

GAMBARAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG SESUAI DENGAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

Sulaiman, S.Pd.
SMP Bina Bangsa Kotawaringin
sleman45@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki tiga peran utama: sebagai alat interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik, sebagai perangkat lunak yang berisi pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, dan sebagai perangkat keras yang dapat dirasakan, dilihat, dan didengar oleh pancha indera peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran juga memiliki dampak psikologis pada peserta didik, seperti meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui gambaran media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan ada beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran matematika, membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Pertama, Buku Teks cocok untuk peserta didik yang suka belajar secara mandiri, menghargai penjelasan mendalam, dan membutuhkan struktur yang terorganisir. Kedua, Papan Tulis Interaktif cocok untuk peserta didik yang responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif, serta yang butuh variasi untuk mempertahankan minat dan konsentrasi. Ketiga, Perangkat Lunak Pembelajaran sangat sesuai untuk peserta didik yang terbiasa dengan teknologi, ingin belajar mandiri, merespons positif terhadap pengalaman interaktif, dan memiliki gaya belajar kinestetik. Keempat, Video Pembelajaran cocok untuk peserta didik visual, auditori, yang suka multimedia, ingin belajar mandiri, dan membutuhkan pemahaman praktis tentang konsep matematika. Kelima, Manipulatif Matematika sesuai untuk peserta didik yang preferensi belajar kinestetik, visual, sulit berkonsentrasi, dan ingin belajar melalui percobaan. Keenam, Aplikasi Pembelajaran Mobile cocok untuk peserta didik mandiri, mobilitas tinggi, terbiasa dengan teknologi, dan ingin pembelajaran yang cepat dan interaktif. Terakhir, Aktivitas Berbasis Proyek sangat sesuai untuk peserta didik visual, praktis, kreatif, dan ingin belajar dalam konteks nyata serta mengembangkan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

Kata kunci: media pembelajaran, karakteristik, peserta didik

PENDAHULUAN

Istilah media merupakan bentuk jamak dari medium. Medium sendiri dapat didefinisikan sebagai sarana atau perantara dalam proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai pengantar pesan dari pengajar ke peserta didik. Dengan demikian,

proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu bentuk komunikasi (Daryanto, 2013). Menurut National Education Association (NEA), media mencakup segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan serta instrumen yang digunakan untuk aktivitas tersebut (Muhson, 2010). Sementara itu, menurut pandangan

lain, untuk mencapai tujuan pendidikan, berbagai media seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan lain sebagainya dapat digunakan sebagai alat dan bahan pembelajaran (Sanjaya, 2012). Jika alat-alat seperti radio dan televisi diprogram untuk keperluan pendidikan, maka mereka dapat dianggap sebagai media pembelajaran.

Secara umum, media dapat meliputi berbagai hal seperti orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Media tidak hanya terbatas pada alat seperti TV, radio, slide, atau bahan cetakan, tetapi juga melibatkan peran orang sebagai sumber belajar serta kegiatan seperti diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, mengubah sikap, atau meningkatkan keterampilan peserta didik.

Beberapa definisi media pembelajaran antara lain adalah: a) sebagai sarana interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik, b) sebagai software yang berisi pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, dan c) sebagai perangkat keras yang dapat dirasakan, dilihat, dan didengar oleh panca indera peserta didik (Kusnadi, 2011).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat mempengaruhi psikologi peserta didik, seperti merangsang minat dan motivasi belajar mereka (Arsyad, 2013).

Menurut klasifikasi yang diajukan oleh J. Kemp, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, termasuk: a) Media Cetak, b) Media Pameran, c) Overhead Transparansi, d) Rekaman Pita Audio, e) Seri Slide dan Film Strip, f) Presentasi Multi-Gambar, g) Rekaman Video dan Film, dan h) Pembelajaran Berbasis Komputer

(Budiningsih, 2003).

