

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL DENGAN
PEMANFAATAN SOFTWARE CAMTASIA STUDIO
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN TIK DI KELAS X
MAN LUBUK ALUNG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :
HARDI PUTRA
04074/2008

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

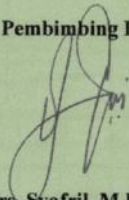
**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL DENGAN PEMANFAATAN
SOFTWARE CAMTASIA STUDIO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN TIK DI KELAS X MAN LUBUK ALUNG**

Nama : Hardi Putra
NIM/BP : 04074/2008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

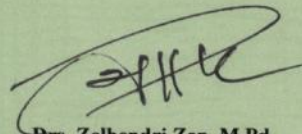
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 1984031 004

Pembimbing II



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 1986021 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Video Tutorial dengan Pemanfaatan
Software Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran TIK di Kelas X Man Lubuk Alung

Nama : Hardi Putra
NIM/BP : 04074/2008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Disahkan Oleh:

Nama:

Tanda Tangan:

1. **Ketua** : Drs. Syafril, M. Pd
NIP : 19600414 1984031 004
2. **Sekretaris** : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP : 19590716 1986021 001
3. **Anggota** : Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP : 19610722 1986021 002
4. **Anggota** : Dra. Fetri Yeni J., M.Pd
NIP : 19611011 1986022 001
5. **Anggota** : Novrianti, S.Pd M.Pd
NIP : 19801101 2008012 014

1.

2.

3.

4.

5.

ABSTRAK

Hardi Putra (04074) : **Pengaruh Penggunaan Video Tutorial dengan Pemanfaatan *Software Camtasia Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas X MAN Lubuk Alung.**

Penelitian ini berawal dari realita di sekolah bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih bersifat konvensional yakni proses pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa pasif dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Salah satu alternatif pemecahan masalah adalah menerapkan pembelajaran menggunakan video tutorial dengan memanfaatkan *software camtasia studio*. Tujuan penelitian adalah untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas X MAN Lubuk Alung.

Penelitian yang digunakan berbentuk kuantitatif dengan pendekatan *quasy eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Lubuk Alung yang berjumlah 212 orang yang terdiri dari 6 kelas dan teknik pengambilan sampelnya adalah *purposive sampling*, yaitu kelas X_1 sebagai kelas eksperimen dan X_6 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 35 orang siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembaran tes yang dijawab siswa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan uji t (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelas eksperimen adalah 80,21 sedangkan pada kelas kontrol adalah 74,14. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,23 dan t_{tabel} sebesar 2,00 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 68$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran video tutorial berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X MAN Lubuk Alung.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Dengan Pemanfaatan *Software Camtasia Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas X MAN Lubuk Alung”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dengan maksud memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Pembimbing II dan Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
4. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil.

5. Bapak Kepala Sekolah MAN Lubuk Alung beserta majelis guru, karyawan dan karyawan MAN Lubuk Alung
6. Bapak Akmal Zaki, S.Pdi selaku guru Bidang Studi Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas X MAN Lubuk Alung
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat penulis harapkan dari pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin yarabbal'amin.

Padang, Agustus 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Media Pembelajaran.....	8
B. Media Video.....	20
C. Video Tutorial dengan Pemanfaatan <i>Software</i> Camtasia Studio sebagai Media Pembelajaran	26
D. Hubungan Video Tutorial dengan Pembelajaran	34
E. Hasil Belajar.....	35
F. Kerangka Konseptual	37
G. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Populasi dan Sampel	41
C. Jenis dan Sumber Data	43
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	43

E. Teknik Analisis Data	47
F. Prosedur Penelitian	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	53
B. Analisis Data	57
C. Pembahasan.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Dale.....	16
2. Kerangka Konseptual	38
3. Histogram Data Nilai Kelas Eksperimen	55
4. Histogram Data Nilai Kelas Kontrol.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	41
2. Populasi Penelitian	42
3. Sampel Penelitian.....	43
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett	49
5. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen.....	54
6. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol	56
7. Hasil Belajar TIK di Kelas X1 dan X6 di MAN Lubuk Alung	58
8. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	70
2. RPP Kelas Eksperimen.....	74
3. RPP Kelas Kontrol	77
4. Soal.....	79
5. Kunci Jawaban	82
6. Tabel Validitas	83
7. Tabel Reliabilitas.....	85
8. Tabel Indeks Kesukaran dan Daya Beda Soal.....	89
9. Tabel Klasifikasi Indeks Kesukaran Dan Daya Beda Soal	93
10. Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	95
11. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TIK Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	96
12. Uji Normalitas (Liliefors) Kelas Eksperimen	98
13. Uji Normalitas (Liliefors) Kelas Kontrol	100
14. Uji Homogenitas	102
15. Tabel Nilai z.....	104
16. Tabel Nilai L untuk Uji Liliefors	105
17. Tabel Nilai Chi Kuadrat	106
18. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	107
19. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	108
20. Surat Izin Penelitian Kemenag Padang Pariaman	109
21. Surat Keterangan telah menyelesaikan Penelitian di MAN Lubuk Alung	110
22. Surat Penugasan	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi membawa manusia untuk berinteraksi melalui berbagai macam teknologi. Media elektronik sebagai akibat dari perkembangan teknologi mendapat tempat dan perhatian cukup besar bagi peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap dunia pendidikan.

Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis.

Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Dengan penyampaian materi yang bervariasi maka diharapkan siswa dapat belajar sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan, sehingga bermanfaat dalam rangka peningkatan potensi individu.

Salah satu elemen media pembelajaran yang menjadi perhatian yaitu media video dimana didalam video tersebut terdapat serangkaian kegiatan serta tahapan, sehingga siapapun dapat mengikuti dan mempraktikkan secara langsung. Penggunaan media video dapat memberikan pengalaman yang lebih

dibandingkan media yang lainnya karena pada saat media digunakan ada dua indra yang berperan yaitu indra penglihatan dan pendengaran. Sukiman (2011: 187) mengatakan bahwa “video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan”.

Video mampu mengubah sikap siswa, hal ini dipengaruhi oleh keterkaitan minat, di mana tayangan yang ditampilkan oleh media video dapat menarik gairah rangsangan (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam.

Sesuai dengan sifatnya media video memiliki banyak keunggulan antara lain media ini dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih kongkret, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Nana dan Ahmad (1997 : 79) mengklasifikasikan jenis-jenis sumber belajar adalah sebagai berikut :

1. Pesan (message) adalah informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, data.
2. Manusia (people) adalah orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi. Tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.
3. Bahan (material) adalah sesuatu, bisa disebut media atau *software* yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.
4. Peralatan (device) adalah sesuatu, bisa disebut media atau hardware yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada didalam *software*.
5. Teknik atau metode (technique) adalah prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan.
6. Lingkungan (setting) adalah situasi sekitar dimana pesan disalurkan atau ditransmisikan.

Sekarang ini banyak video tutorial yang beredar di dunia maya untuk suatu pembelajaran perangkat lunak yang bisa dijalankan dalam komputer. Dengan memanfaatkan video tutorial tersebut belajar segala sesuatu yang berkaitan dengan komputer akan terasa lebih mudah. Video tutorial yang ada di internet banyak memanfaatkan *software* perekam aktivitas di *desktop*, salah satu *software* tersebut adalah *Camtasia studio*. Dengan *software* tersebut seseorang dapat langsung membuat video tutorial sendiri tanpa membutuhkan alat media video. Dengan demikian pembuatan video tutorial tidaklah sulit dan membutuhkan waktu yang relatif singkat.

Video tutorial dengan memanfaatkan *software Camtasia Studio* sudah banyak digunakan di dunia maya atau internet, namun pemanfaatan dalam proses pembelajaran masih jarang digunakan. Di kelas pada umumnya pembelajaran masih bersifat satu arah dan akan berakibat terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Pembelajaran TIK sering berhubungan dengan praktek jika pembelajaran hanya menggunakan visual (buku, *slide peresntasi*) atau audio (ceramah) akan menyulitkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, untuk mengatasi masalah tersebut, maka harus dibantu dengan memanfaatkan media video tutorial sebagai salah satu media audio-visual karena media tersebut mempunyai fungsi utama untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.

Dari pengamatan yang telah peneliti lakukan tentang pelajaran TIK di MAN Lubuk Alung pada hari senin 10 September 2012, peneliti melihat beberapa fenomena dalam pembelajaran TIK dimana guru mengalami kesulitan dalam memberikan pelajaran apalagi yang berhubungan dengan praktek, meski sudah dibantu berbagai media.

