

PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL, TEKNOLOGI, DAN SUMBER DAYA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN

Rosmini¹, Reni², Nursyita³, Titi Hasfianti⁴, Nur Kholifatun⁵

Email: rosmini47189@gmail.com¹, reniputri6780@gmail.com², nursyita400@gmail.com³,
loveacademy341@gmail.com⁴, uminur2076@gmail.com⁵

STAI Al-Ghazali Bulukumba

ABSTRAK

Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, media pembelajaran kini memegang peranan penting dalam mendukung proses pendidikan. Hal ini mendorong para pendidik untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang terus berkembang sebagai sarana bantu dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Perubahan teknologi memberikan pengaruh besar dalam ranah pendidikan, khususnya pada aspek proses pembelajaran. Saat ini, media audio visual, teknologi, dan sumber daya digital menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menguraikan betapa pentingnya penggunaan media tersebut dalam meningkatkan proses dan hasil belajar pada semua tingkat pendidikan. Jika dibandingkan, hasil belajar melalui indera penglihatan dan pendengaran menunjukkan perbedaan yang signifikan. Sekitar 75% informasi diperoleh melalui penglihatan, sementara hanya 13% melalui pendengaran, dan sisanya 12% melalui indera lainnya. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media audio visual, teknologi, dan sumber daya digital memberikan kontribusi besar terhadap tercapainya pembelajaran yang efektif. Di samping mempermudah siswa dalam memahami materi ajar, hal ini juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang penyampaian materi, menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, dan menentukan media yang sesuai serta optimal.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media Audio Visual, Teknologi, Dan Sumber Daya Digital.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah proses yang bersifat kompleks dan berlangsung sepanjang hayat pada setiap individu. Terjadinya proses belajar berawal dari hubungan timbal balik antara individu dan lingkungan sekitarnya. Karena itu, proses tersebut dapat berlangsung di berbagai situasi dan waktu. Adanya perubahan perilaku baik dalam pengetahuan, kemampuan, maupun sikap dapat menjadi bukti bahwa seseorang telah melalui suatu proses pembelajaran.

Apabila kegiatan belajar berlangsung secara formal di sekolah, maka tujuan utamanya adalah membentuk perubahan yang terencana dan sistematis pada diri peserta didik, baik dari segi wawasan, kemampuan, maupun perilaku. Selama proses ini berlangsung, interaksi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, yang mencakup siswa itu sendiri, guru, pustakawan, kepala sekolah, serta berbagai bahan ajar seperti buku, modul, lembar informasi, majalah, atau media rekaman audio dan video. Selain itu, berbagai sumber dan sarana belajar, seperti proyektor, pemutar video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, dan pusat sumber belajar juga turut memperlancar berlangsungnya proses pembelajaran.

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan beragam inovasi dalam penerapan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam konteks ini, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah, dengan catatan bahwa perangkat tersebut sebaiknya relevan dengan perkembangan teknologi terkini dan kebutuhan peserta didik. Setidaknya, guru perlu dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana namun tetap efektif dan terjangkau, sebagai sarana mendukung pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Lebih dari itu, guru juga dituntut memiliki kompetensi dalam merancang serta mengembangkan media secara mandiri ketika media yang dibutuhkan belum tersedia. Untuk menunjang kompetensi tersebut, guru perlu menguasai pengetahuan tentang media pembelajaran yang meliputi:

- a. Fungsi media sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar.
- b. Peran strategis media dalam pencapaian tujuan pendidikan.
- c. Prinsip-prinsip dalam teori belajar.
- d. Korelasi antara strategi pembelajaran dengan jenis media.
- e. Kontribusi media terhadap efektivitas pembelajaran.
- f. Cara memilih serta menggunakan media yang tepat.
- i. Upaya pengembangan serta inovasi media pendidikan.
- g. Keberagaman alat bantu serta metode dalam pendidikan.
- h. Implementasi media dalam konteks berbagai disiplin ilmu.

