

Urgensi Pemanfaatan Multimedia dalam Pendidikan Islam

Achmad Setiawan¹, Nunuk Suryani², Asrowi³

¹Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
(achmadsetiawanindonesia@gmail.com)

²Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret (pasca_tp@yahoo.com)

³Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret (asrowi@yahoo.com)

Abstrak

Teknologi pendidikan memiliki peran penting dalam pembelajaran pada era teknologi informasi saat ini. Perkembangan teknologi informasi sudah sangat luas sehingga perlu dimanfaatkan secara optimal. Peralatan teknologi pendidikan yang berupa multimedia merupakan gabungan dari beberapa media yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Manfaat yang bisa dirasakan ketika memanfaatkannya adalah mampu meningkatkan interaksi siswa, meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta membantu dalam penyampaian materi secara efektif dan efisien. Pendidikan Islam bertujuan untuk mengembangkan semua aspek dalam kehidupan manusia yang meliputi spritual, intelektual, imajinasi, keilmiahan; baik individu maupun kelompok, dan memberi dorongan bagi dinamika aspek-aspek tersebut menuju kebaikan dan pencapaian kesempurnaan hidup, baik dalam hubungannya dengan sang Pencipta, sesama manusia, maupun dengan alam. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu yang disajikan dalam artikel ini menunjukkan multimedia sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar. Disamping itu multimedia juga bisa dimanfaatkan untuk program mengatasi kesulitan belajar pada golongan berkebutuhan khusus dalam berbagai macam disiplin ilmu. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran dalam pendidikan Islam sangat perlu untuk memanfaatkan multimedia pembelajaran agar proses pembelajaran bisa berjalan optimal sehingga tujuan pembelajaran dalam pendidikan Islam bisa tercapai.

Kata kunci: teknologi pendidikan; multimedia pembelajaran; pendidikan Islam

1. PENDAHULUAN

Keterbatasan ruang dan waktu saat ini bukan lagi menjadi suatu penghalang terjadinya proses belajar mengajar. Multimedia merupakan salah satu jembatan penghubung keterbatasan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aloraini, 2012; Barzegar, Farjad, & Hosseini, 2012). Artikel ini merupakan hasil dari studi secara komprehensif terhadap penelitian para ahli yang telah melakukan penelitian tentang pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dari berbagai disiplin ilmu. Pada artikel ini peneliti mencoba mendiskusikan pentingnya pemanfaatan multimedia pembelajaran pada sekolah berbasis Islam. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran pada sekolah berbasis Islam belum sepenuhnya dilaksanakan karena beberapa faktor, diantaranya penguasaan teknologi oleh guru yang masih rendah, ketersediaan sarana dan prasarana, serta jaringan internet yang kurang memadai. Oleh karena itu perlu dilakukan langkah-langkah yang tepat berdasarkan temuan penelitian terdahulu agar dapat dipakai sebagai perbaikan pada masa yang akan datang, khususnya pada sekolah yang berbasis Islam.

2. MULTIMEDIA

Multimedia merupakan integrasi antara dua atau lebih media informasi dengan suatu sistem komputer. Media tersebut termasuk didalamnya berupa teks, gambar, video dan animasi (Sethi, 2005; Mayer, 2001). Lebih jauh lagi, Vaughan mendefinisikan multimedia merupakan suatu kombinasi teks digital, foto, desain grafis, suara, animasi dan elemen video. Pada konteks ini multimedia bisa disebut sebagai kombinasi dari teks, grafis, suara, animasi dan video yang tersedia melalui beberapa komputer. Ketika pengguna bisa mengendalikannya, maka disebut media interaktif (Vaughan, 2011).

3. MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN

Peran multimedia dalam proses pembelajaran sangat penting ketika pendidik harus mengajarkan kepada setiap siswa materi yang cakupannya sangat luas. Multimedia telah mengubah cara berinteraksi dengan orang lain, seperti cara menyampaikan dan menerima pesan yang akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan multimedia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Omagbemi bahwa akses multimedia mampu mensimulasikan perubahan serta menciptakan lingkungan belajar yang mendekati kenyataan serta menciptakan suasana belajar yang lebih responsif dan bermakna untuk memfasilitasi kebutuhan siswa secara spesifik (Omagbemi, Akinola, & Olayiwola, 2004).

Ada dua cara yang digunakan oleh universitas/institusi pendidikan dalam menyampaikan pemanfaatan multimedia sebagai sarana pembelajaran kepada calon pendidik; yang pertama adalah mengajarkan metodologi dalam menciptakan konten multimedia yang didalamnya termasuk mengajarkan keahlian dalam menguasai *software* untuk menciptakan suatu multimedia, dan yang kedua adalah memberdayakan konten dan teknologi multimedia interaktif untuk keefektifan pembelajaran, termasuk beragam metode dalam pembelajaran seperti penyampaian pembelajaran secara interaktif serta personalisasi dan penyempurnaan akses materi kapanpun dan dimanapun (Malik & Agarwal, 2012).

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media yang disatukan dalam suatu sistem sehingga siswa dimungkinkan untuk melakukan navigasi materi secara mandiri terhadap materi dengan waktu yang singkat, membangun koneksi dengan topik yang relevan dan mengkonstruksi pengetahuan mereka serta mengasosiasikan pengetahuan tersebut sebagai informasi yang bermakna (Hede & Hede, 2002; Parekh, 2006). Hal ini penting agar siswa mampu menyesuaikan waktu serta menentukan informasi apa yang dianggap perlu bagi mereka masing-masing, sehingga ketika suatu perbedaan mampu diakomodasi dengan baik dengan alternatif cara belajar, maka siswa akan mengikuti pembelajaran secara lebih mendalam pada level yang lebih tinggi dan mengapresiasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan sepenuh hati (Alessy & Trollip, 2001; Ma, O'Toole, & Keppel, 2008).

Selanjutnya, Alessy & Trollip (2001) mengemukakan bahwa dengan menggunakan multimedia, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan dalam multimedia dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan media yang terpisah karena fokus mereka menjadi terbagi. Hal ini terjadi karena terlalu banyak proses dalam otak manusia untuk menyelaraskan banyak informasi yang berbeda dan menyusunnya kembali menjadi suatu informasi yang utuh (SEG Research, 2008).

Dewasa ini pemanfaatan multimedia menjadi semakin populer pada berbagai bidang keilmuan. Hal ini merangsang tumbuhnya cara baru dalam penyampaian pesan yang berfokus pada aksesibilitas, tidak hanya sekali pakai dan mengakomodasi setiap individu untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam yang tidak terbatas pada pembelajaran secara konvensional. Bagaimanapun tantangan dalam menyediakan sistem belajar yang baik sebagai pengembangan sistem belajar mengajar yang mengacu pada

pemanfaatan media pembelajaran membutuhkan banyak studi dan perencanaan yang matang agar tidak menimbulkan masalah lain dalam pembelajaran.

