

**PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI PADA GURU RA KECAMATAN
NGRONGGOT KABUPATEN NGANJUK**

DISUSUN OLEH :
Briyantika Puji Lestari, M.Pd
Binti Ulin Ni'mah



UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI
FEBRUARI 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Pada Guru Ra Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Briyantika Puji Lestari, M.Pd
- b. NIDN : 2113029302
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- e. No. HP : 085707336025
- f. Alamat Surel : briyantika.puji.lestari@gmail.com

Anggota Peneliti

- a. Nama Lengkap : Binti Ulin Ni'mah
- b. NPM : 211000074
- c. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- d. Lama Penelitian : 3 Bulan

Biaya Penelitian

- a. Kemenag : Rp.0
- b. Institut : Rp.0
- c. Mandiri : Rp.3.000.000
- d. Sumber lain : Rp.0

Jumlah Seluruhnya : Rp.3.000.000

Menyetujui,
Kepala LP3M



Zaenal Arifin, M.Pd
NIDN 2125058501

Kediri, 29 Februari 2022
Ketua Peneliti,



Briyantika Puji Lestari, M.Pd
NIDN 2113029302

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dorongan selama penelitian. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Dr. KH. Reza Ahmad Zahid, Lc., M.A. selaku Rektor Institut Agama Islam Tribakti (IAIT) Kediri.
2. M.Arif Khoirudin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Zaenal Abidin, M.Pd selaku kepala P3M.
4. Segenap pihak yang telah memberikan dukungan baik materil maupun non materil

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Kediri, 12 Februari 2022

Ketua Peneliti

Briyantika Puji Lestari, M.Pd

NIDN 2113029302

BAB I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (teaching aids) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap. Alat bantu ini dikenal dengan istilah alat bantu media visual.

Dengan berkembangnya teknologi pada saat ini guru juga menggunakan alat bantu media audio visual dalam proses pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi jika hanya menggunakan alat bantu visual saja.

Ketika mengkaji masalah hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, hambatan tersebut diantaranya: 1) verbalisme, dimana siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya, 2) salah tafsir, dimana istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa, 3) perhatian tidak terpusat akibat berbagai hal seperti siswa melamun, pembelajaran atau guru tidak menarik, membosankan, 4) tidak terjadinya pemahaman artinya kurang memiliki kebermaknaan baik logis maupun psikologis.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran hasil teknologi baru tidak perlu dikhawatirkan menyebabkan dehumanisasi sebagaimana pandangan beberapa tokoh (Lestari, 2015). Justru sebaliknya, pengembangan media berbasis teknologi memberikan pilihan bagi siswa untuk menikmati pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya karena walaupun berbasis teknologi, guru tetap mengajar dengan pendekatan humanis.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik (Sanjaya, 2013). Dengan kata lain, media komunikasi dalam proses pembelajaran pada hakikatnya adalah media pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu para guru dalam menghadirkan alat bantu belajar media audio visual berbasis teknologi informasi. Output yang ingin dihasilkan dari kegiatan ini adalah kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Para guru akan mendapatkan pelatihan menggunakan microsoft powerpoint untuk menyajikan media pembelajaran interaktif yang menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan dapat mengatasi sikap pasif siswa dan menimbulkan gairah belajar. Tentu saja tujuan akhir dari kegiatan ini adalah prestasi belajar siswa akan semakin meningkat.

Di era globalisasi ini masih ditemukan model guru yang belum mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Masih ditemukan guru yang belum bisa menggunakan komputer. Permasalahan yang terjadi hampir di setiap sekolah adalah guru kurang kreatif dalam menyajikan media pembelajaran.

Media pembelajaran dan metode pembelajaran yang monoton dikhawatirkan akan menimbulkan kebosanan pada diri siswa sehingga materi tidak terserap dengan baik. Dalam hal ini guru memerlukan pembinaan atau pelatihan untuk dapat menggunakan teknologi informasi beserta seperangkat alat-alatnya dengan baik dan tepat guna, khususnya untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan hasil pertemuan awal dengan Ketua IGRA, diputuskan bahwa persoalan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan selama pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat adalah mengenai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi, sehingga mampu membuat media pembelajaran audiovisual yang interaktif dan menarik.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Menurut Sanjaya (2006) menyatakan bahwa media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi seseorang sebagai sumber belajar yang dikondisikan untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap seseorang serta menambah ketrampilan.

