

Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science

Volume 2 Issue 1 April 2020

p-ISSN: 2656-9914 e-ISSN: 2656-8772

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 55 PAREPARE

THE EFFECT OF USING GRAPHIC MEDIA TO STUDENTS INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT LEARNING OUTCOMES AT SEKOLAH DASAR NEGERI 55 PAREPARE

Abd Halik¹, Abdul Hakim²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar

Abd.halik@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menelaah tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rumusan masalah yang dikaji yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu kemampuan membaca pemahaman pada materi jenis-jenis tokoh dalam cerita fiksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan desain pre-experimental dalam bentuk one-group pretest-posttest design. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Non Probability Sampling dengan jumlah sampel yakni 23. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah t-test untuk menguji hipotesis yang didahului dengan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample T-test yang menunjukkan Sig (2-tailed) < 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa media pembelajaran gambar grafis berpengaruh baik sebab meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia tentang membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 55 Parepare.

Kata kunci: *media pembelajaran Grafis, penelitian kuantitatif, hasil belajar, pembelajaran bahasa Indonesia, penelitian eksperimen*

ABSTRACT

This study examines the presence or absence of the influence of using graphic media on learning outcomes in Indonesian subjects. The formulation of the problem studied is whether there is an influence of the use of graphic media on student learning outcomes in Indonesian subjects, namely the ability to read comprehension in the material types of characters in fiction. This study aims to determine the effect of using graphic media on

learning outcomes in Indonesian subjects. This research uses a quantitative approach to the type of experimental research and uses pre-experimental design in the form of one-group pretest-posttest design. The sampling technique used in this study is the Non Probability Sampling technique with a sample size of 23. The data collection technique used in this study is a test of learning outcomes and documentation. The data analysis technique used in the study is a t-test to test the hypothesis preceded by the analysis prerequisite test in the form of a normality test. The results of hypothesis testing using the Paired Sample T-test which shows Sig (2-tailed) <0.05 so that H₀ is rejected and H_a is accepted which means that the graphic image learning media has a good effect because it improves the learning outcomes of Indonesian about reading comprehension of fourth grade students public elementary school 55 Parepare.

Keywords: *Graphic learning media, quantitative research, learning outcome, Indonesian language learning, experimental research*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan oleh penerima pesan. Adakalanya proses penafsiran tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi / materi ajar) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif.

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun fakta. Karenanya media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan tersembunyi. Ketidakjelasan dan kerumitan bahan ajar dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam kondisi tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat berimbas bagi perkembangan dunia pendidikan. Perubahan paradigma bagi pendidik yang semula menganggap media pembelajaran hanya sekedar alat bantu kini menjadi bagian integral dari sebuah sistem pembelajaran, akan dibahas secara singkat tentang media pembelajaran yang meliputi: Pengertian Media, Fungsi Media, Media Grafis, Media Visual dan Kriteria dalam Pemilihan Media. Serta media pembelajaran untuk pengembangan intruksional. Dengan adanya makalah ini diharapkan pemahaman teman-teman terhadap media menjadi jelas, sehingga

dapat mengoptimalkan penggunaan media secara tepat agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian guru dapat memusatkan energinya untuk hal-hal lain seperti pembinaan moral, bimbingan dan penyuluhan.

Kemampuan berbahasa Indonesia adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh masyarakat Indonesia, demikian pula dengan murid sekolah dasar. Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran pokok dalam bidang pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar. Keterampilan berbahasa Indonesia dibagi menjadi empat aspek yaitu: menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan menyimak dan berbicara dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa secara lisan, sedangkan keterampilan membaca dan menulis dikategorikan sebagai keterampilan berbahasa secara tulisan (Depdiknas 2004:4).

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD bagi siswa adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa. BSNP (2006).

Selain itu, tujuan umum pembelajaran sebuah Bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. 2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. 3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. 4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. 5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. 6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu.[1] Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan oleh penerima pesan. Adakalanya proses penafsiran tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Untuk mengatasi kemungkinan

hambatan-hambatan yang terjadi dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi/materi ajar) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif.

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun fakta. Karenanya media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan tersembunyi. Ketidakjelasan dan kerumitan bahan ajar dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam kondisi tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat berimbas bagi perkembangan dunia pendidikan. Perubahan paradigma bagi pendidik yang semula menganggap media pembelajaran hanya sekedar alat bantu kini menjadi bagian integral dari sebuah sistem pembelajaran. Untuk itulah dalam penelitian ini akan dibahas secara singkat tentang media pembelajaran yang meliputi: Pengertian Media, Fungsi Media, Media Grafis, Media Visual dan Kriteria dalam Pemilihan Media. Serta media pembelajaran untuk pengembangan intruksional. Dengan adanya makalah ini diharapkan pemahaman teman-teman terhadap media menjadi jelas, sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media secara tepat agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian guru dapat memusatkan energinya untuk hal-hal lain seperti pembinaan moral, bimbingan dan penyuluhan.

