

*Learning Resources by Design*  
**OPTIMALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN, UNTUK  
MENINGKATKAN KUALITAS PROSES BELAJAR-MENGAJAR**

Oleh: Drs. Tri karyono, M.Sn.

**Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran**

Keberhasilan pembelajaran di kelas ditentukan oleh berbagai faktor diantaranya, bagaimana strategi penyampaian materi dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik yang baik senantiasa mencari berbagai kemungkinan dalam strategi penyampaian materi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan supaya pendidik tidak terjebak dalam rutinitas mengajar yang membosankan, yang akan mengakibatkan *teacher burnout* (Barlow,1985); Tardif,1989) suatu kondisi kelainan psikis pendidik yang negatif yang tidak diharapkan seperti mudah marah, egois dan lain-lain. Jika demikian adanya maka jangan harap pendidikan akan berlangsung dengan baik.

Pendidik sebagai figur sentral dan penting dalam dunia pendidikan, kewajiban utamanya adalah melaksanakan Proses Belajar- Mengajar (PBM) dengan sebaik-baiknya. Sehubungan dengan ini, setiap pendidik sangat diharapkan memiliki karakteristik (ciri khas) kepribadian yang ideal sesuai dengan persyaratan yang bersifat psikologis-pedagogis. Pendidik harus memiliki kompetensi dan profesionalisme kependidikan. Senantiasa "siap" menyampaikan informasi guna mencerdaskan anak didiknya. Karena memiliki karakteristik yang khas itulah maka profesi pendidik berlainan dengan profesi lain pada umumnya. Bahkan, dapat dikatakan garda depan keberhasilan pendidikan secara khusus sekaligus pembangunan mental spiritual anak bangsa diantaranya sangatlah ditentukan oleh kemampuan pendidik dalam melaksanakan strategi belajar mengajar terhadap anak didiknya menuju tujuan yang diharapkan.

Sekaitan dengan persoalan tersebut, perguruan tinggi sebagai pengembangan dan pengembang disiplin ilmu sudah semestinya dapat melahirkan lulusan yang dapat dipertanggungjawabkan pada masyarakat (berguna bagi masyarakat). Sebab, Proses Belajar-Mengajar sendiri merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh. PBM tidak dipandang sekedar bersifat stimulus dan response, tapi merupakan perilaku organisme sebagai totalitas yang bertujuan (*purposive*). Jadi apapun strategi belajar-mengajarnya harus terarah kepada tujuan-tujuan kurikulum. Namun demikian dalam pelaksanaan sebaiknya bersifat luwes (tidak kaku), tidak sangat tekstual tapi kontekstual, dapat menangkap kondisi psikologis, serta kecenderungan minat anak didik. Oleh sebab itu pendidik yang kreatif, senantiasa berupaya mencari alternatif pembelajaran supaya menarik perhatian anak didiknya. Media pembelajaran salah satunya, merupakan alat bantu yang harus diperhitungkan karena berkaitan dengan *switching sensory channel*, efektif-efesien, lebih lekat lama dalam daya ingat (*memory system*)

Perguruan tinggi sebagai "agent" ilmu haruslah dapat memberikan seideal mungkin berbagai taktik/strategi dalam pembelajaran yang terbaik yang pada gilirannya akan diaplikasikan mahasiswanya kelak dilapangan. Namun demikian, lapangan dimaksud adalah realitas heterogin masyarakat Indonesia yang beragam (*multi kultur*), beragam keadaan alam dan lingkungan, yang mempengaruhi secara psikologis. Hal ini tentu saja menjadi bagian penting yang wajib pula diperhitungkan oleh para mahasiswa/i.

Berbagai media pembelajaran (*by design*) sebagai salah satu alat mencapai tujuan pendidikan sebaiknya diperkenalkan mulai dari yang sederhana (*simple material & technic*) hingga yang cukup sulit (*complex*). Hal ini dimaksudkan, agar para mahasiswa dapat mencontoh kreatifitas pendidik/dosen selama melaksanakan PBM, yang harapannya tentu saja dapat mempengaruhi atau merangsang kreatifitas mahasiswa bila kelak terjun di lapangan. Bagi mahasiswa bidang kependidikan Media atau di Perguruan Tinggi Ilmu Kependidikan, media pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah wajib, karena berkaitan dengan kemampuan profesional guru dalam menjalankan PBM di kelas.

