

Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen

David Sarju Sucipto¹, Endang Hargiyanti²

¹Sekolah Tinggi Teologi Immanuel Nusantara Jakarta

²Sekolah Tinggi Teologi Syalom Bandar Lampung

korespondensi: daveciptano@gmail.com

Abstract

Advances in science and technology are driving innovation efforts in the learning process. Low student interest in learning is caused by monotonous teaching materials delivered by teachers. The use of audiovisual media can affect high school students' interest in learning. The use of audio-visual media is very effective in improving the quality of learning. Teachers must be proficient in using technology. Audio-visual media makes complex material easier to understand and generates student enthusiasm. The use of audio-visual media is very effective in enhancing student learning because it combines images and sound simultaneously. In addition to stimulating student motivation and interest, learning media can also help students improve their understanding, present data in an engaging way, and condense information. Teachers can maximize the use of technology to improve student learning outcomes and motivation. Audiovisual media combines auditory (hearing) and visual (seeing) elements. Audiovisual media can create an interactive learning environment, provide easy access to a variety of materials, and offer a more personalized learning experience. The type of research conducted was descriptive quantitative. Descriptive quantitative data analysis is used to describe or illustrate the collected data. The results of the study indicate that audio-visual media is very effective for learning in schools.

Keywords: *audiovisual media, Christian religious education, learning motivation, learning outcomes, student interest, technology utilization*

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaruan dalam proses belajar. Rendahnya minat belajar siswa, karena bahan ajar yang disampaikan oleh guru monoton. Penggunaan media audiovisual dapat memengaruhi minat belajar siswa SMA. Penggunaan media audiovisual sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru harus mampu menggunakan teknologi. Media audiovisual membuat materi yang kompleks lebih mudah dipahami dan membangkitkan antusiasme siswa. Penggunaan media audiovisual sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa karena menggabungkan gambar dan suara secara simultan. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik, serta memadatkan informasi. Guru dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Media audiovisual adalah media yang memiliki unsur auditif (pendengaran) dan unsur visual (penglihatan). Media audiovisual dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, memudahkan akses ke berbagai materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual sangat efektif untuk pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA).

Kata kunci: hasil belajar, media audiovisual, minat belajar, motivasi belajar, pendidikan agama Kristen, pemanfaatan teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, dan pengajaran. Pendidikan adalah proses pembelajaran, pembinaan, dan pelatihan yang terencana untuk mengembangkan potensi, karakter, kecerdasan, dan keterampilan seseorang. Secara holistik, tujuannya adalah membentuk individu yang mandiri, berakhlak mulia, dan siap berkontribusi positif di masyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya mencakup pembentukan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam kelas, melainkan mencakup berbagai lingkup kehidupan, yaitu pendidikan formal, nonformal dan informal.

Istilah “Pendidikan” dalam bahasa Latin adalah “educatum”, gabungan dari “e” dan “duco”, yang memiliki arti proses mengembangkan kemampuan diri dari dalam ke luar. Secara etimologis, pendidikan berasal dari bahasa Yunani, “paedagogia.” Kata ini terdiri dari dua akar kata, yakni *pais* yang berarti anak dan *agagos* yang bermakna membimbing atau mengarahkan. Secara harfiah, pendidikan diartikan sebagai bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini juga diserap dari beberapa bahasa lain dengan makna akar kata yang serupa. Istilah umum untuk pendidikan dalam bahasa Inggris adalah “education.” Secara harfiah, *education* adalah proses yang sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri, membentuk karakter, serta membekali seseorang dengan keterampilan dan pengetahuan agar mandiri. Maknanya mencakup pengajaran, pembinaan, dan pendewasaan individu agar dapat hidup bermasyarakat dan bertanggung jawab. Makna pendidikan dapat diterapkan melalui berbagai sistem dan pengalaman hidup yang berbeda. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dengan kurikulum resmi dan berlangsung melalui lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas. Pendidikan nonformal juga memiliki struktur pembelajaran yang terencana, tetapi berada di luar jalur pendidikan formal, dengan tujuan mengembangkan keterampilan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan seperti kursus dan pelatihan kerja. Sementara itu, pendidikan informal merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara alami dan mandiri melalui pengalaman hidup sehari-hari, terutama di lingkungan keluarga dan masyarakat. Ketiga bentuk pendidikan ini saling melengkapi dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta perkembangan pribadi.

