

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS ADOBE CAPTIVATE

Ni Putu Desy Damayanthi

Sistem Informasi, STMiK Stikom Bali

email: desy.damayanthi9@gmail.com

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap media pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia,, (2) mengetahui prototipe media pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia berbasis multimedia di STMiK Stikom Bali. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Hasil penelitian menunjukkan: (1) mahasiswa dan dosen membutuhkan media pembelajaran yang menyediakan semua konten baik materi, latihan, evaluasi maupun animasi yang menarik,, (2). Prototipe media pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia berbasis adobe captivate di STMiK Stikom Bali terdiri atas,(1) judul materi dan konsep-konsep kunci; (2) petunjuk penggunaan media ajar; (3) tujuan pembelajaran; (4) penyajian materi; (5) tugas dan latihan; (6) rangkuman materi; (7) sumber pendukung. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Captivate lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dari pada tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kata kunci : Media pembelajaran, Bahasa Indonesia, Adobe Captivate

PENDAHULUAN

Proses dalam kegiatan belajar memang harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh peserta didik karena proses belajar akan menentukan hasil belajar yang diinginkan. Dalam menentukan proses belajar yang sesuai, peran seorang tenaga pendidik sangat ditentukan di sini. Tugas seorang pendidik adalah mengajar, yaitu membimbing peserta didik agar mengalami proses belajar. Pendidik yang akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan menyenangkan, serta dapat diterima oleh peserta didik. Jika pembelajaran di dalam kelas berjalan dengan efektif maka pembelajaran di dalam kelas akan sangat menyenangkan. Tidak hanya itu, jika pembelajaran didukung oleh pendidik yang kompeten dalam bidang keilmuannya dan didukung oleh bahan ajar yang baik serta media yang relevan, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan sangat kondusif.

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia.

Kemajuan teknologi yang semakin marak di era ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi bagi dunia pendidikan yakni digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan bahan ajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam mengembangkan bahan ajar dapat menjadi sebuah alternatif yang baik untuk menggairahkan peserta didik dalam meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Dalam upaya pengembangan media pembelajaran pendidik hendaknya memanfaatkan kemajuan teknologi. Pendidik yang inovatif adalah mampu mengembangkan pembelajaran sehingga lebih menarik. Pengembangan ini bertujuan untuk memecahkan masalah belajar pebelajar sehingga pembelajaran itu menjadi lebih efektif, efisien, dan tercapainya kompetensi yang diharapkan. Dalam era perkembangan Iptek yang begitu pesat dewasa ini, peserta didik diharapkan mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik (Ibrahim, 2001). Pendidik diharapkan mampu mengolah tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan peserta didik belajar.

Bahan ajar yang digunakan pun harus didukung oleh media berbasis teknologi. Pendidik yang bukan dalam ranah teknologi pun dapat melakukan pembaharuan terhadap media yang akan digunakan dalam menunjang pembelajaran di dalam kelas, salah satunya pendidik pengampu mata kuliah bahasa Indonesia. Mata kuliah bahasa Indonesia kerap kali dikatakan mata kuliah atau pelajaran yang sangat membosankan dan sulit untuk dipahami. Apabila materi yang diajarkan membingungkan dan pendidik kurang bisa berinovasi dengan media pembelajaran, sudahlah pasti materi tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, dalam rangka mengembangkan bahan ajar penulis memiliki ide untuk mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia. Bahan ajar yang akan dikembangkan oleh penulis yakni bahan ajar mata kuliah Bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* yang kemudian digunakan sebagai media pembelajaran oleh dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia dan mahasiswa. Media pembelajaran ini akan dapat diakses oleh peserta didik pada smartphone maupun laptop. Pendidik dan peserta didik akan dimudahkan oleh media pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar karena dilengkapi oleh tutorial yang ada.