Dari hasil pembahasan di atas maka tujuan penelitian kepustakaan ini adalah mengetahui gambaran media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, digunakan metode penelitian kualitatif yang telah diuraikan oleh Nazir (2003) dan Gunawan (2013). Penelitian ini melibatkan studi pustaka dengan pendekatan analisis isi, sebagaimana dijelaskan oleh Cawelti (1969) dan Hsieh dan Shannon (2005). Menurut Levy dan Ellis dalam Suhas Caryono (2024), studi kepustakaan merupakan sebuah teknik penelitian yang melibatkan proses pengumpulan, seleksi, dan analisis literatur yang berkaitan dengan subjek penelitian yang spesifik. Pendekatan ini memfasilitasi pemahaman terhadap latar belakang sejarah dan teoretis dari topik tersebut, dan juga membantu dalam mengenali kerangka kerja konseptual yang dapat diterapkan dalam penelitian yang akan datang. Dalam melakukan penelitian ini, berbagai sumber seperti jurnal, materi, dan informasi relevan telah dikumpulkan, disaring, dan dianalisis. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk menyajikan pandangan yang mendalam serta referensi yang komprehensif mengenai topik yang dibahas. Metode studi pustaka yang diterapkan dalam penelitian ini dianggap sebagai sumber data dan referensi yang penting. Tujuan dari Library Research adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada pembaca mengenai topik penelitian yang sedang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran matematika, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik.

Berikut adalah beberapa contoh:

1. Buku Teks: Buku teks matematika yang baik dapat memberikan penjelasan yang jelas tentang konsep-konsep matematika dengan contoh-contoh yang relevan dan latihan-latihan yang membantu peserta didik dalam memahami materi.
 2. Papan Tulis Interaktif: Penggunaan papan tulis interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi matematika secara visual dan dinamis. Mereka dapat menggambar grafik, memperlihatkan proses perhitungan, dan menyoroti konsep-konsep kunci.
 3. Perangkat Lunak Pembelajaran: Ada banyak perangkat lunak pembelajaran matematika interaktif yang tersedia, seperti aplikasi permainan matematika, simulasi, dan program pembelajaran adaptif yang dapat membantu peserta didik dalam memperkuat pemahaman mereka melalui latihan-latihan yang menarik.
 4. Video Pembelajaran: Video pembelajaran dapat digunakan untuk mengilustrasikan konsep-konsep matematika dengan cara yang mudah dipahami. Video-video ini dapat mencakup penjelasan visual, demonstrasi, dan latihan-latihan yang dijelaskan dengan jelas.
 5. Manipulatif Matematika: Manipulatif matematika seperti blok bangunan, kubus, garis bilangan, dan pecahan dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan dan memanipulasi konsep-konsep matematika secara fisik, membantu mereka memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik.
 6. Aplikasi Pembelajaran Mobile: Aplikasi mobile yang didedikasikan untuk matematika menawarkan berbagai macam latihan, kuis, dan tantangan matematika yang dapat diakses secara mudah di perangkat seluler peserta didik, memungkinkan mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja.
 7. Aktivitas Berbasis Proyek: Proyek-proyek matematika yang melibatkan eksplorasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah nyata dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep matematika dalam konteks yang relevan bagi peserta didik.
- Kombinasi dari berbagai jenis media pembelajaran ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Pembahasan

1. Buku Teks.

Buku teks menjadi media pembelajaran yang cocok bagi beberapa profil peserta didik. Pertama, peserta didik yang lebih suka belajar secara mandiri akan menemukan buku teks sangat berguna. Buku teks memberikan materi pembelajaran yang tersusun rapi dan jelas, memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri dengan mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan, membaca penjelasan, dan mencoba latihan-latihan yang disajikan. Selanjutnya, peserta didik yang suka memahami konsep secara mendalam akan mendapati penjelasan yang rinci dalam buku teks sangat membantu. Buku teks sering kali menyajikan penjelasan yang terperinci tentang konsep-konsep matematika, memungkinkan peserta didik untuk memahami setiap langkah perhitungan dan pemikiran di balik konsep tersebut. Bagi peserta didik yang membutuhkan referensi yang jelas, buku teks menawarkan kemudahan dengan adanya indeks dan daftar isi yang memudahkan mereka menemukan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, buku teks juga cocok untuk peserta didik yang membutuhkan struktur yang terorganisir dalam pembelajaran. Dengan struktur yang