Pendidikan diarahkan untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam setiap pembelajaran yang dilaluinya di lingkungan sekolah. Teknologi semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi mempermudah akses terhadap informasi dan menciptakan metode belajar yang lebih interaktif. Memudahkan pelajar mencari referensi tugas dan materi dari mana saja secara instan. Mengubah materi yang abstrak menjadi lebih menarik untuk dipahami melalui video, animasi, dan perangkat lunak. Mempercepat penyelesaian tugas dengan menggunakan mesin pencari, aplikasi pencatat, dan alat bantu digital. Memungkinkan pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) kapan saja, bahkan dengan bantuan kecerdasan buatan (*AI*) untuk memahami materi. Teknologi dalam pembelajaran menggunakan alat bantu pengajaran yang terpusat pada siswa. Salah satu tu-

gas guru adalah mengomunikasikan pengalamannya kepada siswa. Dua cara yang dapat ditempuh guru yakni melalui pendengaran dan melalui penglihatan. Alat yang digunakan untuk membantu siswa belajar melalui pendengaran disebut alat bantu pendengaran. Sedangkan alat yang dapat dilihat disebut alat bantu visual.¹ Penggunaan kedua metode tersebut bermanfaat bagi keberhasilan siswa.

Penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang perlu dipersiapkan oleh guru. Guru membuat proses pembelajaran agar menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media audiovisual mengandalkan dua indera sekaligus, yakni pendengaran (audio) dan penglihatan (visual). Alat bantu ini merupakan alat yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu kata serta tulisan sehingga dapat menularkan pengetahuan, ide, dan sikap peserta didik.

Tidak sedikit guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah, yakni dengan kata-kata; akibatnya, siswa kurang atau tidak memahami apa yang diajarkan. Siswa dapat terjebak dalam pengajaran yang bersifat verbalistik. Hal ini dapat dicegah jika guru memanfaatkan alat bantu (*aural aids*). Melalui alat bantu *aural aids*, siswa akan lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar. Guru dapat menggunakan alat bantu penglihatan seperti buku gambar, peta, bagan, film, model, dan alat demonstrasi. Hal-hal yang telah dilihat lebih jelas, mudah diingat, dan mudah dipahami. Resinabilitas itulah yang menjadi dasar yang disarankan untuk penggunaan alat-alat pengajaran atau media pendidikan dalam proses belajar-mengajar.²

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, diperlukan sarana dan prasarana yang mengikuti perkembangan zaman. Pola belajar yang lebih maju dan yang paling utama adalah tingginya minat siswa terhadap kegiatan belajar-mengajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Sadiman, proses belajar-mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan-pesan tersebut berupa ajaran dan didikan yang ada dalam kurikulum, yang dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi visual maupun verbal.³

Audiovisual dapat menggambarkan sesuatu yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan audiovisual dapat melukiskan gambar kehidupan dan suara yang memiliki daya tarik tersendiri. Penerapan media audiovisual membuat siswa dapat melihat dan mendemonstrasikan secara langsung bagaimana proses itu terjadi serta diaplikasikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan audiovisual dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dalam mengajar. Penggunaan audiovisual dapat membantu pencapaian sasaran belajar tepat waktu dan memberi peluang untuk lebih mudah dikontrol serta dimonitor. Media pendidikan berguna untuk mengatasi berbagai hambatan. Di antaranya, hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang

¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010, 201.

² Hamalik.

³ Arief Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan* (Jakarta: Grafindo Persada, 1993, 6.

pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, dan objek belajar yang terpencil dapat dipelajari melalui media.

Teknik pembelajaran melalui media audiovisual digunakan sebagai sarana utama untuk pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam konteks *e-learning*. Melalui pendekatan ini, siswa dituntut untuk berperan aktif dalam memahami penjelasan dan mengerjakan latihan interaktif yang disajikan melalui komputer. *E-learning* menawarkan sejumlah keunggulan, yakni fleksibilitas waktu dan tempat, penghematan biaya transportasi, serta akses tak terbatas terhadap sumber daya global. Metode ini juga memungkinkan pembelajaran mandiri yang disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing individu, sekaligus mengintegrasikan teknologi digital secara langsung ke dalam proses pendidikan.

Melalui *e-learning*, siswa dapat mengakses materi, tugas, dan rekaman pembelajaran kapan saja dan dari mana saja. Peserta didik juga dapat mempelajari kembali materi, baik dalam bentuk video maupun dokumen, secara berulang sesuai dengan kecepatan dan tingkat pemahaman masing-masing. Selain itu, *e-learning* dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti kuis dan gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen atau prinsip desain permainan, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, ke dalam konteks nonpermainan untuk menarik perhatian, memotivasi, serta mendorong partisipasi aktif pengguna dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas. Forum diskusi daring turut menjadi salah satu daya tarik dalam pembelajaran ini, sementara guru dapat memantau perkembangan dan hasil evaluasi peserta didik secara otomatis melalui platform yang digunakan. Penggunaan dokumen digital juga membantu mengurangi pemborosan kertas dan mendukung terciptanya pembelajaran tanpa kertas.