Siswa kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru dan masing-masing siswa mengalami masalah yang berbeda pula, sehingga guru harus membantu menyelesaikan masalah siswa dengan mengulang-ulang materi, hal ini akan memakan waktu yang banyak sedangkan alokasi pelajaran TIK hanya 2 jam pelajaran perminggu. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang optimal dan berpengaruh terhadap rendahnya nilai TIK siswa, dibuktikan dari hasil ulangan harian siswa lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai kurang dari 75, maka dari itu timbul pertanyaan “Apakah Penggunaan Video Tutorial Dengan Pemanfaatan *Software Camtasia Studio* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas X MAN Lubuk Alung?"

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul : ***Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Dengan Pemanfaatan Software Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di Kelas X MAN Lubuk Alung.***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum efektifnya media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran TIK.
2. Guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan pelajaran TIK.
3. Sebagian siswa lambat menangkap pelajaran sehingga materi harus diulang-ulang.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang tercakup dalam penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk membatasi :

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran TIK kelas X Semester 2 pada materi membuat dokumen aplikasi pengolah kata di MAN Lubuk Alung.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah pembelajaran menggunakan Video Tutorila.
3. Penelitian dilaksanakan di MAN Lubuk Alung dengan sampel kelas X_1 (sebagai kelas eksperimen) dan X_6 (sebagai kelas kontrol) Tahun ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah ***“Apakah Terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan Video Tutorial Dengan Pemanfaatan Software Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di Kelas X MAN Lubuk Alung?”***.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah ;

1. Untuk melihat apakah berpengaruh penggunaan video tutorial dengan pemanfaatan *software camtasia studio* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X MAN Lubuk Alung.
2. Untuk melihat pengaruh penggunaan video tutorial dengan pemanfaatan *software camtasia studio* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas X MAN Lubuk Alung.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas maka penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

- a. Manfaat bagi siswa
 - 1) Dapat membangkitkan motivasi belajar para siswa, karena adanya video membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
 - 2) Memberi gambaran yang lebih jelas tentang materi sehingga diharapkan dapat memudahkan dalam menguasai dan memahami materi yang sedang diajarkan.
- b. Manfaat bagi guru

Dapat menggunakan video tutorial sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

c. Manfaat bagi peneliti

Memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran yang jelas dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya video tutorial yang dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah.

d. Peneliti lebih lanjut

Sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut yang berminat memilih dan memanfaatkan media video tutorial untuk pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan video tutorial dengan pemanfaatan *software camtasia studio* sebesar 80,21 sedangkan nilai rata-rata siswa yang belajar menggunakan metode konvensional sebesar 74,14. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar dengan metode video tutorial dengan pemanfaatan *software camtasia studio* memperoleh nilai rata-ratanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.
2. Dari hasil pengujian perbedaan mean dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,23 > 2,00$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05$, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang belajar dengan metode video tutorial dengan pemanfaatan *software camtasia studio* pada kelas X_1 dibanding kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada kelas X_6 MAN Lubuk Alung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran TIK untuk dapat mencoba menggunakan metode video tutorial dengan pemanfaatan *software camtasia studio* dalam proses pembelajaran sebagai metode mengajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan aktivitas siswa di kelas. Sehingga nantinya akan dapat meningkatkan hasil belajar pada setiap kegiatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Penerapan metode video tutorial dengan pemanfaatan *software camtasia studio* sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi saja. Tetapi dapat juga digunakan pada mata pelajaran yang lain agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam semua mata pelajaran di sekolah.
3. Bagi kepala sekolah, sebaiknya memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menambah pengetahuan dalam bentuk mengikuti pelatihan atau seminar yang berkaitan dengan metode pembelajaran, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman. dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aripin. 2011. *Membuat Video Klip Super Keren Dengan Camtasia Studio*. Bandung : Super Computer Publishing.
- Arisandi. 2012. *Manfaat Media Video*: online. Tersedia: <http://blog.Arisandi.com/manfaat-media-video> online. diakses tanggal. 1/11/2012
- Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- C. Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cepi Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video* : Bandung.
- Dimiati Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Echols, John, M., dan Shadily, H (eds). 1992. *Kamus Indonesia – Inggris*. Jakarta: Gramedia
- Nana Sudjana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- dan Ahmad Rivai 1997. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Prent, K, dkk. 1969. *Kamus Latin –Indonesia*. Jakarta: Kanisius
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada
- Sihkabuden, Setyosari, dan Punaji. 2005. *Media Pembelajaran*, Malang: Elang Emas
- Suharsimi Arikunto. 1998. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- , 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Cetakan ke IV. Jakarta : Bina Aksara
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.