Peran media pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan pembelajaran yang bersifat interaktif dan bermakna. Teknologi seperti media audio visual bukan hanya sekadar alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai pemicu bagi daya pikir, imajinasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pemanfaatan media memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik, memotivasi siswa, dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang sulit. Selain itu, media mendukung pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan perbedaan gaya belajar siswa, baik yang bersifat visual, auditori, maupun kinestetik, melalui penyajian beragam rangsangan. Oleh karena itu, kehadiran media tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, melainkan juga menjadikannya lebih menyenangkan serta mendorong pertumbuhan siswa secara menyeluruh.

Kesimpulannya, media memegang peranan penting yang menyatu dalam proses pembelajaran, baik dalam konteks pencapaian tujuan pendidikan yang bersifat umum maupun dalam mendukung keberhasilan proses belajar di sekolah secara khusus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode studi literature, yakni dengan mengkaji berbagai referensi yang berkaitan dengan pokok bahasan. Proses kajian kepustakaan ini mencakup penelusuran sumber-sumber yang sesuai dengan arah penelitian, diikuti dengan analisis terhadap informasi yang terkandung di dalamnya. Peneliti juga melakukan perbandingan terhadap berbagai pandangan yang telah dikemukakan oleh peneliti sebelumnya dari beragam perspektif.

Proses pengumpulan data pada penelitian ini mencakup beberapa tahap. Dimulai dengan tahap awal berupa telaah pustaka, di mana peneliti menghimpun informasi dari berbagai referensi yang berkaitan dengan penggunaan media audio visual, teknologi, dan sumber daya digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, dengan mengkaji jurnal-jurnal ilmiah, buku referensi, serta dokumen lain yang relevan dengan tema penelitian.

Penelitian kepustakaan dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari penentuan topik penelitian. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan berbagai referensi pustaka, seperti buku, artikel ilmiah, dan sumber-sumber lain yang sesuai dengan fokus kajian. Tahap berikutnya adalah pemilihan sumber yang dinilai memiliki bobot ilmiah dan relevansi tinggi terhadap fokus kajian yang sedang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Secara etimologis, kata "media" merupakan bentuk jamak dari "medium" dalam bahasa Latin, yang berarti alat perantara. Dalam konteks komunikasi, media berperan sebagai sarana penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima.

Dalam kajian komunikasi, istilah media sering kali dikaitkan dengan massa, membentuk konsep media massa yang meliputi media seperti surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, serta internet. Seiring perkembangan pesat teknologi informasi, media menjadi bidang yang semakin banyak dikaji dan menarik minat dari berbagai cabang ilmu, meskipun istilahnya dapat berbeda tergantung perspektif. Misalnya, terdapat istilah seperti media telekomunikasi, media dakwah, atau media pembelajaran berbasis komputer. Di dalam konteks komunikasi sosial, istilah media acap kali dikombinasikan dengan kata sosial, sehingga lahir istilah media sosial atau jejaring sosial, yang kini sangat populer dan digunakan secara luas oleh masyarakat dari berbagai kalangan.

Istilah media sering digunakan secara bergantian dengan teknologi pembelajaran. Hal ini terjadi karena pada awal kemunculan konsep teknologi pembelajaran, perhatian utama tertuju pada tiga elemen dasar, yaitu guru, kapur tulis, dan buku teks komponen utama dari media pembelajaran saat itu.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media merupakan hasil dari perkembangan komunikasi dan digunakan untuk tujuan pembelajaran. Media meliputi berbagai hal yang berfungsi menyampaikan pesan, mulai dari video, televisi, bahan cetak, komputer, hingga pengajar, karena semua itu berperan dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Maka, fungsi utama media dalam pendidikan adalah untuk mempermudah terjadinya komunikasi yang efektif antara pengajar dan peserta didik.

b. Pengertian Pembelajaran

Secara etimologis, pembelajaran berasal dari kata ajar, yang berarti tindakan memberi petunjuk untuk memperoleh pengetahuan. Dengan tambahan awalan "pe" dan

akhiran “an”, maknanya mengacu pada suatu proses atau metode yang digunakan dalam mengajar, yang sekaligus mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

Menurut Diaz Carlos, pembelajaran (instruction) merupakan gabungan dari teaching dan learning, yang bertujuan mengaktifkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Sebagai sistem, pembelajaran mencakup elemen-elemen seperti siswa, tujuan, materi ajar, sarana pendukung, prosedur pelaksanaan, serta media yang dibutuhkan. Karena itu, perencanaan pembelajaran harus disusun oleh pendidik secara terstruktur dan mengacu pada kurikulum yang sedang berlaku.