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menyampaikan bahan ajar. Pertama, ketidakjelasan bahan ajar dapat diatasi melalui kehadiran media. Kedua, kerumitan bahan ajar dapat disederhanakan dengan bantuan media. Ketiga, keabstrakan bahan ajar dapat dikonkretkan melalui media tersebut. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah mencerna bahan ajar yang disampaikan. Namun, peranan media tidak akan optimal apabila guru tidak menguasai teknologi maupun media itu sendiri, sebab ketidakmampuan tersebut dapat menghambat proses pengajaran. Oleh karena itu, tujuan pengajaran harus tetap dijadikan acuan utama dalam penggunaan media, sebab media pada dasarnya hanya berperan sebagai alat bantu atau penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran secara lebih efektif dan efisien. Karena itu, penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang agar guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu memotivasi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif non-eksperimental, yakni pendekatan yang digunakan untuk mendeskripsikan, menggambarkan, dan merangkum data atau fenomena secara objektif sebagaimana adanya, tanpa mencari hubungan sebab-akibat (kausalitas) atau menguji hipotesis secara mendalam. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian, yakni mengkaji efektivitas penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi kepustakaan (*library research*), yakni dengan menelusuri, mengumpulkan, dan mengkaji sumber-sumber tertulis yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media audiovisual, teori pembelajaran, dan PAK. Sumber-sumber tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai peran dan efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan temuan dari berbagai sumber, membandingkan persamaan dan perbedaan pandangan antarpengarang, kemudian menarik kesimpulan yang relevan dengan fokus penelitian. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman komprehensif tanpa memerlukan pengumpulan data primer di lapangan.

PEMBAHASAN

Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) karena mampu menampilkan gambar dan suara secara bersamaan, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih utuh. Media ini memiliki lebih dari satu komponen, sehingga integrasi antara unsur suara dan gambar bergerak dapat ditampilkan secara sistematis dan logis, sesuai dengan tujuan pembelajaran serta tingkat kesiapan siswa yang menerimanya. Dengan adanya media audiovisual, penyampaian informasi oleh guru diharapkan dapat menjadi lebih jelas dan menarik bagi peserta didik.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medius”, yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar.” Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Bila dikaitkan dengan konteks pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik.⁴ Schuman menjelaskan bahwa media merupakan kombinasi grafik, animasi, teks, video dan bunyi dalam suatu peranti lunak yang direka bentuk dengan mengutamakan interaksi antara penerima dan pemberi pesan.⁵ Sementara itu, Gagné mendefinisikan media sebagai berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.⁶

Media juga dapat dipahami sebagai teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional, yakni segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarnya.⁷ Dalam pengertian yang lebih luas, Hamalik berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefek-

⁴ H. Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 113

⁵ Yusri Panggabean, *Strategi, Model dan Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Bina Media Informasi, 2007), 60.

⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2011), 3.

⁷ Tim Dosen FIP-IKIP, *Bacaan Wajib, Media Pembelajaran* (Yogyakarta: FIP-IKIP).

tifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.⁸

Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama media audiovisual adalah menyampaikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran secara efektif melalui kombinasi suara dan gambar bergerak. Kombinasi ini dirancang untuk memaksimalkan fungsi indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Penggunaan media audiovisual membantu siswa lebih mudah menangkap konsep yang rumit atau abstrak melalui visualisasi dan penjelasan audio. Di sisi lain, dapat menghilangkan kebosanan dan menarik perhatian siswa dengan sajian yang lebih dinamis dan interaktif. Tujuan lainnya ialah menjangkau materi yang tidak bisa disampaikan secara langsung di dalam kelas atau di ruangan, seperti peristiwa sejarah atau proses biologis. Audiovisual dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mendukung pencapaian ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) dengan lebih cepat.⁹

Media pembelajaran merupakan perantara dalam penyampaian materi pelajaran dengan tujuan untuk mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran, baik berupa informasi, pengetahuan, maupun keterampilan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa agar proses belajar dapat berlangsung.

Beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran. Pertama, agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna. Kedua, mempermudah bagi pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik. Ketiga, untuk mempermudah anak didik dalam menyerap, menerima, serta memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Keempat, dapat mendorong keinginan siswa untuk giat belajar dan mendalami materi.

Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan informasi dan pengetahuan, serta merangsang pikiran dan minat siswa. Penggunaannya sangat penting untuk memperjelas materi yang abstrak, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat.

Manfaat bagi siswa

Penggunaan media audiovisual sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kombinasi suara dan gambar bergerak merangsang indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif, tidak membosankan, serta membantu siswa menangkap dan memahami materi yang disampaikan dengan lebih

⁸ Hamalik, 12.