Heinich (Arsyad, 2008) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, gambar, angka-angka, dan simbol-simbol. Media grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Media Grafis terhadap hasil belajar bahasa Indonesia yaitu membaca pemahaman kelas IV siswa SDN 55 Parepare.

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana media lain media grafis juga mempunyai beberapa fungsi diantaranya menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Dalam penerima pesan banyak di tuangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. serta untuk definisi tersebut dipadukan dengan pengertian praktis, maka grafis sebagai media, dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Yang termasuk media grafis antara lain :

1. Grafik, yaitu penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis, dan simbol.
2. Diagram, yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
3. Bagan, yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.
4. Sketsa, yaitu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar.
5. Poster, yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat.
6. Papan Flanel, yaitu papan yang berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah pula dilepas.
7. Bulletin Board, yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

Media cetakan dan grafis di dalam proses belajar mengajar paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual non proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan simbol yang mengandung arti disebut 'Media Grafis'. Media grafis termasuk media visual diam, sebagaimana halnya dengan media lain media grafis mempunyai fungsi untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol yang menarik dan jelas. Media ini tidak termasuk media yang relatif murah dalam pengadaannya bila ditimbang dari segi biaya. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relative murah ditinjau dari segibiayanya. Ada beberapa jenis media grafis diantaranya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel /*flanel board*, papan bulletin (*bulletin board*). namun pada penelitian ini penelitifokus menggunakan media pembelajaran gambar grafis. Sadiman dkk (2010) , mengemukakan beberapa kelebihan media gambar/foto diantaranya adalah : 1) Sifatnya konkret, gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat di bawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek /peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu, kemarin atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tidak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini. 3) Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Selatau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat di sajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto 4)

Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman 5) Foto harganya murah dan gampang didapat serta di gunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus. Dari pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta motivasi belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

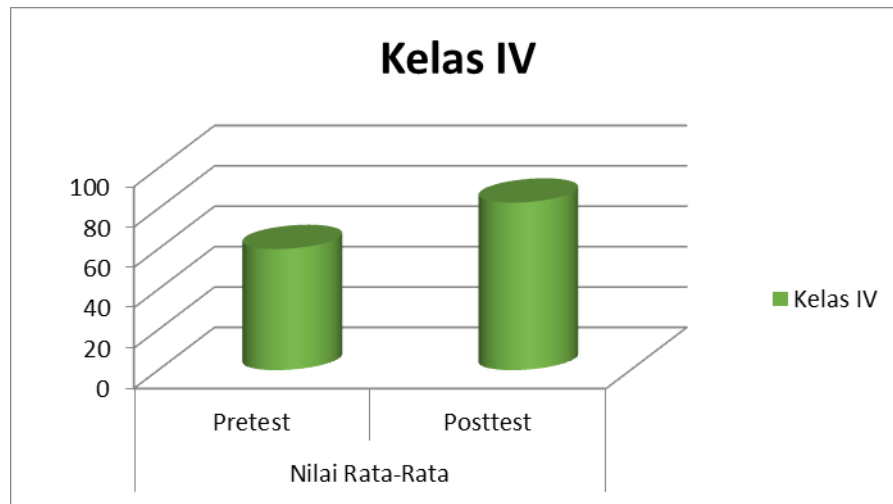
METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan desain *Pre-eksperimen* dalam bentuk *one group pretest posttest design*. Penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu media pembelajaran Grafis sebagai variable bebas (*independent variable*) dan hasil belajar bahasa Indonesia sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa SD Negeri 55 Parepare tahun 2019 sebanyak 335 siswa dengan sampel sebanyak 23 siswa. Teknik pengambilan sampel *non probability sampling* dengan tipe *sampling purposive*. Data yang diperoleh di analisis dengan statistic deskriptif dan statistic inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Gambar Grafis terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada kelas IV sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan member perlakuan berupa Media Pembelajaran Gambar Grafis. Rata-rata hasil belajar siswa (*posttest*) pada kelas IV, yakni ketika diberiperlakukan berupa penggunaan Media Pembelajaran Gambar Grafis adalah 82,80 sedangkan sebelum diberiperlakukan rata-rata hasil belajar siswa (*pretest*) pada kelas IV adalah 58,70 tetapi perlu dilakukan uji hipotesis yaitu *uji Paired Sample T-Test* untuk mengetahui apakah berpengaruh secara signifikan atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis Statistic Deskriptif Dengan menggunakan program SPSS versi 22 diperoleh nilai terendah dan nilai tertinggi pada pretest yaitu 25 dan 80, sedangkan nilai terendah dan nilai tertinggi pada posttest setelah diberiperlakukan yaitu 60 dan 100. Berarti nilai terendah dan nilai tertinggi pada hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dari pada hasil belajar *pretest* sebelum diberi perlakuan. Nilai median atau nilai tengah pada saat *pretest* yaitu 58,70 sedangkan nilai median pada saat *posttest* yaitu 82,80. Berarti nilai median *posttest* lebih tinggi dari pada nilai median *pretest*. Nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada *pretest* yaitu 58,70, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada *posttest* setelah diberi perlakuan (*treatment*) yaitu 82,80. Hasil rata-rata antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa hasil rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dari pada hasil rata-rata *pretest*. Nilai simpangan baku (standar deviasi) *pretest* dan *posttest* yaitu 14.079 dan 10.641. Nilai simpangan baku yang