Media pembelajaran secara umum memiliki berbagai keunggulan diantaranya dapat memberikan keleluasan, tidak kaku, menyimpan dan mengingatkan informasi

yang akan disampaikan serta sarana komunikasi efektif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis memandang perlu dalam seminar ini mengingatkan/menyampaikan kembali berbagai jenis media serta data teknis pembuatan (bila diperlukan). Penggunaan media yang benar tentu saja harus mempertimbangkan kondisi warga belajar bahkan kemampuan dasar siswa (*entry behavior*) artinya media pembelajaran digunakan sesuai dengan kebutuhan kelas, disamping keterjangkauan daya beli jika pembuatan/pengadaan memerlukan alat/bahan yang cukup mahal. Pengadaan media pembelajaran bersifat *conditioning*. Penggunaan media pembelajaran tertentu harus dilihat dalam hubungan situasi dimana gejala pendidikan itu terjadi.

Untuk memudahkan pemilihan media pembelajaran, berikut ini dikemukakan beberapa kriteria jika akan memilih media pembelajaran:

1. Melihat pada tujuan pendidikan yang hendak dicapai;
2. Melihat kepada lingkup warga belajar di mana media itu dipergunakan (anak, dewasa);
3. Melihat bagaimana alat pendidikan itu bekerja, cukup memuaskan hasilnya, dievaluasi, haruskah ditambah atau diganti?

### **Mengapa Media Pembelajaran?**

Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam PBM maka dipandang perlu memperkenalkan ulang akan pentingnya media pembelajaran baik yang artificial/buatan, alamiah secara umum. Baik yang berbasis lingkungan hingga yang berbasis komputer, dari yang sederhana hingga yang rumit, yang menggunakan media tunggal hingga multi media. Gejala memilih dan memilah ini biasa disebut dengan kemampuan berpikir kritis *critical thinking* berfikir penuh pertimbangan akal sehat (*reasonable reflektive*) yang dipusatkan pada pengambilan keputusan untuk mempercayai atau mengingkari sesuatu dan melakukan atau menghindari sesuatu (Heger & Kaye, 1990). Jadi lakukan sesuatu (dalam PBM) sesuai dengan "keberadaan diri" mengukur potensi dalam diri dan segenap pendukung yang ada disekitar kita. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik dapat pula merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970), bahkan sesuatu yang digandrungi siswa atau diminati (*student interested*), seharusnya hal ini dapat dijadikan ide dalam pembuatan media pembelajaran. Sebagai contoh berdasarkan penelitian remaja (info MTV, acara

televisi yang paling digandrungi remaja) remaja kini sangat gandrung terhadap tayangan televisi baik acara film maupun musik. TV atau *Magic Box* wajar diminati karena informasi audio-visual disajikan menarik. Mengapa tidak, bila tayangan audio-visual dominan diminati remaja hal tersebut dijadikan ide penciptaan media pembelajaran. Teknologi editing film, Audio, pengolah grafis kini telah tersedia berbagai dalam berbagai soft ware yang sangat menarik. Adobe Premiere, U-Lead, Sony Vegas, Sound Forge, corel draw, photo paint, photo shop dan lain sebagainya. Dalam presentasi ini, penulis bereksperimentasi sederhana mengenai media pembelajaran tersebut.

Dalam pemberdayaan media pembelajaran bukan berarti kita diperdaya teknologi melainkan kita memanfaatkan teknologi sesuai dengan potensi yang dimiliki. Dan yang terpenting dapatkah media itu, menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan yang kita harapkan. Unsur kesiapanan (*readiness*) pendidik dalam rangkaian penampilan dalam PBM sebenarnya media alamiah sementara media lainnya adalah padu-padan bersinergi supaya dapat optimal. Sikap semacam ini, merupakan salah satu karakteristik kepribadian pendidik yang disebut *fleksibilitas kognitif dan keterbukaan psikologis* yang dapat menunjang keberhasilan pendidik dalam menggeluti profesinya.