Pengembangan Media Pembelajaran

Media menurut Soeparno (1988: 1) adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*receiver*). Dalam bidang pendidikan pesan atau informasi berasal dari guru, sedangkan penerima informasi adalah siswa. Pesan yang disampaikan berupa sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh siswa. Kemampuan yang harus dikuasai peserta didik mencakup tiga ranah, yaitu (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotor. Kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dikomunikasikan melalui berbagai saluran, yaitu penglihatan (visual), pendengaran (audio), penglihatan dan pendengaran (audio-visual), perasaan (*sense*), dan penampilan (*performance*).

Berkembangnya komunikasi elektronik, membawa perubahan-perubahan besar dalam

dunia pendidikan. Satu hal yang harus dihindari yaitu anggapan bahwa kedudukan guru akan digantikan oleh alat elektronik. Dengan demikian, keberadaan komunikasi elektronik, seharusnya tidak menafikan kehadiran guru, justru harus menambah pentingnya kehadiran guru.

Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada tiga model pengembangan yaitu model prosedural, model konseptual, dan model teoretik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memerikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Sementara itu, model teoretik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk objek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu objek, tetapi tidak mengetahui objeknya disebut verbalisme. Tiap-tiap media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan objek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata (Degeng, 2001:19).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002:11) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah (1) Fiksatif (*fixative property*): Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek; (2) Manipulatif (*manipulative property*): Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*; (3) Distributif (*distributive property*): Memungkinkan berbagai objek

ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang hal itu.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi menampilkan serangkaian peristiwa nyata yang terjadi dalam waktu lama dapat disajikan dalam waktu singkat. Suatu peristiwa yang digambarkan mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif menurut Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia, p.1 dalam Majid (2012:181), adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Pendapat lain mengatakan, multimedia interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya (Anjani, 2013:12).

Hofstetter dalam Rusman, (2012:296), menyebutkan bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Menurut Reddi dan Mishra dalam Munir (2012:110),

multimedia interaktif adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbolis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang digunakan oleh si pengguna untuk mendapatkan informasi atau umpan balik sesuai dengan aksi atau navigasi yang dipilih, informasi tersebut menggunakan berbagai bentuk format data seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi sehingga menarik.

METODOLOGI

Alur penelitian yang akan dilakukan menggunakan konsep riset dan pengembangan (*Research dan Development*). Rancangan pengembangan ini mengacu pada rancangan penelitian pengembangan yang disampaikan oleh Sugiyono (2012). Pemilihan rancangan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa rancangan penelitian Sugiyono dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain bahan ajar sehingga bahan ajar yang dihasilkan memiliki standar kelayakan.

Prosedur penelitian yang dikembangkan menurut Sugiyono (2012) meliputi (1) identifikasi potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) penyusunan media pembelajaran, (4) validasi media pembelajaran, (5) revisi media pembelajaran. Subjek penelitian pengembangan ini adalah dosen pengampu mata kuliah bahasa Indonesia dan mahasiswa STIMIK Stikom Bali, sedangkan objek pengembangannya adalah media pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia berbasis multimedia menggunakan *Adobe Captivate*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket, teknik wawancara dan teknik tes. Teknik angket dalam penelitian ini terdiri atas (1) teknik angket terbuka, (2) teknik angket tertutup, (3) teknik angket campuran. Teknik angket terbuka digunakan untuk mengumpulkan tanggapan ahli terkait dengan validitas perangkat bahan ajar. Tekni angket tertutup digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan bahan ajar. Teknik angket campuran digunakan

untuk mengumpulkan respons mahasiswa dan dosen terkait keefektifan bahan ajar. Selanjutnya teknik wawancara tak terstruktur digunakan untuk mengumpulkan tanggapan ahli terkait dengan validitas perangkat bahan ajar. Teknik tes digunakan untuk membandingkan rata-rata nilai kelompok kontrol dan eksperimen.

Berdasarkan teknik pengumpulan data di atas, instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah (1) instrumen angket terbuka, (2) instrumen angket tertutup, (3) instrumen angket campuran, (4) instrument wawancara tak terstruktur, dan instrumen tes. Berikut ini disajikan teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1	Tingkat validitas perangkat media pembelajaran berdasarkan validasi ahli	Angket dan wawancara	Instrumen angket dan wawancara

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis statistik deskriptif. teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, dan hasil angket terbuka. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data angket tertutup dan keefektifan bahan ajar melalui instrumen tes.