Gagne dan Briggs (1979:175) menyatakan bahwa istilah media pembelajaran sebenarnya tidak memiliki pengertian yang seragam. Dalam penggunaannya, media dapat merujuk pada sejumlah istilah, seperti:

1. Sensory mode, yaitu alat indra yang menerima pesan pembelajaran, seperti penglihatan dan pendengaran.
2. Channel of communication, yakni saluran komunikasi yang memanfaatkan alat indra visual, auditori, peraba, kinestetik, atau penciuman.
3. Type of stimulus, yang mengacu pada bentuk rangsangan, bukan alat komunikasinya, seperti suara (langsung atau rekaman), teks tertulis (baik di buku maupun papan tulis), serta visual bergerak seperti film dan video.
4. Media, yang dimaknai sebagai alat komunikasi fisik, meliputi buku, modul, naskah terprogram, komputer, slide, film, dan video.

Dari sejumlah definisi yang telah dijelaskan, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan materi pelajaran sekaligus menciptakan interaksi edukatif. Media tersebut dapat berupa objek nyata, buku dan bahan cetakan, gambar, suara, kombinasi audiovisual, media digital, serta aplikasi yang berbasis web. Desain media perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan diarahkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Fungsinya adalah menyampaikan pesan pembelajaran agar siswa dapat memahami isi materi secara efektif. Di samping itu, media juga mendukung terciptanya interaksi yang positif antara guru dan siswa, antarsiswa, serta siswa dengan berbagai sumber belajar.

2. Pengertian Media Audio Visual, Teknologi, Dan Sumber Daya Digital

1. Media Audio Visual

Jenis media ini memadukan komponen visual berupa gambar dengan elemen audio berupa suara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Contoh media audio visual meliputi video pembelajaran, film edukasi, dan animasi interaktif yang dibuat untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi ajar.

2. Teknologi Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mengacu pada pemanfaatan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar. Contohnya meliputi komputer, perangkat mobile seperti tablet atau ponsel pintar, aplikasi berbasis pendidikan, serta platform pembelajaran digital yang memungkinkan terjadinya komunikasi secara daring antara guru dan siswa.

3. Sumber Daya Digital

Sumber daya digital adalah segala bentuk materi atau konten pembelajaran yang tersedia dalam format digital dan dapat diakses baik secara online maupun offline. Contohnya termasuk e-book, artikel ilmiah, serta aplikasi edukatif yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Fungsi Serta Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang dapat diaplikasikan dalam konteks individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar, yaitu: (1) menumbuhkan motivasi dan dorongan bertindak, (2) menyampaikan informasi, serta (3) memberikan arahan

atau instruksi. Dalam menjalankan fungsi motivasi, media dapat disajikan melalui pendekatan dramatik atau berbasis hiburan. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian serta mendorong peserta didik atau audiens agar mau terlibat aktif, misalnya dengan mengambil tanggung jawab, membantu secara sukarela, atau memberikan kontribusi secara materiil. Efektivitas dari fungsi ini akan berdampak pada perubahan sikap, nilai, dan emosi peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat instruksional ketika kontennya mampu mendorong keterlibatan siswa, baik dalam aspek mental maupun aktivitas fisik, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan efektif. Oleh karena itu, materi yang disampaikan melalui media harus disusun secara terstruktur dan memperhatikan prinsip-prinsip psikologi pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Selain menarik secara visual, media juga perlu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu memenuhi kebutuhan individual siswa.