⁹ Sanaky, 4.

mudah. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak jenuh dan guru tidak kehabisan tenaga. Siswa lebih antusias dan banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Penggunaan media visual memberikan edukasi, membangkitkan rasa ingin tahu, serta mencegah kebosanan. Materi yang rumit atau abstrak dapat disajikan secara konkret agar lebih mudah dicerna oleh otak. Media visual dapat mendorong imajinasi siswa. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, mencoba, dan melakukan aktivitas secara langsung. Selain itu, hal ini juga membantu siswa membayangkan konsep-konsep yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Manfaat bagi Guru

Media sangat bermanfaat bagi guru SMA untuk memperkaya metode pengajaran, menjembatani komunikasi dengan siswa yang melek digital, serta membangun jaringan profesional. Guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan tren masa kini dan memperluas wawasan keilmuan secara global. Guru dapat menggunakan platform seperti Instagram atau TikTok untuk berbagi materi edukatif, video pembelajaran singkat, atau mengadakan kuis yang lebih menarik bagi siswa. Aplikasi seperti *WhatsApp* atau grup *Facebook* mempermudah diskusi tugas, pengumuman kelas, dan konsultasi di luar jam sekolah tanpa batasan jarak. Media menyajikan wawasan cepat mengenai isu-isu terkini, sejarah, atau sains yang dapat digunakan untuk memperkaya contoh kasus nyata di dalam kelas.

Guru dapat mendokumentasikan praktik mengajar yang baik atau karya siswa, sehingga menjadi portofolio digital yang bermanfaat bagi pengembangan karier. Media pembelajaran bagi guru berfungsi sebagai alat bantu krusial untuk menyampaikan materi secara konkret, menghemat energi mengajar, dan menciptakan variasi metode. Media membantu mengonkretkan konsep yang abstrak atau rumit agar lebih mudah dipahami oleh siswa dalam waktu yang lebih singkat. Mendorong keterlibatan aktif siswa melalui visualisasi, audio, atau praktik langsung, sehingga perhatian siswa lebih terpusat pada pelajaran.

Penggunaan media dapat mengurangi beban suara dan energi fisik yang dikeluarkan guru saat harus menjelaskan materi berulang kali atau mendeskripsikan sesuatu secara manual. Informasi yang diterima oleh setiap siswa akan lebih merata dan konsisten, tidak bergantung pada suasana hati (*mood*) guru saat berceramah. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, dan ahli di bidang ilmu yang relevan.

Fungsi Media

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menjembatani penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Bagi guru, media membantu mengonkritkan materi abstrak dan menyederhanakan penyampaian. Bagi siswa, media merangsang minat, mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, serta mendorong partisipasi aktif. Media pem-

belajaran merupakan alat bantu untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Menarik perhatian siswa agar suasana belajar tidak monoton dan membangkitkan semangat belajar. Memungkinkan siswa melihat objek yang terlalu besar, terlalu kecil, berbahaya, atau peristiwa masa lalu melalui visualisasi atau simulasi. Menyamakan persepsi dan pemahaman setiap siswa terhadap materi yang disampaikan

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁰ Selanjutnya, Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif maksudnya, media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar atau membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan membentuk sikap siswa. Fungsi kognitif adalah bahwa media visual, seperti lambang visual atau gambar, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca mengorganisasikan informasi dalam teks, dan mengingat kembali.¹¹

Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media sebagai petunjuk mengapa media digunakan serta apa saja yang dapat dilakukan media, tetapi tidak dapat dilakukan oleh guru. Menurut teori Gerlach dan Ely, media pembelajaran memiliki tiga karakteristik utama. Pertama, ciri fiksatif (*Fixative Property*). Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan mereproduksi suatu peristiwa atau objek. Misalnya, foto, rekaman video, atau rekaman suara. Kedua, ciri manipulatif (*manipulative property*). Kemampuan media untuk memanipulasi atau mengubah bentuk, ukuran, dan waktu terjadinya suatu kejadian. Misalnya, proses metamorfosis kupu-kupu yang direkam melalui animasi atau *time-lapse*. Ketiga, ciri distributif (*distributive property*). Kemampuan media untuk menjangkau peserta didik dalam jumlah banyak secara bersamaan, bahkan melintasi ruang dan waktu. Misalnya, rekaman audio atau video yang disebarluaskan melalui platform seperti *YouTube*.

Alkitab dapat digunakan dalam mata pelajaran pendidikan agama Kristen. Kegiatan siswa dapat direkam untuk dianalisis dan dievaluasi baik oleh siswa secara perorangan maupun secara kelompok. Kemampuan media ini memerlukan perhatian khusus. Apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi kesalahan penafsiran. Hal ini akan membingungkan, bahkan

¹⁰ Ashar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), 15.