### **Landasan Teoretik Media Pembelajaran**

Pembelajaran dengan suasana kebebasan (*permissive*) memberikan seluas-luasnya kepada warga belajar untuk melakukan eksplorasi dan mengembangkan kemampuan diri. Sementara kewajiban pendidik harus dapat menumbuhkan daya cipta melalui sesuatu yang dengan sadar dan dirancang untuk pencapaian tujuan pembelajaran (*Learning Resources by Design*). Pembelajaran menggunakan media termasuk pengajaran direncanakan secara intensional. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar.

Johan Amos Comenius, dengan teori “dikdaktik realisme” (Sudjana, 1989:7) menyatakan:

- a. Pengajaran yang diutamakan adalah adalah pengajaran yang bersifat kenyataan, bukan hanya kata-kata hampa yang berdifat verbalistik;
- b. Pengajaran yang baik melalui media, yaitu pendayagunaan alat-alat pengindraaan;**
- c. Pelajaran disampaikan secara induktif, dimulai dari peristiwa nyata, meningkat ke umum, kesimpulan atau dalil yang abstrak; (*gradual*)
- d. pengajaran harus maju teratur dari pelajaran yang mudah menuju yang sukar.

Mengenai kemampuan bahasa visual dalam menyatakan sesuatu informasi Leonardo Davinci, Seniman dan sang pemikir paling termasyur abad 16 menyatakan “bahasa visual dapat menyatakan lebih dari beribu kata”. Bahasa visual adalah sesuatu yang paling purba dipahami manusia dalam cara berkomunikasi sebelum manusia mengenal huruf dan menyampaikan kata atau kalimat. Demikian juga dengan anak balita lebih dulu mengenal bahasa visual (indera penglihatan) dalam berkomunikasi dibanding penggunaan indera lainnya. *Maria Montessori*, menyatakan bahwa : “*Tanggapan yang masuk dalam pikiran datang melalui indera dan indera itu adalah gerbangnya ilmu pengetahuan*”. Media berfungsi menghidupkan keterangan yang diberikan oleh guru. Berikut ini pernyataan hasil penelitian (*Bulough, 1978:1*) yang berkenaan dengan penelitian penggunaan media pembelajaran di sekolah:

*“When the question ‘why use media’ is asked, teacher will respond with almost as many different answers as many respondent. “Because students learn more”, “because the class gets tired of lecture only”, “because picture are better than words”, and so forth, are typical answer to this question. There probably is some validity to most of these statement”.*

Ada beberapa alasan mengapa penting penggunaan media dalam dunia pendidikan, antara lain “sebab murid-murid terlalu banyak dijejali pelajaran,” atau kejenuhan karena murid-murid hanya memperoleh pelajaran melalui ceramah. Alasan lain ialah “penyajian gambar-gambar itu lebih baik dari pada sekedar kata-kata saja”. Dan banyak lagi jawaban berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran. Pendayagunaan media pembelajaran yang tepat guna (efektif dan efesien) tentu saja akan berdampak positif terhadap anak didik paling tidak dapat membangun suasana pembelajaran yang tidak membosankan. Media dapat memberikan perangsang bagi

siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs,1970) Metode pengajaran menggunakan media dapat melahirkan berbagai variasi penyajian yang dapat menarik minat belajar murid selain itu media dapat membantu guru melaksanakan tugasnya secara optimal.