terorganisir, buku teks membantu peserta didik mengikuti alur pembelajaran dengan lebih baik dan memahami hubungan antara konsep-konsep matematika yang diajarkan. Terakhir, bagi peserta didik yang membutuhkan latihan-latihan yang terstruktur, buku teks menyediakan latihan-latihan yang disusun secara sistematis, mulai dari yang paling mudah hingga yang paling sulit. Peserta didik dapat menggunakan latihan-latihan tersebut untuk menguji pemahaman mereka dan memperkuat keterampilan matematika mereka.

2. Papan Tulis Interaktif.

Penggunaan Papan Tulis Interaktif (PTI) sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang besar bagi berbagai profil peserta didik. Pertama, peserta didik visual akan sangat mendapat manfaat karena PTI menawarkan pengalaman belajar yang visual dengan memanfaatkan gambar, diagram, grafik, dan animasi. Ini memberi kesempatan bagi peserta didik yang lebih responsif terhadap pembelajaran visual untuk melihat konsep matematika secara langsung dan lebih mudah memahaminya. Selanjutnya, peserta didik audio-visual juga akan mendapatkan keuntungan, karena PTI sering kali menyertakan elemen suara dan video yang mendukung materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan retensi informasi dan memperkuat pemahaman konsep matematika bagi peserta didik yang belajar lebih baik melalui pendekatan audio-visual. Bagi peserta didik yang suka berpartisipasi aktif, PTI memungkinkan mereka untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan berinteraksi langsung dengan papan tulis dan menggunakan alat-alat interaktif seperti pena digital. Mereka dapat menyelesaikan masalah di papan tulis, menyoroti konsep penting, atau membuat catatan langsung, yang meningkatkan keterlibatan dan keterampilan mereka. Selain itu, peserta didik yang

membutuhkan variasi dalam pembelajaran akan terbantu dengan PTI karena media ini menyediakan variasi dalam presentasi materi pembelajaran menggunakan teknologi digital yang interaktif dan dinamis. Terakhir, peserta didik yang membutuhkan umpan balik langsung akan mendapat manfaat karena PTI memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung melalui papan tulis interaktif. Ini memungkinkan guru untuk menanggapi pertanyaan peserta didik secara real-time dan memberikan klarifikasi tentang konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Perangkat Lunak Pembelajaran.

Penggunaan perangkat lunak pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai profil peserta didik. Pertama, peserta didik yang terbiasa dengan teknologi akan merasa nyaman dan termotivasi dalam menggunakan perangkat lunak pembelajaran karena mereka sudah terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone. Mereka cenderung lebih terampil dalam memanfaatkan fitur-fitur teknologi yang disediakan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang konsep matematika. Selanjutnya, perangkat lunak pembelajaran cocok untuk peserta didik yang belajar mandiri karena sering kali menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri dan menggunakan perangkat lunak sebagai sumber belajar yang fleksibel. Bagi peserta didik yang membutuhkan interaktivitas, perangkat lunak pembelajaran menawarkan elemen interaktif seperti latihan interaktif, simulasi, dan permainan matematika, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Selanjutnya, perangkat lunak pembelajaran

cocok untuk peserta didik dengan gaya belajar kinestetik karena meskipun biasanya berbasis visual dan auditori, mereka juga dapat menawarkan elemen interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dengan konten pembelajaran. Terakhir, bagi peserta didik yang ingin belajar secara kolaboratif, beberapa perangkat lunak pembelajaran menyediakan fitur kolaboratif yang memungkinkan mereka untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan, atau memecahkan masalah matematika bersama-sama, sehingga cocok untuk mereka yang menikmati pembelajaran kolaboratif dan ingin berbagi ide dengan sesama peserta didik.