¹¹ Arsyad, 16-17.

menyesatkan. Ketiga, ciri distributif, yaitu media atau kejadian yang dapat digunakan secara bersamaan.¹²

Media Pembelajaran Alkitab

Pembelajaran Alkitab berbasis media merupakan pendekatan pengajaran yang menggunakan berbagai sarana atau alat peraga, baik dalam bentuk media cetak, visual, audiovisual, film animasi rohani, maupun aplikasi digital. Media-media tersebut digunakan untuk memvisualisasikan kisah, tokoh, dan konsep firman Tuhan, sehingga lebih mudah dipahami, menarik, dan aplikatif bagi siswa maupun jemaat.

Pendekatan ini bertujuan untuk membantu siswa menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus memvisualisasikan peristiwa sejarah atau konsep rohani yang sulit dibayangkan agar lebih konkret dan mudah dicerna. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat mencegah kebosanan dengan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, serta memfasilitasi pemahaman agar nilai-nilai moral dan spiritual dapat lebih tertanam dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari jemaat maupun siswa.

Jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat bagian. Pertama, media visual mengandalkan indera penglihatan peserta didik. Di dalam Alkitab, dapat dijumpai jenis media berupa mimpi Yakub dan penglihatan Petrus. Kedua, media audio yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya melibatkan peserta didik. Pola ini dapat dijumpai dalam Keluaran 3:4, ketika Allah memanggil Musa di padang gurun. Ketiga, media audiovisual merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam proses belajar. Ketika Yesus memberi makan lima ribu orang, dan pada waktu Yesus menerangkan pembayaran pajak kepada Kaisar. Keempat, multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.¹³

Para ahli mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan aspek fisik dan panca indera. Aspek fisik meliputi media elektronik, seperti televisi, film, radio, slide, dan video. Media dalam Alkitab secara fisik berupa tongkat, batu, makanan, dan bahtera. Media non-elektronik meliputi buku, *handout*, modul, diktat, media grafis dan alat peraga. Sedangkan aspek pancaindra dapat dibagi menjadi tiga bagian: media audio (pendengaran); media visual (melihat), termasuk media grafis; dan media audiovisual (pendengaran-melihat).¹⁴

Klasifikasi jenis media pembelajaran merupakan upaya untuk menyederhanakan kompleksitas yang berkaitan dengan perkembangan media pembelajaran, sekaligus membantu siswa memperoleh dan memahami informasi dengan lebih mudah. Jenis media yang tersedia bervariasi, meliputi media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia.

Di antara jenis-jenis tersebut, media audiovisual terbukti sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya bagi siswa SMA, karena dapat meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak.

¹² Arsyad, 12-13.

¹³ H. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), 45.

¹⁴ Asyhar.

Dalam konteks PAK, efektivitas ini semakin nyata karena media audiovisual menggabungkan unsur visual dan audio untuk menjelaskan nilai-nilai moral dan spiritual secara lebih konkret. Berikut adalah jenis-jenis materi audiovisual yang cocok untuk siswa SMA.

Film Kisah Alkitab

Kisah tokoh-tokoh Alkitab relevan dan sangat sesuai untuk diangkat ke dalam bentuk film bagi siswa SMA, mengingat usia ini menuntut pemikiran yang lebih kritis serta kebutuhan untuk menerapkan iman dalam kehidupan sehari-hari, konteks sosial, penyelesaian masalah, dan pelayanan. Film kisah Alkitab membantu mengembangkan keterampilan kognitif siswa, antara lain membentuk memori jangka panjang, mempertahankan fokus, serta mengasah logika, penalaran, dan proses visual-auditori. Selain itu, banyaknya adegan percakapan dalam film tersebut turut memperkenalkan siswa pada berbagai kosakata baru beserta cara pengucapannya.

Secara khusus, film dokumenter tentang tokoh-tokoh Alkitab dapat meningkatkan spiritualitas siswa secara visual maupun secara faktual. Media ini memberikan pemahaman sejarah yang autentik, menjembatani konteks zaman dahulu dengan kehidupan modern, serta menginspirasi pembentukan karakter melalui teladan nyata, sehingga siswa terbantu untuk merefleksikan nilai-nilai iman secara pribadi. Penggambaran latar belakang budaya, geografis, dan sosial pada masa tokoh Alkitab hidup memperkuat keyakinan siswa bahwa kisah tersebut merupakan peristiwa nyata, bukan sekadar dongeng. Di sisi lain, film dokumenter juga memperlihatkan perjuangan, keberanian, hingga kelemahan manusiawi tokoh-tokoh Alkitab, sehingga dapat menjadi cermin bagi siswa dalam menghadapi masalah sehari-hari.