Dalam kaitannya dengan pendekatan progresif, Elizabeth Perrot (1982:21) dari International Micro Teaching Reseach University of Lanchaster menyimpulkan langkah-langkah yang harus ditempuh sebagai berikut:

1. *Set Induction* (perangkat prabawa) meliputi merencanakan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menetapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar mengajar;
2. **Use of Media** /penggunaan media, bagian dari variasi mengajar (stimulus variation skills of teaching). Pendidik berupaya memvisualisasikan materi pelajaran dengan cara mendayagunakan media pembelajaran;
3. *Use example* memberikan contoh () memperagakan, menjelaskan cara-cara pelaksanaan kegiatan dengan tujuan supaya anak tertib dan disiplin dalam melakukan kegiatan.
4. *Clarity of explanation*/ kejelasan dalam menjalankan materi pelajaran, menyangkut aspek kejelasan berbicara yang disesuaikan dengan tingkat kedewasaan anak didik yang bertujuan mengembangkan kegiatan secara optimal;
5. *Closure*/menutup kegiatan belajar mengajar, kesinambungan (*relevancy*) dengan pembelajaran berikut.

Dengan konsepsi yang makin mantap fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian hendaknya seorang guru memperhatikan *entry behavior* siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Secara luas media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar (Miarso, 1989)

### Prinsip-prinsip Umum Penggunaan Media:

1. Tidak ada media pembelajaran yang dapat menggantikan kedudukan guru/instruktur. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977)
2. Tidak ada media pembelajaran yang merupakan media tunggal untuk mencapai semua tujuan pendidikan. Media tertentu lebih cocok untuk tujuan tertentu, untuk pelajaran dan siswa tertentu pula.
3. Media pembelajaran adalah bagian integral dari proses belajar mengajar. Media harus berkaitan dengan aktivitas dan prosedur belajar mengajar.
4. Penggunaan media yang bervariasi dan berimbang akan memberikan hasil belajar yang lebih memuaskan;
5. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menuntut partisipasi aktif siswa, sebelum selama dan memudahkan penggunaan media;
6. Pada setiap penggunaan media di kelas, ada tahap-tahap atau prosedur pokok yang harus dilalui. Dalam menyiapkan satuan pelajaran tahap-tahap tersebut harus diperhatikan .

Bagaimanakah mengukur media pembelajaran dapat dianggap *acceptability/compatibility* apakah media bersangkutan mungkin diterima oleh “*target audience*”. Untuk itu lakukan telaahan awal mengenai keberadaan kelas (survey awal) yang dapat menjadi *Cost effective*

Survey dimaksudkan untuk dapat menjawab hal-hal sebagai berikut:

1. Seberapa jauh guru/instruktur mengenal dan terampil menggunakan media pengajaran untuk keperluan untuk instruksional;
2. Jenis media instruksional yang telah dimiliki;
3. Seberapa jauh ruang dan fasilitas tersedia sehingga media pengajaran dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin;

Selain itu pada tingkat perencanaan perlu diperhatikan:

1. Kebutuhan jenis media pengajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku;

2. Pemilihan media didasarkan kepada kualitas kepraktisan., kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan iklim;
3. Pengadaan media software secara kontinyu sesuai dengan kebutuhan kurikuler;
4. Kondisi lingkungan sekolah;
5. Tersedianya buku, bahan acuan, mengenai pengajaran.

Dalam tata laksana PBM penting pula ditekankan pembuatan silabus yang sistematis sebagai petunjuk pelaksanaan atau operasional yang meliputi *content* :

1. Menekankan pentingnya pembelajaran bermakna
2. menekankan belajar pada aspek afektif
3. menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar
4. menekankan bahwa belajar adalah proses dua arah yang berkesinambungan

### **Media pembelajaran yang sering dipergunakan pendidik di Perguruan Tinggi**

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam PBM di perguruan tinggi. Namun, kita bertanya pada diri kita, pernahkah kita mempersiapkan/membuat media pembelajaran?..... Berdasarkan pengamatan penulis (tanpa melihat frekwensi penggunaan untuk masing media) media pembelajaran yang sering dipergunakan di perguruan tinggi diantaranya papan tulis, OHP, tape recorder, VCD/DVD player, slide proyektor dan tayangan slide Power Point. Lalu.... sudahkah efektif dan efisien pemberdayaan media tersebut?. Sudahkah menyesuaikan dengan perkiraan minat siswa?, rupanya untuk hal ini kita perlu ‘menyegarkan kembali’ akan pentingnya media pembelajaran melalui acara seminar ini dalam rangka *sharing* pengetahuan.