Tingkat validitas media pembelajaran dianalisis dengan statistik deskriptif dengan menggunakan skala likert. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terkait tingkat validitas bahan ajar digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 2. Table Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	$x \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat valid
2	$Mi + 0,5 Sdi \leq x < Mi + 1,5 Sdi$	Valid
3	$Mi - 0,5 Sdi \leq x < Mi + 0,5 Sdi$	Cukup Valid
4	$Mi - 1,5 Sdi \leq x < 0,5 Sdi$	Kurang Valid
5	$x < Mi - 1,5 Sdi$	Tidak Valid

(diadaptasi dari Nurkencana, 2006)

Keterangan:

X : jumlah skor rata-rata validasi ahli

Mi = (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal) x 1/2

Sdi = (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal) x 1/6

Mi : Mean ideal

SDi : Standar Deviasi ideal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan beberapa dosen mata kuliah bahasa Indonesia menghasilkan informasi bahwa dalam perkembangannya, penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer cukup maju. Dalam hal ini berlaku juga pada mata kuliah bahasa Indonesia karena dalam mata kuliah bahasa Indonesia terdapat materi yang sulit untuk dipahami. Multimedia pembelajaran dibutuhkan sebagai inovasi terbaru yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Multimedia yang tersedia saat ini adalah multimedia yang hanya berisi materi saja dan dirasa kurang menarik dan sangat monoton. Padahal kita ketahui bersama dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan multimedia yang menyediakan semua konten baik itu materi, latihan, evaluasi maupun animasi yang menarik, sehingga diperlukan pengembangan suatu multimedia.

Hasil wawancara dengan mahasiswa menunjukkan bahwa peserta didik di dalam kesehariannya selalu menggunakan komputer baik itu belajar mandiri maupun dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga uji coba multimedia dapat dilaksanakan dengan baik. Peserta didik juga menginformasikan bahwa multimedia yang berisi animasi, materi, latihan, dan evaluasi yang dibuat secara menarik sangat membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Penelitian dan pengembangan produk ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia berbasis *Adobe Captivate* dengan materi struktur kalimat. Media interaktif digunakan

sebagai suatu strategi dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. Penggunaan multimedia pembelajaran ini memungkinkan peserta didik lebih mudah dalam belajar bahasa Indonesia karena dilengkapi dengan warna, musik, film dan animasi, serta memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran, peserta didik juga dapat mengulang-ulang materi yang belum dipahaminya. Produk dapat digunakan secara fleksibel sesuai keinginan peserta didik dan dilengkapi latihan atau evaluasi belajar.

Media pembelajaran ini sangat praktis karena dapat dibawa oleh peserta didik dan dapat dipelajari di rumah karena media pembelajaran interaktif ini dalam bentuk aplikasi *Adobe Captivate*. Media pembelajaran ini juga disertai dengan latihan-latihan berupa

tes yang memiliki durasi waktu dan kunci jawaban yang benar, sehingga peserta didik dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan dalam mengerjakan soal latihan tersebut. Tanpa media pembelajaran proses belajar cenderung membosankan karena pembelajaran menjadi satu arah pendidik aktif dan peserta didik pasif menerima dan mengikuti apa yang disampaikan pendidik.

Penilaian terhadap prototipe *media pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia berbasis adobe captivate di STMIK Stikom Balioleh ahli meliputi aspek* (1) kualitas materi pembelajaran, (2) kualitas strategi pembelajaran, (3) sistem penyampaian pembelajaran, dan (4) aspek kualitas persentasi. Rentang nilai yang diberikan pada tiap poin adalah 1 sampai 5, dengan nilai terendah 1 dan tertinggi adalah 5.