Menurut pendapat dari Sardiman (2007) media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara/pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini juga didukung oleh pendapat Uno (2008) menyatakan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber (guru) ke peserta didik (siswa) yang bertujuan menarik mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dapat dimanfaatkan untuk memberikan penguatan maupun memotivasi di dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Arsyad (2011) media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang berguna untuk memotivasi belajar siswa. Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Sehingga pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya pada saat proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Sehingga pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman dan sebagainya pada saat proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

B. Jenis-jenis Medi Pembelajaran

Ada berbagai media pembelajaran. Beberapa ahli mencoba menggolongkannya untuk mengenal karakteristik media tersebut. Menurut pendapat dari Sudjana (2010) media pembelajaran digolongkan menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Media Audio Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Contoh media audio antara lain: radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, phonograph, telepon, laboratorium bahasa.
2. Media Visual Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu: a. Media visual diam, contohnya: foto, ilustrasi, flash card, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor, grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe. b. Media visual gerak, meliputi: gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya

3. Media Audio Visual, di bedakan menjadi media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual diam meliputi slow scan TV, time shared TV, TV diam, film rangkai bersuara, film bingkai bersuara. Sedangkan media audio visual gerak terdiri atas film bersuara, pita video, film TV, televisi, holograf.
4. Lingkungan sebagai media Banyak potensi disuatu daerah atau di sekitar sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran. Lingkungan merupakan media dan sumber belajar yang dapat dipergunakan untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa di sekolah.

C. Manfaat Media pembelajaran

Menurut Arsyad (2011), penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan gambar atau model.
 - b. Objek yang kecil, dapat dibantu dengan penggunaan proyektor atau gambar.
 - c. Kejadian atau peristiwa dimasa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film atau video.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif dan didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan motivasi belajar siswa

- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
 5. Media pembelajaran memberikan informasi/kesamaan dalam pengamatan kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya karyawan, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

D. Pengertian Media *Powerpoint*

Hamalik (2008) menyebutkan bahwa jenis teknologi yang digunakan dalam pengajaran terdiri dari media audiovisual (film, filmstrip, televisi, dan kaset video) dan komputer. Media komputer adalah salah satu media interaktif yang memiliki peran utama untuk memproses informasi secara cermat, cepat dan dengan hasil yang akurat. Sebagai sebuah media pembelajaran komputer dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Selain itu, komputer sendiri dapat berfungsi sebagai salah satu sumber informasi, dengan demikian dapat menjadi sumber belajar bagi seorang siswa beberapa bagian utama dalam pembelajaran yang menggunakan media komputer. Dalam perkembangannya komputer dewasa ini, memiliki kemampuan menggabungkan berbagai peralatan antara lain: CD player, video tape, juga audio tape.

Sanaky (2009) menyatakan bahwa microsoft powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD projector. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam microsoft office salah satu

program komputer. Jadi pada waktu penginstalan program microsoft office dengan sendirinya program ini akan terinstal. Hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan komputer.

Program yang digunakan dalam penelitian ini adalah microsoft powerpoint. Program ini adalah salah satu aplikasi dalam paket microsoft office. Dengan bantuan media powerpoint, seorang guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada siswa bisa lebih mudah dalam mentransformasikan ilmunya melalui presentasi yang diberikan oleh seorang guru kepada anak didiknya di kelas. Disamping memudahkan seorang guru menguasai kelas dan membantu anak-anak didik untuk tetap fokus dengan apa yang diterangkan oleh seorang guru. Menurut Jelita (2010) microsoft powerpoint adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Media powerpoint bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media powerpoint akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clipart yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

Powerpoint adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide powerpoint. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide. Powerpoint merupakan program untuk membantu mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, clipart, movie, suara, atau video yang dimainkan pada saat presentasi (Purnomo, 2010).

Menurut Sanaky (2009), microsoft powerpoint 2007 memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

Keunggulan microsoft powerpoint antara lain:

- a. praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas;
- b. memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa

- c. memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan;
- d. dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
- e. dapat dipergunakan berulang-ulang

Disamping kelebihan dari microsoft powerpoint juga memiliki kelemahan diantaranya adalah:

- a. pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki;
- b. tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan powerpoint;
- c. membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer microsoft powerpoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan;
- d. memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.

Berdasarkan kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa masing-masing media mempunyai kelemahan dan kelebihan. Begitu juga dengan media powerpoint juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Salah satu kelemahan media powerpoint adalah tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan media powerpoint. Tetapi disisi lain media powerpoint memiliki kelebihan siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint terlebih dahulu guru harus menyiapkan materi pembelajaran yang didesain ke dalam microsoft powerpoint. Kemudian menyeleksi materi pembelajaran yang sesuai yang dapat ditampilkan ke dalam slide microsoft powerpoint. Mendesain materi dengan menggunakan picture, clipart, animation, warna dan suara. Setelah selesai proses pembuatan materi ke dalam slide microsoft powerpoint, seorang guru dapat melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.

BAB III. METODE PENELITIAN

Peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah semua guru-guru yang masih aktif mengajar di RA se-Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk. Jumlah guru yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 38 orang (semua guru aktif di RA se-Kecamatan Ngronggot mengikuti pelatihan).