Para ahli telah banyak membahas beragam keuntungan yang diperoleh dari pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Kemp dan Dayton (1985: 3–4) menyatakan bahwa walaupun manfaat media dalam pembelajaran telah lama diketahui, pelaksanaannya dalam praktik pengajaran berjalan cukup lambat. Mereka mengemukakan hasil-hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa penggunaan media, baik sebagai bagian dari proses belajar di kelas maupun sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran tatap muka, membawa dampak positif. Beberapa manfaat di antaranya mencakup:

1. Standarisasi penyampaian materi

Media memungkinkan penyampaian pelajaran yang seragam kepada seluruh peserta didik. Dengan demikian, perbedaan penafsiran guru terhadap isi pelajaran dapat diminimalkan, sehingga siswa memperoleh informasi yang sama untuk dijadikan dasar latihan, kajian, dan penerapan lebih lanjut.

2. Menarik perhatian siswa

Media dapat meningkatkan minat belajar karena mampu menarik perhatian melalui tampilan visual dan efek khusus. Perubahan gambar, alur yang menarik, serta aspek hiburan dalam media mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, mengundang senyum, berpikir, serta tetap fokus.

3. Meningkatkan interaktivitas

Dengan penerapan teori belajar dan prinsip psikologi pendidikan, media mendorong partisipasi aktif siswa, memberikan umpan balik, serta mendukung penguatan perilaku belajar yang positif.

4. Efisiensi waktu belajar

Media memungkinkan penyampaian informasi secara ringkas namun padat, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi dapat lebih singkat, tanpa mengurangi substansi pembelajaran.

5. Peningkatan kualitas hasil belajar

Integrasi kata dengan gambar mampu menyampaikan informasi secara lebih spesifik, jelas, dan efektif, yang pada akhirnya mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

6. Fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar

Media yang dirancang untuk pembelajaran individu memungkinkan siswa belajar sesuai kebutuhan, kapan saja dan di mana saja.

7. Mendorong sikap positif terhadap belajar

Media memiliki peran dalam membentuk sikap siswa yang lebih baik, baik terhadap isi pelajaran maupun terhadap pengalaman belajar itu sendiri.

8. Perubahan peran guru

Dengan adanya media pembelajaran, guru tidak perlu lagi menyampaikan materi secara berulang. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih berperan sebagai fasilitator, pembimbing, atau konsultan bagi siswa.

Dale (1968) menegaskan bahwa media audio visual, teknologi, serta sumber daya digital hanya akan memberikan manfaat maksimal bila guru terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam sistem pendidikan modern, peran guru tetap sentral sebagai penghubung antara materi dan siswa. Dengan keterlibatan guru dalam penggunaan media pembelajaran, manfaat berikut dapat dicapai:

1. Menciptakan suasana kelas yang penuh pengertian dan empati.
2. Menghasilkan perubahan nyata dalam perilaku siswa.
3. Menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa sehingga motivasi meningkat.
4. Memberikan variasi dan kesegaran dalam proses belajar.
5. Menjadikan pembelajaran bermakna sesuai dengan potensi individu siswa.
6. Mengaktifkan imajinasi dan partisipasi siswa sehingga hasil belajar meningkat.
7. Menyediakan umpan balik yang membantu siswa menilai pencapaiannya.
8. Memperkaya pengalaman belajar yang mendukung pembentukan konsep-konsep penting.
9. Mengembangkan pengalaman nonverbal siswa yang menunjang kemampuan generalisasi.
10. Membantu siswa menyusun pemahaman secara runtut dan jelas agar konsep yang dibangun lebih terstruktur.

Mengacu pada pendapat para ahli, media pembelajaran membawa berbagai manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan, di antaranya:

1. Memperjelas materi pelajaran

Media memiliki fungsi untuk menguatkan penyajian informasi, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan hasil belajar siswa meningkat.

2. Meningkatkan perhatian dan daya tarik belajar

Media membantu siswa lebih fokus, membangkitkan motivasi, mempererat hubungan antara siswa dan lingkungannya, serta memberikan kesempatan belajar mandiri yang menyesuaikan dengan karakteristik masing-masing individu.

3. Mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran

Media dapat mengatasi hambatan yang berkaitan dengan keterbatasan ruang, waktu, dan indera, seperti:

- a. Objek besar diganti dengan model, gambar, atau film.
- b. Objek kecil divisualisasikan melalui alat bantu seperti mikroskop atau slide.
- c. Kejadian langka atau sejarah ditampilkan dengan rekaman.
- d. Sistem kompleks disederhanakan melalui animasi atau simulasi.
- e. Percobaan yang berbahaya dapat disajikan secara aman melalui simulasi komputer atau video.
- f. Kejadian alam yang lambat seperti metamorfosis kupu-kupu dapat ditampilkan secara cepat melalui teknik time-lapse.

4. Memberikan pengalaman belajar yang merata

Melalui media, siswa dapat memperoleh pengalaman yang seragam mengenai suatu peristiwa atau fenomena, sekaligus memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan guru, lingkungan, maupun masyarakat, seperti dalam kegiatan kunjungan edukatif ke museum atau tempat rekreasi ilmiah.

4. Aspek Yang Harus Diperhatikan Saat Menggunakan Media

1. Kondisi dan kebutuhan siswa.
2. Tujuan atau sasaran yang ingin dicapai dari pembelajaran.
3. Kesesuaian dengan isi buku teks.
4. Aksesibilitas dan ketersediaan sumber media.
5. Teknik dan bentuk pemanfaatan media dalam kegiatan belajar.

Supaya media pembelajaran dapat diterapkan secara optimal dalam proses pengajaran, terdapat tiga hal pokok yang harus disiapkan oleh pendidik, yaitu:

1. Penentuan tujuan pembelajaran

Tujuan belajar yang disusun berdasarkan kurikulum akan menentukan arah dan metode pengajaran. Guru harus mampu memilih dan menyesuaikan materi audiovisual agar sesuai dengan pengalaman belajar yang ingin diberikan kepada siswa.

2. Persiapan materi ajar

Materi berfungsi sebagai dasar penyampaian konten pembelajaran, yang mencakup informasi dalam bentuk konsep, teori, prinsip, maupun fakta yang berkaitan dengan pokok bahasan.

3. Penyusunan alat penilaian

Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, guru perlu merancang instrumen evaluasi yang terdiri dari indikator, pedoman pelaksanaan tugas, serta kriteria penilaian. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa capaian pembelajaran telah sesuai dengan yang direncanakan.

5. Tantangan Dan Keterbatasan Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran

Meskipun media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan media lainnya, hal tersebut tidak serta-merta menjamin keberhasilan proses belajar mengajar. Keunggulan tersebut tidak akan memberi hasil yang optimal apabila pendidik tidak memiliki keterampilan dalam mengoperasikan atau memanfaatkannya secara tepat. Bahkan jika media tersebut digunakan, namun tidak sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, maka dapat menimbulkan dampak negatif terhadap jalannya pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan media audio visual, teknologi, dan sumber daya digital dalam pembelajaran telah terbukti memberikan manfaat positif bagi peserta didik. Mereka merasakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Kelas menjadi lebih hidup karena materi disampaikan menggunakan tampilan PowerPoint yang menarik perhatian seluruh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar.

Dalam pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran, terdapat beberapa kendala utama yang sering dihadapi, salah satunya adalah keterbatasan waktu. Guru kerap mengalami kesulitan dalam penggunaan media audio visual karena waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan media tersebut cukup menyita waktu belajar. Akibatnya, alokasi waktu untuk kegiatan pembelajaran menjadi tidak efisien dan mengurangi kesempatan untuk menyampaikan materi secara maksimal, bahkan seringkali mengganggu jadwal mata pelajaran lain.