Tabel 3. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Captivate* oleh Ahli tentang Kualitas Materi Pembelajaran (Skala 1-5)

No.	Indikator Penilaian	Responden		Rata-rata	Presentase	Kreteria
		1	2			
1	Kebenaran dan Ketepatan Materi	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
2	Ketepatan cakupan materi	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
3	Kebenaran konsep	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
4	Kedalaman materi pembelajaran	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
5	Kesusaian dengan kurikulum	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
6	Ketepatan urutan materi pembelajaran	3	4	3,5	70,00%	Baik
Penilaian secara keseluruhan		4	4	4	80,00%	Sangat Baik

Tabel 4. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Captivate* oleh Ahli tentang Kualitas Strategi Pembelajaran (Skala 1-5)

No	Indikator Penilaian	Responden		Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2			
1	Kualitas Pendahuluan	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
2	Kualitas Penyajian Materi	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
3	Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar	3	3	3	60,00%	Baik
4	Kualitas umpan balik	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
5	Waktu penyajian	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
Penilaian secara keseluruhan		4	4	4	80,00%	Sangat Baik

Tabel 5. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Captivate* oleh Ahli tentang Sistem Penyampaian Pembelajaran (Skala 1-5)

No	Indikator Penilaian	Responden		Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2			
1	Penggunaan Bahasa	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
2	Kemudahan Pemahaman bahasa	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
3	Perwajahan/tampilan	5	4	4,5	90,00%	Sangat Baik
4	Ilustrasi	4	4	4	80,00%	Sangat Baik
Penilaian secara keseluruhan		4,3	4,5	4,38	95,00%	Sangat Baik

Tabel 6. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Captivate* oleh Ahli tentang Aspek Kualitas Persentasi (Skala 1-5)

No	Indikator Penilaian	Responden		Rata-rata	Persentase	Kriteria
		1	2			
1	Komposisi warna	4	4	4	80.00%	Sangat Baik
2	Penggunaan grafis	4	4	4	80.00%	Sangat Baik
3	Pemilihan jenis dan ukuran font	4	4	4	80.00%	Sangat Baik
4	Penggunaan tombol navigasi	4	4	4	80.00%	Sangat Baik
5	Kualitas gambar dan animasi	4	5	4.5	90.00%	Sangat Baik
6	Penggunaan musik	4	3	3.5	70.00%	Baik
7	Kemudahan penggunaan	5	5	5	100.00%	Sangat Baik
Penilaian secara keseluruhan		4.29	4.4286	4.14	87,14%	Sangat Baik

Penilaian yang pertama adalah kualitas strategi pembelajaran. Nilai rata-rata untuk indikator pertama adalah 4 dengan presentase rata-rata 80% yang masuk dalam kategori sangat baik (tabel 1). Penilaian yang kedua adalah kualitas strategi pembelajaran. Nilai rata-rata untuk indikator kedua adalah 4 dengan presentase 80% termasuk dalam kategori sangat baik (tabel 2). Penilaian yang ketiga adalah sistem penyampaian pembelajaran. Nilai rata-rata untuk indikator ketiga adalah 4,38 dengan presentase 95% termasuk kategori sangat baik (tabel 3). Penilaian yang keempat adalah aspek kualitas persentasi. Nilai rata-rata untuk indikator keempat adalah 4,14 dengan

presentaseter masuk dalam kategori cukup (tabel 4).

Media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate* baik digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada mata kuliah bahasa Indonesiadan dapat diimplementasikan kepada para pengguna. Hal ini diperjelas dengan beberapa tahapan uji coba dari para ahli dengan rata-rata kategori ‘sangatbaik’, dapat dilihat pada tabel 3-5.

Media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate* sangat dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Hal itu dibuktikan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan menggunakan instrumen angket dan wawancara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Degeng, N. S. 2001. *Media Pembelajaran*. Dalam kumpulan makalah PEKERTI (Pengembangan Keterampilan Instruktur) untuk Quatum Teaching. Karya tidak diterbitkan.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas.
- Diknas. 2004. *Pedoman Umum Pemilihan dan Pemanfaatan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jeneral pendidikan Dasar, Menengah, dan Umum.
- Jihad, Asepdan Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Preesindo.
- Kemdikbud. 2013. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemdikbud RI
- Nurkencana, Wayan dan Sunartana. 2006. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, EdisiKetiga*. Bandung: Alfabeta