantu berlangsungnya proses belajar siswa? (3) apakah siswa terlibat aktif dengan isi/materi pembelajaran yang sedang dipelajari?

Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran perlu diperbaiki untuk mencapai pembelajaran sukses.

Model **ASSURE** merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa dan rumusan tujuan akan memudahkan untuk memilih metode, media, dan materi pelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang sukses. Demikian pula halnya dengan langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

F. Penutup

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, agar siswa belajar secara aktif dengan kemauan sendiri, yang diharapkan dapat mencapai hasil yang optimal.

Media pembelajaran banyak jenisnya yang dapat diklasifikasikan menjadi media visual, audio, dan audio visual. Urgensi dan fungsi media pembelajaran, secara umum dapat membantu guru dalam mengajar, dapat membantu siswa dalam belajar, dan dapat memperbaiki proses dalam pembelajaran.

Media ada yang sudah siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*). Media yang dirancang memerlukan waktu dan biaya yang tergantung pada jenis media yang akan dibuat, baik yang manual maupun yang menggunakan ICT.

Dalam merancang media dapat digunakan beberapa model pembelajaran yang lebih memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran, dengan prosedural masing-masing model, namun pada umumnya perancangan media melalui tiga tahapan; persiapan, pelaksanaan/pembuatan media, dan evaluasi.

Datar Pustaka

- AECT, *Definisi Teknologi Pendidikan*, Terj: Yusufhadi Miarso dkk., Pusat Antar Universitas di UT dan CV. Rajawali: Jakarta, 1986.
- Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, Rineka Cipta, Jakarta: 1997.
- Arief. S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2005.
- Asnawi dan Usman, *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers, Jakarta; 2002.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2006.
- Barbara Seel B, and Rita C. Richey, *Instructional Technology: The Defenition and Domains of the Fied*, AECT: Washington, 1994,
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc., 2002.
- Ibrahim, H. *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan penulisan naskah slide*. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang, 1997.
- M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, IAIN Press, Banjarmasin; 2012.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet. Ke-5, Sinar Baru Algesindo, Bandung; 2002.
- Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Alumni: Bandung, 1986.
- Sadiman, A.S, *Media Pendidikan: Pengeratian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. CV. Rajawali: Jakarta: 1986.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L. Russel, J.D. *Instructional Technology and Media for Learning*. Edisi 10. New Jersey: Pearson-Merrill Prentice Hall, 2010.
- Sudono, Anggani. 2004. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Grasindo, Jakarta: 2004.
- Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, Gaung Persada, Jakarta: 2008.
- Yusufhadi Miarso, *Media Instruksional*. Pusat TKPK Depdikbud, Jakarta: 1985.