lebih tinggi menunjukkan bahwa nilai *pretest* lebih bervariasi dari pada nilai *posttest* karena semakin tinggi nilai standar deviasi maka semakin beragam data tersebut. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*posttest*) lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.



Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV

Berdasarkan perhitungan rata-rata tes hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Gambar Grafis terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada kelas IV sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan member perlakuan berupa Media Pembelajaran Gambar Grafis. Rata-rata hasil belajar siswa (*posttest*) pada kelas IV, yakni ketika diberi perlakuan berupa penggunaan Media Pembelajaran Gambar Grafis adalah 82,80 sedangkan sebelum diberi perlakuan rata-rata hasil belajar siswa (*pretest*) pada kelas IV adalah 58,70

Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sampel T-Test* dengan tingkat signifikansi 0,05 yang artinya tingkat kesalahan dalam pengambilan keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% dan tingkat kepercayaan 95%, diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,000 dengan tingkat kesalahan 5%, maka H_0 ditolak karena signifikansi 0,002 lebih kecil dari tingkat kesalahan 0,05. Berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Gambar Grafis, karena berbeda maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran gambar grafis terhadap hasil belajar Bahasa

Indonesia khususnya materi jenis-jenis tokoh dalam cerita fiksi, siswa kelas IV SD Negeri 55 Parepare.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes awal (pretest) siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment) berupa media pembelajaran gambar grafis mengalami peningkatan setelah pemberian treatment. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample T-test yang menunjukkan Sig (2-tailed) < 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa media pembelajaran gambar grafis berpengaruh baik sebab meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 55 Parepare. Penelitian ini diharapkan memberi sumbangsi kecil untuk kemajuan pendidikan di Indonesia dan mampu dipergunakan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran* Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: PT Refika Aditama, 2010
- Halik, Abd. (2012). Penerapan Model Directed Inquiry Activity (DIA) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 228 Labili-Bili Pinrang. *Publikasi Pendidikan*, 2(1).
- Halik, Abdul & Lukman. 2015. *Pendidikan Bahasa Indonesia Diktat*. Makassar: UPP PGSD Parepare UNM.
- Hamalik, Oemar, 2010 *Media Pendidikan* Bandung: Citra Aditya Bakti, 1999
- Hamid, Farida dan Bahrissalam, PAIKEM ,Jakarta: SSQ, 2012
- Sadiman, S.A., R. Rahardjo., AnungHaryono., &Rahardjito 2010. *Media Pendidikan: PengertianPengembangan dan Pemanfaatannya* Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.
- Sinring, Abdullah., Abdul Saman., Pattaufi., & Rudi Amir. 2016. *Panduan Penulisan Skripsi (Proposal Skripsi, Skripsi, &Karyailmiah)*. Makassar : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Sadiman, Arif, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* Jakarta: CV.Rajawali, 1990
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran*, Jogjakarta: Kaukaba Dipantara, 2011
- Sujana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran, Penggunaan dan Pemanfaatannya* Bandung: CV. Sinar Baru, 1991
- Sumiati, Asra, *Metode Pembelajaran* ,Bandung: CV. Wacana Prima, 2009
- Susilana, Rudi, *Media Pemnbelajaran* ,Bandung: CV.Wacana Prima, 2009