### **Berbagai jenis media pembelajaran**

Ada berbagai jenis alat peraga yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas

R. Murray Thomas (Sudirwo, 1985:21) mengklasifikasikan media berdasarkan jenjang pengalaman menjadi 3 jenjang pengalaman yaitu:

1. Pengalaman dari benda asli (*real life experieces*)
2. Pengalaman dari benda tiruan (*subtitute of real life*)
3. Pengalaman dari kata-kata (*words only*)

Berdasar penelitian Edgar Dale ”pengalaman belajar manusia itu 75% diperoleh melalui indera lihat, 13% melalui indera dengar dan 12% melalui indera lainnya”.

Media yang sangat erat hubungannya dengan indera lihat, dapat merekam tanggapan dengan terang dan sempurna dan lama disimpan dalam ingatan serta mudah ditimbulkan kembali (Maria Montesori, dalam Chasimar Saleh, 1988: 27) .

Berikut ini penulis menggambar berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dipelajari, dibuat dan tentu saja sekali lagi penggunaannya bergantung tingkatan usia (kelas) dan dalam kondisi tertentu pula sesuai dengan tujuan yang diharapkan pendidik. Penulis saat tayangan slide akan menjelaskan berdasarkan kemungkinan media mana saja yang cocok untuk dibuat/modifikasi untuk PBM di kelas perguruan tinggi.

Alat peraga yang dimaksud dibawah ini, penulis ‘jejerkan’ dengan asumsi dapat melihat berbagai alternatif media. (pada makalah cukup lengkap dengan slide lainnya, sebagai “perbendaharaan visual” berbagai jenis media pembelajaran)

### Beberapa Contoh Media Pengajaran

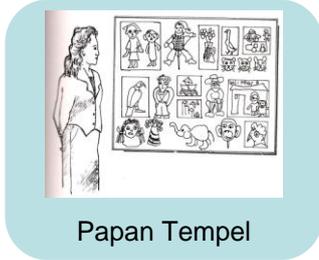
Alternatif dan kemungkinan media dapat diciptakan oleh pendidik sesuai kebutuhan dan penguasaan teknis maupun tujuan pendidikan  
(Dipergunakan sesuai situasi, kondisi kelas, serta kesiapan pendidik)



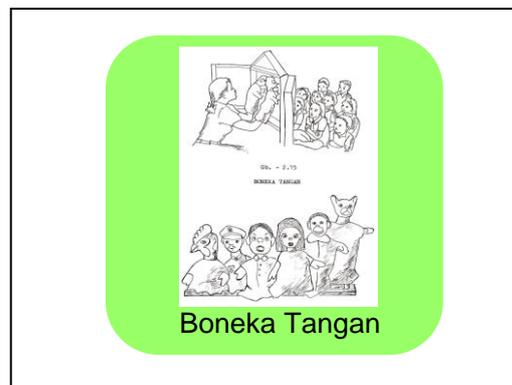
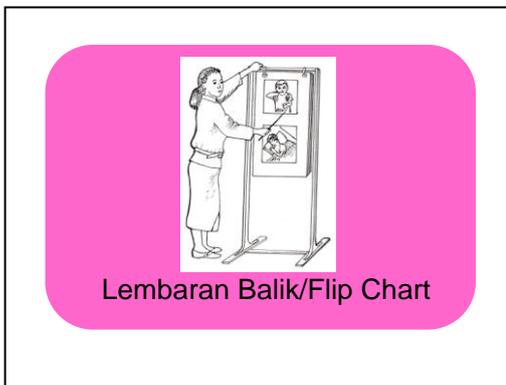
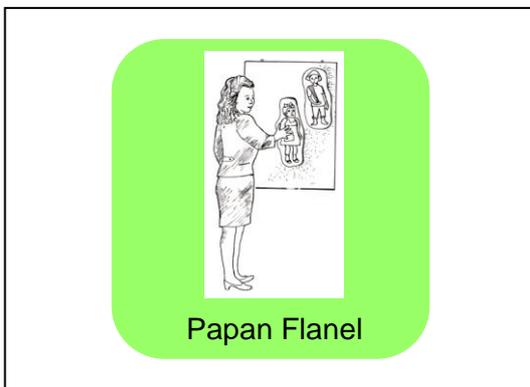
Papan Tulis

