

## MEDIA INSTRUKSIONAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM

**Ermiza**

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Pascasarjana Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Barat

Correspondence author email: [ermizaermiza040@gmail.com](mailto:ermizaermiza040@gmail.com)

**Ismail Syakban**

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Pascasarjana Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Barat

Email: [ismail.syakban@gmail.com](mailto:ismail.syakban@gmail.com)

### **Abstract**

*Instructional media has a strategic role in increasing the effectiveness of the Islamic Education learning process. Learning that is still dominated by conventional methods tends to be less effective in accommodating the diverse needs of students, both in terms of learning styles and technological advancements. This study aims to analyze the role of instructional media in the learning process of Islamic Education and examine its contribution to increasing understanding, motivation for learning, and the internalization of Islamic values in students. The research method employed is a literature study, which involves analyzing various relevant literature sources, including books, journal articles, and previous research results. The results of the study show that the use of appropriate instructional media, including visual, audio, audio-visual, and digital media, is able to create more interactive, interesting, and meaningful learning experiences. In addition, instructional media play a supporting role in delivering teaching materials systematically and assist teachers in instilling Islamic values in a contextual manner. Thus, the optimal use of instructional media is expected to improve the quality of the learning process and outcomes of Islamic Education.*

**Keywords:** instructional media, learning process, Islamic education.

### **Abstrak**

Media instruksional memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran Pendidikan Islam. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional cenderung kurang mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang beragam, baik dari sisi gaya belajar maupun perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media instruksional dalam proses pembelajaran Pendidikan Islam serta mengkaji kontribusinya terhadap peningkatan pemahaman, motivasi belajar, dan internalisasi nilai-nilai keislaman pada peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan, seperti buku, artikel jurnal, dan hasil penelitian terdahulu. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media instruksional yang tepat, baik media

visual, audio, audio-visual, maupun media digital, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Selain itu, media instruksional berperan sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi ajar secara sistematis serta membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai Islam secara kontekstual. Dengan demikian, pemanfaatan media instruksional secara optimal diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Islam.

**Kata kunci:** media instruksional, proses pembelajaran, pendidikan Islam

## PENDAHULUAN

Pendahuluan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam sistem pendidikan Islam. Proses pembelajaran yang dahulu bersifat konvensional dengan metode ceramah dan hafalan semata kini dituntut untuk lebih interaktif, menarik, dan efektif melalui pemanfaatan berbagai media dan peralatan pendidikan. Media pendidikan bukan hanya alat bantu pengajaran, melainkan juga sarana komunikasi yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Dalam konteks pendidikan Islam, penggunaan media memiliki peran strategis dalam menyampaikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dan bermakna. Prinsip *tabligh* (penyampaian) yang menjadi salah satu inti ajaran Islam menekankan pentingnya komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menguasai dan memahami berbagai jenis peralatan media pendidikan, baik yang bersifat visual, audio, maupun audiovisual.

Beberapa peralatan media pendidikan yang masih relevan dan berfungsi penting hingga kini antara lain Overhead Projector (OHP), Microform Reader, Proyektor Film Rangkaian (Film Strip Projector), Proyektor Film Bingkai (Slide Projector), serta peralatan audio dan video.

Overhead Projector membantu guru menampilkan tulisan atau gambar pada layar dengan jelas dan efisien. Microform Reader digunakan untuk membaca dan memperbesar data yang tersimpan dalam bentuk mikrofilm atau microfiche, berguna untuk penelitian literatur Islam klasik. Film Strip Projector dan Slide Projector memungkinkan penayangan visual berurutan yang mendukung pembelajaran sejarah Islam atau kisah para nabi. Peralatan audio seperti tape recorder dan microphone berfungsi dalam pelatihan tilawah, ceramah, dan pidato dakwah. Peralatan video memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih nyata, misalnya melalui tayangan dokumenter atau simulasi kegiatan ibadah.

Pemahaman yang baik terhadap fungsi dan penggunaan berbagai alat tersebut menjadi penting agar proses pembelajaran pendidikan Islam tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, penguasaan

terhadap media ini dapat membantu guru menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan belajar.