Pendekatan audiovisual semacam ini mempermudah siswa menyerap nilai-nilai spiritual seperti kesetiaan, pengampunan, dan kasih, sehingga lebih mudah diterapkan dalam kehidupan bergereja dan bermasyarakat. Dengan menyaksikan secara langsung bagaimana Tuhan campur tangan dan memimpin perjalanan hidup tokoh-tokoh Alkitab, empatinya siswa terbangun serta semakin termotivasi untuk membangun hubungan pribadi dan mengandalkan Tuhan dalam kehidupan mereka. Lebih jauh, penggunaan media film terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar agama dibandingkan dengan hanya membaca teks atau mendengarkan ceramah, terutama bagi generasi masa kini yang lebih akrab dengan konten audiovisual.

Film-film Alkitab dengan demikian menjadi media visual yang sangat baik bagi siswa SMA karena membantu memvisualisasikan sejarah, memahami konteks budaya, serta merefleksikan nilai moral dan kepemimpinan secara kontekstual. Berikut adalah film tentang tokoh-tokoh Alkitab yang cocok untuk pembelajaran siswa SMA.

The Prince of Egypt

Film *The Prince of Egypt* menceritakan kisah epik Nabi Musa, berfokus pada perjalanannya dari seorang pangeran Mesir hingga menjadi nabi pilihan Tuhan yang membebaskan bangsanya dari perbudakan. Untuk menyelamatkan nyawanya dari pembantaian bayi laki-laki Ibrani oleh Firaun, ibu Musa menghanyutkannya ke Sungai Nil. Bayi tersebut ditemukan dan diadopsi oleh ratu Mesir, sehingga Musa tumbuh besar di istana sebagai saudara angkat Pangeran Ramses. Setelah dewasa, Musa tidak sengaja mengetahui bahwa ia sebe-

narnya keturunan bangsa Ibrani yang dijadikan budak. Film mencapai puncaknya saat bangsa Ibrani melarikan diri dan Musa membelah Laut Merah untuk menyeberang ke tanah yang dijanjikan. Tema-tema seperti kepemimpinan, keberanian, pembebasan bangsa, dan pencarian identitas diri menjadikan film ini sangat menarik dan relevan untuk diskusi etika dan sejarah

Joseph King of Dreams

Film *Joseph King of Dreams* menceritakan kisah Yusuf. Karena saudara-saudaranya cemburu atas perhatian sang ayah dan mimpi-mimpi Yusuf yang menunjukkan bahwa keluarganya akan tunduk kepadanya, kakak-kakaknya menjual Yusuf sebagai budak ke Mesir. Di Mesir, Yusuf dipekerjakan oleh seorang pejabat bernama Potifar, sebelum kemudian dijebloskan ke penjara akibat fitnah istri Potifar. Di dalam penjara, bakatnya menafsirkan mimpi membawa Yusuf ke hadapan Firaun. Ia berhasil menafsirkan mimpi Firaun tentang tujuh tahun masa kelimpahan dan tujuh tahun masa kelaparan yang menyelamatkan Mesir dari krisis, sehingga Yusuf pun diangkat menjadi gubernur Mesir. Saat masa kelaparan tiba, kakak-kakak Yusuf datang ke Mesir untuk meminta bantuan tanpa menyadari bahwa pejabat di hadapan mereka adalah adik yang dahulu mereka buang. Yusuf akhirnya mengampuni perbuatan saudara-saudaranya dan menyatukan kembali keluarganya.

Tema-tema seperti pengampunan, ketekunan, integritas, dan manajemen emosi dalam menghadapi ketidakadilan tersaji melalui alur cerita yang mudah dipahami tentang bagaimana mengubah penderitaan menjadi berkat bagi sesama.

King David

Film *King David* mengisahkan perjalanan hidup Daud, dari seorang gembala sederhana di Betlehem hingga menjadi raja kedua Kerajaan Israel. Berdasarkan catatan sejarah Alkitab, alurnya menyoroti iman, keberanian melawan Goliat, intrik kekuasaan, dan konflik keluarga hingga kisah cintanya dengan Batsyeba.

Kisah dalam film ini mencakup beberapa fase penting. Pertama, perjalanan Daud yang awalnya hanya menggembalakan domba hingga menjadi pahlawan nasional setelah berhasil mengalahkan raksasa Goliat. Kedua, hubungan yang bergejolak antara Daud dan Raja Saul, di mana Saul merasa terancam oleh popularitas Daud dan berusaha membunuhnya. Ketiga, perjuangan Daud dalam menyatukan suku-suku Israel, memimpin kerajaan di masa perang, serta membangun Yerusalem sebagai ibu kota. Keempat, kisah tragis dan skandalnya dengan Batsyeba (istri Uriah) yang membawa konsekuensi besar bagi keluarganya.