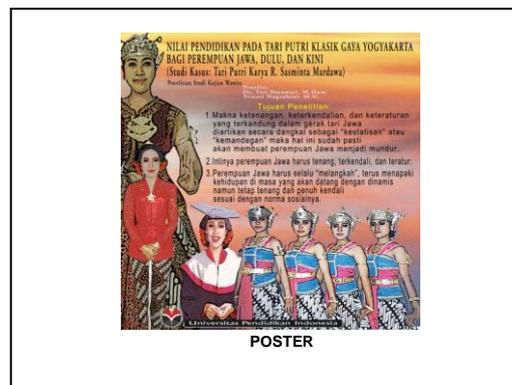
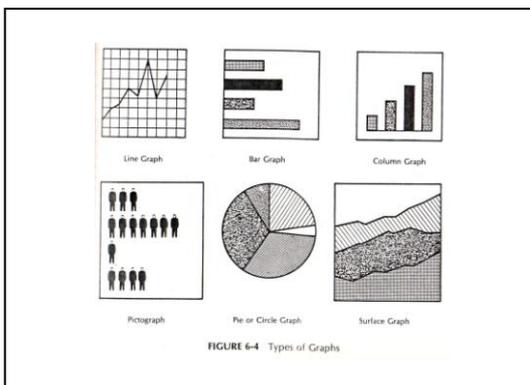
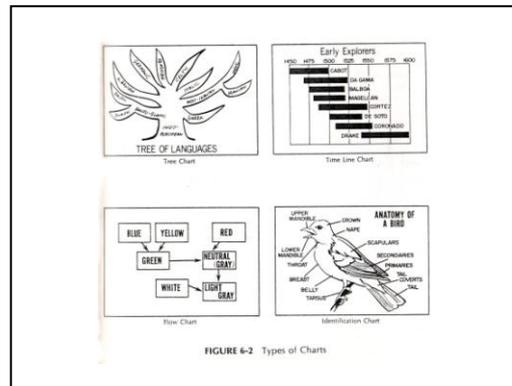
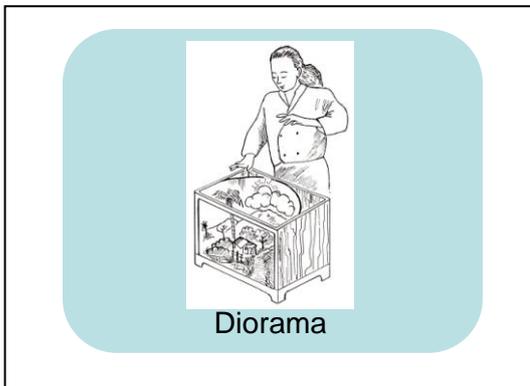
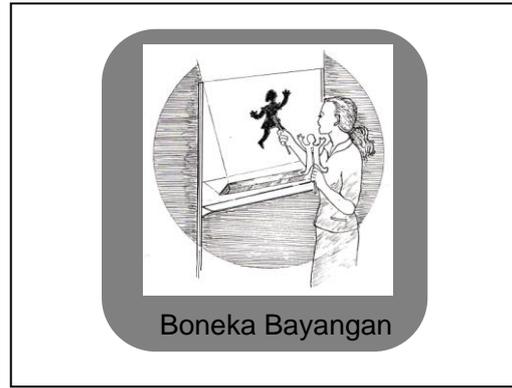
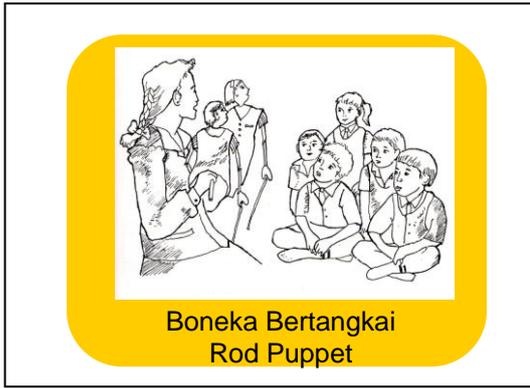
Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaannya diantaranya:

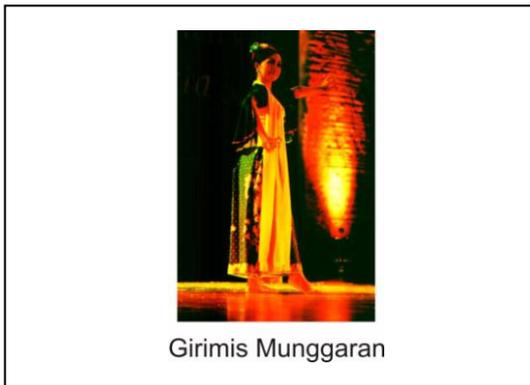
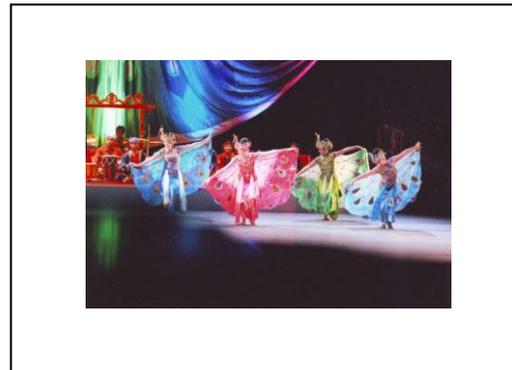
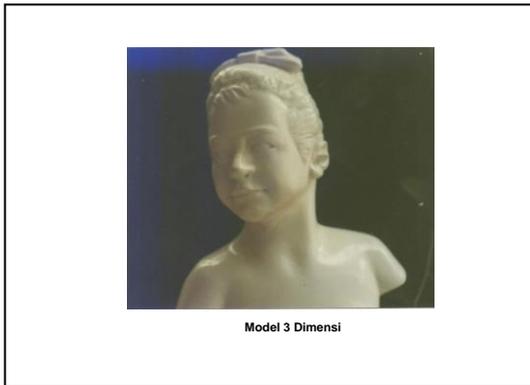
1. Tulisan harus jelas, tulisan dengan huruf *cegak* keterbacaan lebih baik dibanding dengan tulisan tegak/miring bersambung;
2. kata/kalimat yang penting saja yang ditulis di papan tulis, yang lainnya diberikan penekanan secara lisan, guru tidak terkonsentrasi di papan tulis saja namun tetap memperhatikan siswa di kelas.



Papan Tempel







**8a. Tari Jaipongan Gandrung**  
Tari jaipongan adalah salah satu tari kreasi baru di Jawa Barat yang di dalam perkembangannya begitu populer dan dikemudikan oleh berbagai kalangan baik lokal maupun mancanegara. Tari ini adalah juga tari kreasi baru yang digubah dari genre tari rakyat. Tari yang berasal dari kata lu dan penak silat ini dipadukan menjadi tari jaipongan yang dinamis dan artistik.

**8b. Tari Jaipongan Gandrung (Jaipongan Gandrung Dance)**  
This Sundanese dance is a new creation in West Java. In its subsequent development, the dance has been popular not only in West Java but also in other regions and overseas. This dance has been developed from Sundanese folk arts, i.e. Ketuk Tilu dance and Pencak. After several arts, resulting in a dynamic and artistic form of dance.

**Menari Bersama**  
Tarian rakyat pada umumnya menyajikan keakraban dengan penonton. Dalam sajian pertunjukkan ini salah seorang penari memperagakan tarian pergaulan "ketuk tilu" (cikal bakal jaipongan). Kemudian dengan iringan musik karawitan penonton diajak menari berpasangan bersama penari membangun suasana kehangatan dan silaturahmi melalui menari.