Dengan demikian, memahami peralatan media pendidikan Islam bukan sekadar mengetahui bentuk fisiknya, tetapi juga menyadari nilai pedagogis dan filosofis di balik penggunaannya. Melalui integrasi media pendidikan yang tepat, diharapkan kegiatan belajar-mengajar dalam pendidikan Islam dapat berjalan lebih efektif, komunikatif, dan mampu menanamkan nilai-nilai keislaman secara mendalam. Rumusan Masalah Apa yang dimaksud dengan *Overhead Projector*? Apa yang dimaksud *Microform reader*? Bagaimana Panduan Menggunakan Proyektor Filmstrip? Apa yang dimaksud dengan Fim Bingkai? Bagaimana Jenis- Jenis Peralatan Audio? Bagaimana Sejarah Vidio? Tujuan Penelitian Ini Adalah Dapat Menjelaskan *Overhead Projector*, Dapat Menjelaskan *Microform reader*, Menjelaskan *Projector film rangkai Film Strip Projector*, Dapat Menjelaskan *Projector film Bingkai* Dapat Menjelaskan Peralatan Audio Dapat Menjelaskan Vidio.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*) untuk mengkaji peran media instruksional dalam proses pembelajaran Pendidikan Islam. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis konsep, teori, dan temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media instruksional dan pembelajaran Pendidikan Islam. Sumber data diperoleh dari buku-buku rujukan, artikel jurnal ilmiah, serta publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu dengan menelaah, mencatat, dan mengklasifikasikan literatur yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai peran media instruksional dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran Pendidikan Islam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian *Overhead Projector***

*Overhead projector* (OHP) adalah salah satu alat yang digunakan untuk memproduksi atau memproyeksikan gambar atau visual yang ada di dalam transparansi film. Caranya adalah dengan meletakkan transparansi di atas permukaan kaca yang apabila lampu OHP dinyalakan maka transparansi tersebut akan terproyeksikan. Kemampuan lensa yang ada didalam OHP memungkinkan pantulan gambar atau tulisan menjadi lebih besar dari aslinya dan tampil dengan cahaya yang cemerlang. OHP juga dapat digunakan menjelaskan suatu materi pelajaran tanpa harus

menggunakan plastik transparansi. Benda tidak tembus pandang seperti kertas akan tampak bayangan hitam atau siluet ketika di proyeksikan. Cara ini bisa di gunakan ketika guru matematika mengajarkan berbagai bentuk segi tiga, trapesium, segi empat dan sebagainya dalam pelajaran matematika.

OHP memang dirancang khusus untuk suatu kelas atau ruangan tertutup. Oleh karena itu penggunaan OHP akan efektif bila memenuhi persyaratan tertentu. Jumlah siswa biasanya tidak lebih dari 50 orang kecuali jika pembesaran proyeksi memungkinkan siswa yang duduk paling belakang mampu membacanya.

Dalam menggunakan OHP gangguan sinar atau cahaya dari luar ruangan harus dikendalikan. jika tidak maka proyeksi di layar akan kurang jernih dan tidak tajam. Lampu ruangan pun sebaiknya tidak terlalu terang agar proyeksi tidak terganggu oleh cahaya lampu tersebut. Pengaturan tempat duduk dan disain transparansi juga turut berperan mengefektifkan pesan yang disampaikan<sup>1</sup>.

Pada dasarnya, media ini sangat sederhana dan barangkali harganya paling murah jika dibandingkan dengan media visual lainnya. Prangkat OHP berbentuk empat persegi panjang dengan berbagai macam ukuran, yang berisikan lampu, lensa, kaca, kipas angin kecil, dan tombol “ on and off “.

Jika kita lihat bagian dalamnya, overhead projector, overhead projector ini berisikan bola lampu, switch lampu, dan kipas angin kecil<sup>2</sup>.

Lampu tersebut digunakan untuk menyoroti bagian atas permukaan kaca. Overhead projector sebetulnya menggunakan sistem proyeksi secara tidak langsung (*indirect projection system*). Secara sederhana dapat diartikan bahwa sinar lampu tidak berjalan lurus dari bola lampu ke layar melainkan diarahkan oleh cermin A sehingga memancar ke atas melalui permukaan kaca atas *overhead*. Permukaan ini adalah tempat anda meletakkan transparansi atau benda lain yang akan diproyeksikan. Selanjutnya gambar yang di proyeksikan berjalan keatas menuju kepala projector dan sekali lagi diarahkan oleh B sehingga gambar menuju ke layar. Lampu dari OHP yang dipancarkan sangat kuat sehingga dapat di gunakan dalam kelas yang memiliki cahaya atau lampu yang kurang terang.