4. PENDIDIKAN ISLAM

Pendidikan Islam bertujuan untuk mengembangkan semua aspek dalam kehidupan manusia yang meliputi spritual, intelektual, imajinasi, keilmiah; baik individu maupun kelompok, dan memberi dorongan bagi dinamika aspek-aspek di atas menuju kebaikan dan pencapaian kesempurnaan hidup, baik dalam hubungannya dengan sang Pencipta, sesama manusia, maupun dengan alam(Arifin, 1991). Inovasi atau penataan fungsi pendidikan Islam, terutama pada sistem pendidikan persekolahan, harus diupayakan secara terus-menerus, berkesinambungan, dan berkelanjutan sehingga nanti usahanya dapat menjamah pada perluasan dan pengembangan sistem pendidikan Islam luar sekolah (Sanaky, 2008). Pendidikan Islam di Indonesia telah muncul dan berkembang dalam berbagai bentuk lembaga yang bervariasi, seperti pesantren, madrasah, surau, dan meunasah(Akhiruddin, 2015). Sekolah yang berlandaskan islami bisa disebut dengan madrasah, yaitu lembaga pendidikan yang mengajarkan ilmu pengetahuan keagamaan dan ilmu pengetahuan umum lainnya(Taqiyudin, 2008). Madrasah adalah wadah atau tempat belajar ilmu-ilmu keislaman dan ilmu pengetahuan keahlian lainnya yang berkembang pada zamannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa istilah madrasah bersumber dari Islam itu sendiri(Akhiruddin, 2015). Selama ini metode yang digunakan pada madrasah adalah metode tradisional; murid mencatat, menuliskan materi pelajaran, membaca, menghafal dan setelah itu berusaha memahami arti dan maksud pelajaran yang diberikan(Depag RI, 2004). Hal inilah yang menghambat perkembangan ilmu pengetahuan serta penguasaan materi yang dihadapi oleh siswa madrasah. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan optimal.

5. TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN

Teknologi pendidikan adalah suatu studi dan praktik etis dalam memfasilitasi belajar untuk meningkatkan kinerja dengan menciptakan, memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber belajar(Januszewski & Molenda, 2008). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat diperlukan karena dalam menyampaikan materi pembelajaran diperlukan suatu strategi yang sesuai agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Selanjutnya dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan diperlukan persiapan yang matang agar nantinya tidak menimbulkan permasalahan baru dalam belajar. Disamping itu, pengelolaan pusat sumber belajar sangat diperlukan agar pembelajaran bisa terstruktur dengan baik. Teknologi pendidikan bisa juga disebut dengan teknologi pembelajaran yang secara umum meliputi pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Makna teknologi tidak hanya terbatas pada peralatan terkini seperti komputer, media interaktif, telepon pintar, internet, Youtube dan lain-lain meskipun itu semua tidak dapat dipisahkan dari siswa secara luas sebagai potensi alat pembelajaran, melainkan termasuk didalamnya meliputi efisiensi dan meningkatkan sistem manajemen pembelajaran, mekanisme umpan balik serta metode evaluasi dalam pembelajaran(Malik & Agarwal, 2012).

6. MULTIMEDIA MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN

Sudah banyak penelitian yang membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat mengatasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Berikut dalam tabel 1 di bawah ini dirangkum beragam penelitian dari berbagai disiplin ilmu yang menunjukkan manfaat multimedia dalam pembelajaran.