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi (melalui *Powerpoint*) ini dipersiapkan untuk dilaksanakan dalam jangka waktu tiga bulan, mulai dari bulan Desember 2021 sampai dengan bulan Februari 2022. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Januari 2022 dimulai Pk. 09.00 berakhir pukul 15.00 WIB.

Metode pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah guru yang belum bisa memanfaatkan teknologi informasi dengan maksimal adalah melalui pelaksanaan pelatihan. Secara rinci, metode pendekatan dijabarkan sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai media pembelajaran yang tersedia dan dimanfaatkan oleh para guru di RA Se-Kecamatan Ngronggot. Melalui metode ini diperoleh data bahwa sekolah-sekolah memiliki sarana infocus, namun belum dimanfaatkan secara optimal oleh para guru.

2. Diskusi

Diskusi dilakukan untuk membahas mengenai solusi dari permasalahan belum maksimalnya media pembelajaran digunakan di dalam kelas. Diskusi ini terjadi antara Pengusul dengan mitra kegiatan, yaitu Ketua IGRA Kecamatan Ngronggot. Dari diskusi ini diperoleh solusi untuk permasalahan yaitu akan dilaksanakan kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran audiovisual yang interaktif berbasis teknologi informasi melalui *Powerpoint*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data-data fisik yang berhubungan dengan sarana prasarana yang mendukung terlaksananya kegiatan ini, seperti jumlah Infocus, jumlah komputer atau laptop, data guru, dan sebagainya.

4. Presentasi

Presentasi dilakukan untuk memaparkan teori mengenai Microsoft Powerpoint, bagaimana cara menggunakan Microsoft Powerpoint, dan pengenalan berbagai fitur atau icon yang dapat digunakan

5. Praktek

Tidak sekedar mendengarkan teori, guru juga langsung mencobanya di laptop masing-masing, misal bagaimana membuat aneka tulisan yang berwarna-warni, tulisan berjalan, berkedap-kedip, efek background, efek suara, efek perpindahan layar, insert gambar, insert video, tombol home, tombol next, tombol prev, melihat skor nilai kuis, dan sebagainya.

Pelatihan diselenggarakan sehari, dari pagi hingga selesai. Pelatihan dimulai Pk. 09.00 dan berakhir Pk. 15.00, bertempat di salah satu aula RA di Kecamatan Ngronggot. Peserta selain mendapatkan teori tentang Microsoft Powerpoint, juga langsung praktik membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft Powerpoint.

BAB IV. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

A. Biaya

Berikut susunan anggaran penelitian yang terangkumpada table 1

Table 1. Anggaran Penelitian

No	Jenis Anggaran	Frek	Jumlah	Harga	Total	
1	Pelaksanaan Penelitian					
	a.	Pengumpulan data & perjalanan dinas				
		1) akomodasi	5 kali	2 orang	Rp 100.000	Rp 1.000.000
		2) konsumsi	6 kali	2 orang	Rp 20.000	Rp 240.000
		3) transportasi	6 kali	2 orang	Rp 50.000	Rp 600.000
	b.	Focus Grup Discussion	2 kali	6 orang	Rp 200.000	Rp 2.400.000
d.	Pengolahan dan analisis data	1 kali	1 orang	Rp 500.000	Rp 500.000	
	Total				Rp 4.740.000	
2	Pasca Pelaksanaan					
	a.	Seminar				
		1) Nara sumber utama	1 kali	1 orang	Rp 300.000	Rp 300.000
		2) Nara sumber pembanding	1 kali	1 orang	Rp 100.000	Rp 100.000
		3) Moderator	1 kali	1 orang	Rp 50.000	Rp 50.000
		4) Transportasi nara sumber	1 kali	1 orang	Rp 100.000	Rp 100.000
		5) Akomodasi	1 kali	1 paket	Rp 250.000	Rp 250.000
		6) Honor panitia	1 kali	4 orang	Rp 50.000	Rp 200.000
		7) Konsumsi Peserta seminar	1 kali	38 orang	Rp 20.000	Rp 760.000
	Total				Rp 1.760.000	
3	Jumlah Keseluruhan Anggaran					
	a.	<i>Pelaksanaan Penelitian</i>			Rp 4.740.000	
	b.	<i>Pasca Pelaksanaan</i>			Rp 1.760.000	
	Total Anggaran				Rp 6.500.000	

B. Jadwal

Nama Kegiatan	Bulan Desember				Bulan Januari				Bulan Februari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi												
Pelaksanaan Pelatihan												
Pelaporan												

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- A. M. Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung :
Rajawali Pers
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamzah B. Uno, 2008. *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lestari, S., dkk. 2015. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Unindra Press.
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina, 2006. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta, Kencana
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.