Tema-tema seperti tanggung jawab kekuasaan, godaan, pertobatan, dan konsep hati yang berkenan kepada Tuhan tersaji dengan menunjukkan sisi manusiawi seorang tokoh besar: sosok yang bisa berbuat salah, namun mau bertobat.

The Passion of the Christ

Film *The Passion of the Christ* menggambarkan kehidupan Yesus Kristus, dengan makna utama pada penebusan dosa manusia dan wujud kasih Tuhan yang tak terhingga. Melalui penderitaan yang brutal, film ini menegaskan pesan bahwa pengorbanan Yesus menjadi jalan pendamaian bagi umat manusia. Penggambaran siksaan fisik yang sangat jelas bukan

untuk mencari sensasi kekerasan, melainkan untuk menunjukkan harga yang harus dibayar atas dosa manusia. Darah yang dicurahkan melambangkan pembersihan dan pengampunan dosa sesuai dengan keyakinan Kristiani. Film ini juga memberikan porsi yang kuat pada karakter Maria: kehadiran, tatapan mata, dan pelukan Maria saat Yesus jatuh memikul salib bermakna sebagai wujud peneguhan cinta seorang ibu, sekaligus simbol penghiburan dan ketabahan dalam iman.

Tema-tema seperti pengorbanan, penderitaan, dan pemahaman mendalam tentang kisah-kisah dalam Injil Perjanjian Baru tersaji dengan sangat emosional dan realistis.

Paul, Apostle of Christ

Film *Paul, Apostle of Christ* mengisahkan masa-masa terakhir Rasul Paulus sebelum dieksekusi mati oleh Kaisar Nero di Roma. Ceritanya berfokus pada penderitaannya di penjara, kunjungan yang mengharukan dari tabib Lukas, serta dilema jemaat Kristen pada masa awal dalam menghadapi penganiayaan yang brutal. Paulus, diperankan oleh James Faulkner, digambarkan dalam kondisi tua dan menderita, ditahan di Penjara Mamertine yang gelap di Roma, sambil menanti hukuman pancung. Film ini juga menampilkan kilas balik masa lalu Paulus ketika ia masih dikenal sebagai Saulus dari Tarsus, seorang penganiaya kejam yang menyiksa umat Kristen sebelum akhirnya bertobat setelah perjumpaannya dengan Yesus. Di luar penjara, komunitas Kristen di Roma menghadapi pilihan sulit: haruskah mereka melarikan diri untuk menyelamatkan nyawa atau tetap tinggal di Roma demi melayani mereka yang menderita, meski nyawa menjadi taruhannya?

Tema-tema seperti keteguhan iman, penginjilan, pengampunan, dan ketabahan menghadapi penderitaan tersaji melalui kisah bagaimana pesan Injil tetap disebarkan di tengah ancaman kekaisaran yang sangat memusuhi umat Kristen. Film ini sangat baik untuk diskusi mengenai sejarah awal berdirinya gereja dan penerapan surat-surat Paulus dalam konteks masa kini.

Aktivitas pembelajaran: Minta siswa membuat esai singkat tentang nilai karakter dan integritas tokoh Musa, Yusuf, Daud, Paulus, dan Yesus, serta merefleksikan bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan siswa SMA saat ini

Video Motion Graphic dan Ilustrasi Ayat

Video motion graphic dan ilustrasi ayat berfungsi efektif untuk memvisualisasikan pesan abstrak agar lebih konkret, menarik perhatian audiens secara instan, dan mempermudah pemahaman informasi yang kompleks. Kombinasi kedua elemen ini sangat kuat untuk kebutuhan edukasi, dakwah, maupun penyampaian nilai-nilai moral, karena otak siswa memproses elemen visual bergerak jauh lebih cepat daripada membaca teks biasa, sehingga konsep ayat yang mendalam atau abstrak menjadi lebih mudah dicerna dan dipahami.

Selain itu, animasi dan ilustrasi yang hidup dapat mencegah kebosanan sekaligus meningkatkan daya tarik dan retensi siswa, sehingga siswa cenderung lebih fokus dan mengingat isi pesan lebih lama. Kekuatan *storytelling* juga menjadi nilai tambah lain dari jenis media ini: gerakan (*motion*) menciptakan alur cerita yang mengalir, sehingga memungkinkan penyampaian konteks atau makna ayat yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, video ini juga dapat memicu emosi siswa; ilustrasi yang artistik, dipadukan dengan narasi ayat, dapat menyentuh sisi emosional penonton sehingga pesan moralnya menjadi lebih mendalam. Jenis media ini cocok untuk siswa SMA karena dapat memvisualisasikan konsep teologis yang abstrak, sejarah gereja, atau nilai-nilai karakter (seperti kesetiaan dan pengampunan) melalui grafik dan teks bergerak yang menarik. Contohnya adalah seri video Bible Project berbahasa Indonesia yang memberikan penjelasan ringkas mengenai tema, kitab, dan konteks Alkitab.