KESIMPULAN

Media audio visual merupakan sarana bantu dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi menyampaikan informasi kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran, dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman materi serta mencapai hasil belajar yang maksimal. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media ini dapat memperkuat daya ingat siswa, meningkatkan pemahaman, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks. Selain itu, pemanfaatan sumber daya digital seperti video pembelajaran dan platform e-learning mendorong guru untuk lebih inovatif dalam merancang pembelajaran sekaligus membuka kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemandirian dalam belajar. Oleh karena itu, media dan teknologi dalam dunia pendidikan tidak lagi bersifat pelengkap, melainkan menjadi bagian penting dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Meski demikian, penggunaannya memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga perlu mempertimbangkan berbagai aspek penting demi menunjang keberhasilan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Buku ini membahas secara komprehensif mengenai konsep dan implementasi media dalam pembelajaran. Diterbitkan di Jakarta oleh Raja Grafindo Persada.
- Ramli, M. (2012). Karya ini mengulas peran serta penerapan media dan teknologi dalam proses belajar mengajar. Dipublikasikan oleh Antasari Press di Banjarmasin.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2018). Buku ini menyajikan pendekatan serta strategi penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran. Diterbitkan oleh Prentice Hall, New Jersey.
- Mayer, R. E. (2021). Dalam buku ini, Mayer menjelaskan teori pembelajaran multimedia dan bagaimana pengaruhnya terhadap proses belajar. Penerbit: Cambridge University Press, Cambridge.
- Prensky, M. (2022). Buku ini menawarkan perspektif mengenai pembelajaran berbasis permainan digital sebagai pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan. Diterbitkan di New York oleh McGraw-Hill.
- Yaumi, M. (2018). Karya ini mengeksplorasi pemanfaatan teknologi dan media dalam kegiatan pembelajaran modern. Diterbitkan oleh Kencana di Rawamangun – Jakarta.
- Sadiman, A. S. (2020). Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Digital. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Achsin, A. (1986). Buku ini membahas penggunaan media pendidikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Terbit di Ujung Pandang oleh Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (1985). Karya ini menguraikan metode dan pengembangan instruksi berbasis komputer. Diterbitkan oleh Prentice Hall, Inc., di Englewood Cliffs.
- Brown, J. W., Lewis, R. B., & Harclerod, F. E. (1959). Buku ini mengulas berbagai materi dan metode instruksi audiovisual. Terbitan McGraw Hill Book Company, Inc., New York.
- Bruner, J. S. (1966). Karya ini menawarkan teori tentang prinsip-prinsip pembelajaran dan pengajaran. Diterbitkan oleh Harvard University, Cambridge.
- Junaidi. (2011). Modul ini membahas media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan agama Islam, diterbitkan oleh Direktorat Pendidikan Agama Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Latuheru, J. D. (1993). Buku ini membahas penerapan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar saat ini. Terbit di Ujung Pandang oleh Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1990). Karya ini menguraikan tentang media pengajaran sebagai sarana untuk menunjang proses belajar. Penerbit CV Sinar Baru Bandung, Bandung.
- Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). Artikel ini membahas penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS terpadu. Dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia (JIIPSI), 1(1), halaman 1-12.
- Mulyadi, F. F., & Julianda, R. (2018). Penerapan media audiovisual dalam upaya meningkatkan pencapaian belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN Langung. Jurnal Visipena, 9(1).
- Sidi, J., & Mukminan. (2016). Penggunaan media audiovisual sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar IPS di tingkat SMP. Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, 15(1).
- Sumarno. (2020). Tahapan dalam Penggunaan Media Audio Visual. Bandung: Alfabeta.
- Zahroh, & Firdausi, R. (2022). Penggunaan media berbasis audiovisual guna meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, 4(1).
- Pancasari, N. D. G. (2021). Dampak penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap peningkatan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah

- Dasar, 2(1).
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Pendekatan Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sukiman. (2011). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Mannan, A., Wulandari, S., Romadhoni, A., & Fitriyah, E. (2023). Peran media audiovisual dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 1–18.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Definisi, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Pemanfaatan Media dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Ragam Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ibrahim, M., & Syaodih, E. (2016). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Roblyer, M. D., & Hughes, J. E. (2019). *Pengintegrasian Teknologi Pendidikan ke dalam Proses Pengajaran* (Edisi ke-8). New York: Penerbit Pearson.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Teknologi Instruksional: Definisi dan Ruang Lingkup Bidang Kajian*. Washington, DC: Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (AECT).