4. Video Pembelajaran.

Penggunaan video pembelajaran dapat memberikan manfaat yang besar bagi berbagai profil peserta didik. Pertama, bagi peserta didik visual, video pembelajaran cocok karena mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika melalui visualisasi grafik, diagram, atau demonstrasi langkah demi langkah. Selanjutnya, bagi peserta didik auditori, video pembelajaran menyediakan konten dalam format yang mudah dipahami secara verbal, memungkinkan mereka mendengarkan penjelasan guru atau narator dalam video dan memahami konsep matematika melalui paparan suara yang jelas dan terstruktur. Bagi peserta didik dengan preferensi belajar multimedia, video pembelajaran yang menggabungkan elemen visual, audio, dan teks dalam satu paket pembelajaran sangat cocok karena mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dengan menggunakan berbagai jenis media sekaligus. Selain itu, video pembelajaran juga cocok untuk peserta didik yang belajar mandiri karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan kebutuhan mereka. Bagi peserta didik

dengan gaya belajar audio-visual, video pembelajaran menyediakan pengalaman pembelajaran yang lengkap dengan mendengarkan penjelasan dan melihat contoh visual secara bersamaan. Terakhir, bagi peserta didik yang ingin memperoleh pemahaman praktis, video pembelajaran seringkali menyajikan contoh-contoh praktis dan aplikatif tentang penerapan konsep matematika dalam situasi nyata, membantu mereka memahami relevansi konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari atau dalam konteks karier yang akan mereka tekuni.

5. Manipulatif Matematika.

Penggunaan manipulatif matematika dapat memberikan manfaat yang besar bagi berbagai profil peserta didik. Pertama, bagi peserta didik kinestetik, media pembelajaran manipulatif matematika cocok karena mereka belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan melakukan aktivitas fisik. Dengan menyentuh, meraba, dan memanipulasi objek matematika secara langsung, mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika. Selanjutnya, bagi peserta didik taktis yang merespons baik terhadap pengalaman sensorik, manipulatif matematika memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan memperkuat pemahaman konsep matematika melalui interaksi fisik dengan materi pembelajaran. Bagi peserta didik visual, manipulatif matematika disertai dengan elemen visual yang mendukung konsep matematika, memberikan gambaran konkret tentang konsep abstrak melalui pengalaman praktis. Selain itu, manipulatif matematika juga membantu peserta didik yang sulit berkonsentrasi dengan memperpanjang periode konsentrasi mereka melalui interaksi langsung dengan objek matematika. Bagi mereka yang ingin belajar melalui percobaan dan eksperimen langsung,

manipulatif matematika memungkinkan peserta didik melakukan berbagai manipulasi untuk memahami konsep matematika secara mendalam. Terakhir, bagi peserta didik yang membutuhkan pemahaman yang lebih konkret, manipulatif matematika memberikan pemahaman yang nyata melalui pengalaman langsung dengan objek matematika, memudahkan mereka untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran.

6. Aplikasi Pembelajaran Mobile.

Berbagai profil peserta didik dapat mendapatkan manfaat yang signifikan dari penggunaan aplikasi pembelajaran mobile. Pertama, bagi peserta didik yang mandiri, aplikasi ini cocok karena mereka dapat belajar secara mandiri, mengatur waktu belajar mereka sendiri, dan menggunakan aplikasi sesuai kebutuhan dan minat belajar mereka. Selanjutnya, bagi peserta didik yang memiliki mobilitas tinggi, aplikasi pembelajaran mobile memungkinkan mereka untuk belajar di mana pun dan kapan pun sesuai dengan jadwal harian yang padat atau sering bepergian. Kemudian, bagi peserta didik yang terbiasa dengan teknologi, aplikasi ini merupakan pilihan yang cocok karena mereka cenderung lebih nyaman dan terampil dalam menggunakan perangkat mobile untuk belajar. Aplikasi pembelajaran mobile juga sangat berguna bagi peserta didik yang membutuhkan akses cepat dan mudah ke berbagai sumber belajar serta informasi, karena memberikan akses instan sesuai kebutuhan belajar mereka. Selain itu, bagi peserta didik yang ingin belajar secara interaktif, aplikasi ini menawarkan fitur-fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan video pembelajaran, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Terakhir, bagi peserta didik yang menginginkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka, beberapa aplikasi pembelajaran mobile

dilengkapi dengan fitur personalisasi yang memungkinkan mereka untuk mengatur tingkat kesulitan, memilih materi belajar sesuai minat, dan melacak kemajuan belajar secara individu. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran mobile dapat menjadi solusi pembelajaran yang fleksibel dan efektif untuk berbagai jenis peserta didik.