### **Microform Reader**

"Mikroform" adalah istilah umum yang merujuk pada dokumen apa pun yang telah direproduksi dalam format "mikro", yaitu dalam bentuk gambar yang terlalu kecil untuk dibaca oleh mata telanjang. Yang termasuk di antaranya<sup>3</sup>:

1. mikrofilm,
2. mikrofis,
3. mikrokarton,

---

<sup>1</sup> Iyasih, Riyana. (2008). Pemanfaatan OHP dan Presentasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Cipta Agung.

<sup>2</sup> Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. (2013). "Pengaruh Media. OHP dan Power Point terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Kreativitas Belajar"

<sup>3</sup> Hartono, Bambang. 1986. Sistematika dan Pelayanan Informasi. Jakarta: Arga Kencana Abadi. 2. Microfiche and Microfilm

yang menunjukkan apakah media yang digunakan adalah film gulung atau datar, transparan atau buram. Masing-masing memerlukan peralatan pembesar khusus agar dapat dibaca (pembaca mikroform).

#### Pemindaian & Pencetakan

Perpustakaan Webster dan Vanier memiliki sistem pemindai Scanpro untuk mikroform. Pemindai mikrofilm terletak di lantai 3 Perpustakaan Webster dan di lantai 2 Perpustakaan Vanier. Pemindaian digital surat kabar dan jurnal pada mikroform memungkinkan gambar mikroform disimpan dan kemudian dikirim ke printer Dprint (berlaku biaya), dikirim melalui email, atau disimpan sebagai berkas PDF atau grafik. Pengguna juga dapat mencetak dokumen langsung dari pembaca mikroform secara gratis.

Pembaca mikrofilm adalah perangkat yang menggunakan lensa dan sumber cahaya untuk memperbesar teks miniatur dan gambar yang menyertainya yang telah dicetak pada gulungan film 16 mm (panjang 100 cm atau 215 cm) atau film 35 mm (panjang 100 cm), yang juga dikenal sebagai mikrofilm atau "rol film".

Sepanjang abad ke-20, banyak organisasi komersial dan instansi pemerintah menggunakan mikrofilm sebagai media utama untuk menyimpan teks dalam jumlah besar dari buku, terbitan berkala, dan catatan hingga munculnya komputer modern, yang menawarkan akses instan ke konten dan penyimpanan tambahan serta keuntungan penghematan biaya dibandingkan mikrofilm. Oleh karena itu, kebutuhan dan produksi pembaca mikrofilm pelengkap menurun seiring dengan kebutuhan akan mikrofilm, tetapi masih digunakan hingga saat ini untuk melihat konten yang tersimpan pada mikrofilm yang belum dikonversi ke format digital<sup>4</sup>.

#### Film rangkai film strip proyektor

Filmstrip adalah salah satu media audio visual proyektif yang berupa rangkaian tetap yang terhubung pada gulungan film 35 mm. Filmstrip dapat diproyeksikan di bagian belakang peta sesuai kebutuhan situasi pengajaran. Banyak mata pelajaran yang tersedia dalam rangkaian filmstrip. Guru hanya perlu memilih jenis film yang tepat untuk tujuan pengajarannya. Filmstrip adalah strip film 35 mm, 16 mm, atau 8 mm yang terdiri dari bingkai atau gambar individual yang disusun secara berurutan, biasanya dengan judul yang bersifat eksplorasi<sup>5</sup>.

#### Panduan Menggunakan Proyektor Filmstrip

1. Letakkan proyektor film-strip di atas meja yang kokoh dan stabil.
2. Letakkan layar di tempat yang tepat agar seluruh kelas dapat melihatnya. Masukkan film-strip pada tempatnya di belakang tabung lensa objektif setelah membuka tabung.
3. Pasang film-strip pada tempatnya.

---

<sup>4</sup> Adinda & Adjie. (2011). Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story , 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom. Agmiansyah, R. F. (2016).

<sup>5</sup> Kasyadi, S. Virgana. Achidayat, M. (2017) *Evaluasi dalam Pembelajaran*. Tangerang: PT Pustaka Mandiri

4. Masukkan konektor kartu proyektor ke stopkontak.
5. Gelapkan ruangan tempat proyeksi akan dilakukan.
6. Hidupkan kipas pendingin terlebih dahulu, baru kemudian bohlam proyektor.
7. Fokuskan gambar di layar secara tajam dengan menggerakkan lensa objektif maju dan mundur.
8. Tampilkan slide untuk menjelaskan materi pelajaran Anda dengan bantuannya.
9. Geser film-strip untuk mendapatkan frame berikutnya.
10. Sajikan frame secara berurutan.
11. Setelah pelajaran, matikan bohlam terlebih dahulu, lalu kipas pendingin, cabut steker proyektor film-strip, simpan kembali di dalam kotaknya.