Video Presentasi Interaktif Guru

Video presentasi interaktif sangat efektif digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Video jenis ini menyajikan materi kurikulum sekolah yang dipadukan dengan ayat Alkitab, lagu rohani, serta tugas refleksi, sehingga membantu siswa belajar lebih cepat dan lebih efektif.

Video presentasi interaktif memberikan beberapa manfaat utama bagi siswa, sebagaimana dijabarkan berikut ini. Pertama, meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka tidak hanya mendengarkan atau menonton, tetapi juga harus merespons pertanyaan, memilih opsi, atau memecahkan masalah secara langsung dalam video, sehingga lebih fokus. Kedua, mempermudah pemahaman materi yang sulit karena konsep yang abstrak atau rumit lebih mudah disederhanakan melalui visualisasi, grafik, dan animasi yang dirancang khusus. Ketiga, mendukung pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengatur kecepatan belajar mereka sendiri, bebas memutar ulang, menjeda (*pause*), atau mempercepat video sesuai dengan kemampuan mereka dalam menyerap materi. Keempat, meningkatkan retensi ingatan karena kombinasi visual, audio, dan tindakan interaktif terbukti membantu otak menyimpan informasi dalam jangka panjang dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Kelima, memberikan umpan balik instan karena berbagai fitur dalam video interaktif biasanya langsung memberikan penilaian atau koreksi, sehingga siswa seketika mengetahui letak kesalahan mereka. Penerapan metode seperti ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar modern yang tidak membosankan dan lebih berpusat pada siswa.

Implikasi dan Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Penggunaan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap pengembangan minat belajar siswa. Media ini mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, penyajian materi melalui media audiovisual membuat isi pembelajaran lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media audiovisual juga membantu guru menghadirkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah merasa bosan serta meningkatkan efektivitas proses mengajar. Melalui media ini, siswa dapat lebih aktif dalam melakukan berbagai kegiatan seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan, dan melakukan aktivitas pembelajaran lainnya. Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli bahwa media pembelajaran secara umum berfungsi sebagai alat bantu

yang menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim pesan, yaitu guru, kepada penerima pesan, yaitu siswa.

Selain berpengaruh terhadap minat belajar, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak, melibatkan lebih dari satu indra, serta membangkitkan motivasi belajar. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan karena materi yang kompleks dapat divisualisasikan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Perpaduan antara suara dan gambar bergerak juga membantu siswa mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan demikian, siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan lebih aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui unsur suara dan gambar sehingga dapat diterima melalui indra pendengaran serta penglihatan. Dalam penyampaian pesan, media ini menggunakan lambang-lambang auditif berupa kata-kata, bahasa lisan, musik, dan efek suara. Menurut Sadiman, media audiovisual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk lambang auditif, baik secara verbal maupun nonverbal.¹⁵ Media audio dalam pembelajaran berupa bahan yang mengandung pesan dalam bentuk suara, seperti rekaman suara atau piringan suara, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendukung proses belajar-mengajar.

Dengan demikian, media audiovisual merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan unsur suara dan gambar sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa. Media ini membantu siswa menerima dan memahami informasi melalui rangsangan pendengaran dan penglihatan. Contoh media audiovisual dalam pembelajaran antara lain rekaman suara, radio, perekam suara, video pembelajaran, serta berbagai perangkat teknologi lainnya. Penggunaan media ini memungkinkan suara atau informasi yang telah direkam diputar kembali kepada siswa melalui alat pemutar, sehingga media tersebut menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berpengaruh terhadap minat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran agama Kristen membuat siswa lebih antusias terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sekaligus memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan nilai mata pelajaran tersebut.

Dalam memilih media pembelajaran, guru perlu menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa. Media audiovisual menjadi salah satu pilihan yang tepat, mengingat penyampaian pesan atau informasi belajar melalui media ini dapat dilihat dan didengar secara langsung. Oleh karena itu, kelancaran dan efektivitas pembelajaran perlu didukung oleh ketersediaan media belajar yang memadai. Ketersediaan media audiovisual akan mempermudah guru dalam proses belajar-mengajar, sebab media ini memiliki keunggulan karena mengandalkan

¹⁵ Sadiman, *Media Pendidikan*.

dua indra sekaligus, yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan. Selain itu, penggunaan media audiovisual juga dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa serta memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.

REFERENSI

- Arsyad, Ashar. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997.
- Asyhar, H. Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2011.
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Panggabean, Yusri. *Strategi, Model dan Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Bina Media Informasi, 2007.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Grafindo Persada, 1993.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2011.
- Tim Dosen FIP-IKIP. *Bacaan Wajib: Media Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP-IKIP.
- Uno, H. Hamzah B. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.