7. Aktivitas Berbasis Proyek.

Berbagai profil peserta didik dapat merasakan manfaat yang signifikan dari penggunaan aktivitas berbasis proyek sebagai metode pembelajaran. Pertama, bagi peserta didik yang lebih visual dan praktis, aktivitas ini memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan mereka untuk belajar melalui tindakan langsung seperti eksperimen, pembuatan model, atau tugas praktis terkait materi pembelajaran. Kedua, bagi peserta didik yang memiliki kreativitas dan inovasi, aktivitas berbasis proyek menjadi ajang untuk mengembangkan ide-ide baru, mengeksplorasi konsep secara mendalam, dan menciptakan solusi baru untuk masalah yang kompleks. Selanjutnya, bagi peserta didik yang ingin belajar dalam konteks yang nyata, aktivitas ini memberikan kesempatan untuk belajar dan menerapkan konsep-konsep dalam situasi dunia nyata, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Selain itu, bagi peserta didik yang ingin mengembangkan keterampilan sosial, aktivitas berbasis proyek memungkinkan mereka untuk bekerja dalam kelompok, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan orang lain, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama dan kepemimpinan. Selanjutnya, bagi peserta didik yang ingin mengasah keterampilan pemecahan masalah, aktivitas ini memberikan kesempatan untuk menghadapi masalah nyata, menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, dan mencari solusi yang efektif. Akhirnya, bagi peserta didik yang ingin

mengembangkan keterampilan kolaborasi, aktivitas berbasis proyek memungkinkan mereka untuk belajar bekerja sama dalam tim atau kelompok, berbagi ide, mendukung satu sama lain, dan mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, aktivitas berbasis proyek menjadi sarana yang efektif untuk memperkaya pembelajaran dengan menggabungkan pengalaman langsung, kreativitas, konteks nyata, keterampilan sosial, dan pemecahan masalah.

SIMPULAN DAN SARAN

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran matematika, membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Pertama, Buku Teks cocok untuk peserta didik yang suka belajar secara mandiri, menghargai penjelasan mendalam, dan membutuhkan struktur yang terorganisir. Kedua, Papan Tulis Interaktif cocok untuk peserta didik yang responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif, serta yang butuh variasi untuk mempertahankan minat dan konsentrasi. Ketiga, Perangkat Lunak Pembelajaran sangat sesuai untuk peserta didik yang terbiasa dengan teknologi, ingin belajar mandiri, merespons positif terhadap pengalaman interaktif, dan memiliki gaya belajar kinestetik. Keempat, Video Pembelajaran cocok untuk peserta didik visual, auditori, yang suka multimedia, ingin belajar mandiri, dan membutuhkan pemahaman praktis tentang konsep matematika. Kelima, Manipulatif Matematika sesuai untuk peserta didik yang preferensi belajar kinestetik, visual, sulit berkonsentrasi, dan ingin belajar melalui percobaan. Keenam, Aplikasi Pembelajaran Mobile cocok untuk peserta didik mandiri, mobilitas tinggi, terbiasa dengan teknologi, dan ingin pembelajaran yang cepat dan interaktif. Terakhir, Aktivitas Berbasis Proyek sangat sesuai untuk peserta didik visual,

praktis, kreatif, dan ingin belajar dalam konteks nyata serta mengembangkan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan kolaborasi.

PUSTAKA ACUAN

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, Asri. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Caryono, Suhas. (2024). *Studi Kepustakaan*. Purworejo: CV. Gigih.
- Cawelti, J. G. (1969). The Concept of Formula in the Study of Popular Literature. *Journal of Popular Culture*, 3(3), 381.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hsieh, H. F., dan Shannon, S. E. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277–1288.
- Kusnadi, Cecep. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2.
- Nazir, Muhammad. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.