### **Film Bingkai**

"Film bingkai" dapat merujuk pada dua hal berbeda: slide film yang berbingkai, yang diproyeksikan menggunakan slide projector, atau satu gambar tunggal dalam rangkaian gambar bergerak yang membentuk sebuah film. Istilah "bingkai" juga bisa merujuk pada teknik "framing" dalam sinematografi, yaitu cara kamera membingkai objek.

#### **1. Slide film**

Transparansi film berukuran 35 mm yang dikemas dalam bingkai berukuran 2x2 inci, terbuat dari karton atau plastik. Penggunaan Diproyeksikan menggunakan slide projector untuk menyampaikan informasi dalam suatu program.

Contoh: Ada juga yang disebut "film rangkai" (film strip) yang merupakan serangkaian gambar pada film 35 mm dalam urutan tertentu.

#### **2. Bingkai sebagai satu gambar dalam film**

Satu gambar diam dari sekian banyak gambar yang membentuk sebuah film atau video.

Berasal dari sejarah film di mana gambar-gambar tunggal direkam secara berurutan dan tampak seperti gambar berbingkai ketika dilihat satu per satu.

Penerapan alam produksi film, animasi, dan video, setiap gambar diam ini disebut "frame" atau bingkai.

#### **3. Framing dalam sinematografi**

- Apa itu: Teknik atau cara kamera mengurung atau "membingkai" objek yang akan diambil gambarnya.
- Apa yang diatur: Meliputi batasan wilayah gambar, jarak, ketinggian, dan pergerakan kamera.
- Fungsi: Sebagai alat untuk membangun bahasa visual dalam sebuah film<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Khalifah, A. N. dkk. (2015) *Pemahaman Konsep*. Jurnal: Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar 2579-3403.

## Peralatan Audio

Peralatan audio adalah perangkat yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, dan memutar suara. Contoh utamanya meliputi mikrofon (untuk menangkap suara), mixer (untuk mengatur level suara), amplifier (untuk memperkuat sinyal audio), dan speaker (untuk menghasilkan suara). Peralatan lain yang umum adalah kabel audio, equalizer untuk mengatur frekuensi, dan headphone untuk mendengarkan secara pribadi.

Jenis-jenis peralatan audio

- **Mikrofon:** Mengubah gelombang suara menjadi sinyal listrik. Terdapat jenis dinamis (untuk suara kuat seperti vokal di konser) dan kondensor (lebih sensitif, cocok untuk rekaman studio).
- **Mixer:** Menggabungkan dan mengontrol beberapa sumber audio yang berbeda, seperti mikrofon dan alat musik, serta menyesuaikan level masing-masing.
- **Amplifier:** Memperkuat sinyal audio agar lebih keras sehingga bisa didengar melalui speaker.
- **Speaker:** Mengubah sinyal listrik kembali menjadi gelombang suara untuk didengarkan. Ada juga speaker aktif (terintegrasi amplifier) dan speaker pasif (membutuhkan amplifier eksternal).
- **Equalizer (EQ):** Menyesuaikan tingkat frekuensi (bass, treble) dalam sinyal audio untuk mendapatkan kualitas suara yang diinginkan.
- **Kabel Audio:** Menghubungkan berbagai komponen dalam sistem suara. Kualitas kabel dapat memengaruhi kualitas suara secara keseluruhan.
- **Headphone:** Memungkinkan pengguna mendengarkan suara secara personal melalui perangkat.
- **Audio Interface:** Menghubungkan sumber audio eksternal (seperti mikrofon atau instrumen musik) ke komputer atau mixer.

**Crossover:** Membagi sinyal audio ke frekuensi yang berbeda untuk kemudian dikirim ke driver speaker yang sesuai (misalnya, woofer untuk bass dan tweeter untuk treble).

Peralatan audio terbaik sangat bergantung pada kebutuhan spesifik Anda, seperti speaker aktif untuk pesta (JBL PartyBox 100), speaker untuk rumahan (Polytron PAS 8C28), atau speaker bluetooth portabel untuk kemudahan (Advance K1512F). Untuk kebutuhan profesional seperti streaming, mixer audio seperti GoXLR atau Behringer Xenyx QX1002USB menjadi pilihan. Pilihan terbaik selalu tergantung pada anggaran, penggunaan, dan kualitas suara yang diinginkan.