**Menari Bersama (Social Dance)**  
Folk dances in general call for the involvement of the audience. In this social dance, the performers will dance the Ketuk Tilu style (the basis for Jaipongan dance), then invite the audience to join the dance.

**CAPTION DAN GAMBAR UNTUK LEMBARAN BALIK/PLIF CHART/Q- CART**

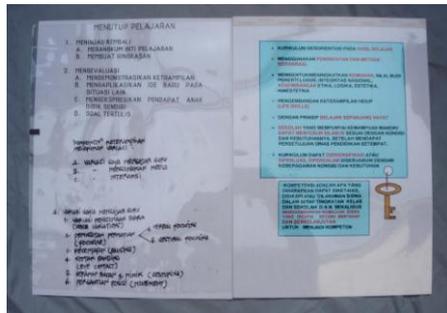
**Booklet**



Leaflet



Berbagai CD,VCD,MDV untuk media pembelajaran



Transparansi cara tulis, copy dan print; bedakan hasilnya



Gambar pada transparansi cara foto copy dan print



Slide



**Beberapa Peralatan Penunjang Multi Media**

## **Simpulan**

1. Tidak ada media pengajaran yang dapat menggantikan kedudukan guru/instruktur meskipun benar keberadaannya sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Teknologi sebagai pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977)
2. Tidak ada media pengajaran yang merupakan media tunggal untuk mencapai semua tujuan pendidikan. Media tertentu lebih cocok untuk tujuan tertentu, untuk pelajaran dan siswa tertentu pula.
3. Media pengajaran adalah bagian integral dari proses belajar mengajar. Media harus berkaitan dengan aktivitas dan prosedur belajar mengajar.
4. Penggunaan media yang bervariasi dan berimbang akan memberikan hasil belajar yang lebih memuaskan;

5. Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar menuntut partisipasi aktif siswa, sebelum selama dan memudahkan penggunaan media;
6. Pada setiap penggunaan media di kelas, ada tahap-tahap atau prosedur pokok yang harus dilalui. Dalam menyiapkan satuan pelajaran tahap-tahap tersebut harus diperhatikan .

## DAFTAR PUSTAKA

Kalam, Abul. 1955. *The General Classroom Teacher*. Paris: United Nation Education

Brinson P. 1982. *The Art In schools*. London: Gulbekian Foundation.

Brien, 1978. *Visual Aids*, Sydney: George G. Harrap and Company Ltd.

Sutadipura, Balnadi. 1983. *Aneka Problema Keguruan*. Bandung: Angkasa.

Semiawan, R Conny. 1987. *Memupuk bakat dan Kreativitas Siswa*, Jakarta: Gramedia.

Chauhan.1979. *Inovations in Teaching Learning Process*. New Delhi: Vikas Publishing Haouse PVT Ltd.

Perrot, Elizabeth,1982. *Effectife Teaching – a Practical Guide to Improving for Teaching*. Ney York: Longman Group Ltd.

Higest, gilbert. 1981. *The Art of Teaching*, London: Methuen & Co. Ltd.

Eggleston, John.1978. *The Changing Classroom General*, New York: Basic Blackwell Ltd.

Roos, Malcolm.1988. *Education Through the Art*. London: Heinemann Educational Book.

Mark, Twain, 1986. *Education and Art*. Chicago: University of Chicago Press.

Kartadinata. Sunaryo. 1981. *Mengajar Perbuatan Seni*. Makalah PPS IKIP Bandung.

More. T.W. 1974. *Educational Theory an introduction*, london: Routladge & Kegan Paul.

Karyono, Tri.1992. Hubungan Antara Pencapaian Pengembangan Daya Cipta Dengan Media Pembelajaran yang Dipergunakan Guru-Guru TK dan SD di Beberapa Tk di Kotamadya Bandung (Skripsi).

Karyono, Tri. 2006. Model Pengembangan Media Pembelajaran Pelengkap Paket B, Bandung: Balai Pengembangan Pendidikan luar Sekolah dan Pemuda.