## **Vidio**

Vidio diluncurkan pertama kali oleh Adi Sariatmadja. Menurutny, Vidio mampu menampung dan menjadi wadah bagi semua karya kreatif tentang Indonesia, baik musik, seni, budaya, film, olahraga dan beragam karya video yang layak ditonton masyarakat. Awalnya sebagian besar konten Vidio berasal dari konten yang dibuat pengguna dan konten TV dari [Emtek](#). Pada tahun 2015, Vidio memiliki sekitar 3.000 hingga 4.000 pengguna aktif bulanan<sup>7</sup>.

Vidio adalah platform streaming video over-the-top (OTT) terbesar di Indonesia yang menawarkan berbagai konten seperti film, serial, siaran TV langsung, olahraga, dan program orisinal. Platform ini menyediakan konten gratis dan berbayar, yang dapat diakses melalui aplikasi atau situs webnya. Jenis konten: Menawarkan beragam pilihan tayangan, mulai dari siaran TV lokal (free-to-air) hingga konten premium berbayar, termasuk acara olahraga seperti Liga 1 dan Liga Champions.

Model bisnis: Vidio menggunakan model bisnis kombinasi, yaitu AVOD (konten gratis dengan iklan) dan SVOD (konten premium dengan biaya langganan).

Kepemilikan: Vidio merupakan anak perusahaan dari PT Surya Citra Media Tbk, yang juga merupakan bagian dari Emtek (Elang Mahkota Teknologi Tbk).

Tujuan: Hadir untuk menjadi wadah bagi karya kreatif Indonesia, termasuk film, musik, dan budaya, serta memberikan alternatif bagi masyarakat Indonesia untuk menonton konten hiburan.

## **KESIMPULAN**

Tulislah Media pendidikan bukan hanya alat bantu pengajaran, melainkan juga sarana komunikasi yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk menguasai dan memahami berbagai jenis peralatan media pendidikan, baik yang bersifat visual, audio, maupun audiovisual.

Beberapa peralatan media pendidikan yang masih relevan dan berfungsi penting hingga kini antara lain Overhead Projector (OHP), Microform Reader, Proyektor Film Rangkaian (Film Strip Projector), Proyektor Film Bingkai (Slide Projector), serta peralatan audio dan video.

## **Saran**

Demikian makalah dari kelompok ini yang masih jauh dari kesempurnaan. Saya sadar bahwa ini merupakan proses dalam menempuh proses pembelajaran, untuk itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan hasil diskusi kami. Harapan kami semoga makalah ini dapat membantu para pembaca untuk memahami lebih mendalam tentang kajian literatur dan dapat dijadikan suatu ilmu yang bermanfaat bagi kita.

---

<sup>7</sup> Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. (2001). Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar. FIP. UM.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ilyasih, Riyana. (2008). Pemanfaatan OHP dan Presentasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Cipta Agung.
- Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. (2013). "Pengaruh Media. OHP dan Power Point terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Kreativitas Belajar"
- Ilyasih, Riyana. (2008). Pemanfaatan OHP dan Presentasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Cipta Agung.
- Antonius. (2002). <http://www.bpkpenabur.com>. Pengaruh Penggunaan Media Gambar OHP terhadap Prestasi Belajar Keterampilan Servis tangan bawah voli di SMUK 2 BPK Penabur. 30 April 2009.
- Aqib, Zainal. (2002). Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya: Insan Cendekia.
- Hartono, Bambang. 1986. Sistematika dan Pelayanan Informasi. Jakarta: Arga Kencana Abadi. 2. Microfiche and Microfilm.
- Luwarsih. Bantuan UNDP dalam Bidang Microreproduction. Dalam Jurnal BACA, Vo.4, No.2, 1977. Jakarta: PDII-LIPI.
- Adinda & Adjie. (2011). Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story , 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom. Agmiansyah, R. F. (2016).
- Pembelajaran memproduksi teks eksplanasi kompleks dengan menggunakan media powtoon (video player) pada siswa kelas XI SMK Pasundan 4 Bandung tahun pelajaran 2015/2016.
- Kasyadi, S. Virgana. Achidayat, M. (2017) *Evaluasi dalam Pembelajaran*. Tangerang: PT Pustaka Mandiri.
- Khalifah, A. N. dkk. (2015) *Pemahaman Konsep*. Jurnal: Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar 2579-3403.
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. (2001). Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar. FIP. UM.