Tabel 1. Penelitian tentang pemanfaatan multimedia

Permasalahan	Solusi yang digunakan	Keterangan
Peningkatan ketrampilan berbicara siswa sekolah dasar di Surakarta.	Penggunaan video berbasis Youtube	Penelitian ini menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa inggris, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan video yang diperoleh dari situs berbagi video Youtube untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa usia sekolah dasar di Surakarta(Riswandi, 2016).
Kesulitan pendidik dalam menen-tukan beragam teknologi multimedia yang sesuai	Mengevaluasi ketersedia- an sumber teknologi multimedia, evaluasi multimedia pedagogik harus dilaksanakan	Artikel ini bertujuan untuk menganjurkan diadakannya evaluasi keefektifan multimedia yang baru digunakan dalam lingkungan kelas sebagai kontribusi dalam peningkatan aktifitas belajar mengajar(Krippel, McKee, & Moody, 2010).
Paradigma pendidikan masa depan, peran dan perkembangan dalam pemanfaatan multimedia.	FLiE (FlexibleLocalindepende ntEducation)	Artikel ini menyarankan bahwa model pembelajaran masa depan FLiE akan memberikan pendidikan yang fleksibel dengan ditunjang oleh peralatan komunikasi berupa informasi yang ditulis oleh guru dan siswa hingga mengarah pada pembelajaran sepanjang hayat(Radford, 1997).
Penerapan strategi siswa bertanya secara elektronik dan rahasia didalam kelas.	<i>ActiveClass</i> (A <i>networkedclassroomtech nology</i>) Implementasi pada kelas sarjana komputer dan Sains di UC San Diego, yang dikenal dengan kam-pus aktif.	Artikel ini merupakan suatu wujud kekecewaan terhadap pelaksanaan kelas aktif yang menunjukkan ketidakpuasan siswa dengan berbagai macam alasan, seperti ketersediaan komputer yang terbatas, keberagaman minat dari para siswa, melibatkan siswa pada tugas-tugas yang tidak relevan, padahal pengajar dan pembimbing belum mampu meningkatkan keaktifandidalam kelas sesuai yang diharapkan(Barkhuus, 2005).
Mempersiapkan pengetahuan dan kemampuan antar disiplin ilmu dengan pemahaman estetik visual (<i>visual aestheticunderstanding</i>) dan komunikasi, yang terintegrasi dengan pengetahuan teknologi untuk menjadi pekerja yang efektif dan efisien dalam era informasi saat ini.	Pelatihan kepada para sarjana antar disiplin ilmu tentang pemanfaatanMe-dia Digital Interaktif di NorthwestMissouri State University	Artikel ini menyajikan pendekatan antar disiplin ilmu dalam pendidikan yang dikembangkan dan dikelola oleh tiga lembaga; seni, komputer sains/sistem informasi dan komunikasi, untuk menghasilkan lembaga belajar yang beragam dengan memanfaatkan media digital interaktif, pemrograman komputer sains dan gambar. Pelatihan tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan industri dan disesuaikan secara berkala untuk mencapai tujuan tertentu(Carrol, Jody, & Craig Warner, 2008).

7. PROGRAM MULTIMEDIA PENDIDIKAN DALAM BERBAGAI DISIPLIN ILMU

Multimedia dewasa ini sudah banyak dirancang, dikembangkan dan diimplementasikan dalam berbagai disiplin ilmu. Bahkan dalam pengimplementasiannya terdapat berbagai macam kombinasi penggunaan multimedia. Tujuan pengimplementasiannya pun juga beragam. Berikut pada tabel 2 dibawah ini akan ditampilkan beberapa program yang telah dilaksanakan dari seluruh dunia yang merupakan hasil studi literatur dari berbagai sumber.

Tabel 2. Program pemanfaatan multimedia dalam berbagai disiplin ilmu

Program	Target Pengguna	Tujuan	Teknologi Media yang Digunakan	Keterangan
KAD (Kino-Ani-Drama and Animation Therapy)	Diimplementasikan pada anak dan remaja di Korea Selatan	Mengurangi stres yang disebabkan oleh penggunaan internet secara berlebihan, <i>video games</i> dan media masa.	1. Terapi Kino-Ani-Drama secara Off-linedalamnya termasuk menari, terapi drama, terapi musik dan terapi menggambar 2. Terapi animasi online yang meliputi animasi 2D, 3D, virtual reality, <i>Augmentedreality</i> , <i>hypertext</i> dan lain-lain.	Program terapi multimedia ini menunjukkan hasil yang baik pada pikiran dan tubuh yang stres pada generasi internet saat ini yang disebabkan oleh efek negatif dari diharuskannya penggunaan media dengan melibatkan siswa dalam memproduksi media seperti video, animasi dan lain-lain(Park, Kim, & Choo, 2009).
TiM	Anak usia 3-10 tahun, orang tua, buta atau memiliki gangguan penglihatan	Merancang, mengembangkan dan mengadaptasikan <i>games</i> komputer kepada anak yang memiliki gangguan penglihatan.	1. Alat peraba dan suara sebagai sarana interaksi terhadap cerita interaktif. 2. Menggunakan <i>keyboard</i> khusus. 3. Menggunakan <i>joystick</i> untuk mengontrol suara.	Proyek multimedia ini menyarankan penggunaan <i>game</i> multimedia komputer bagi anak yang memiliki gangguan penglihatan sebagai alat untuk merangsang pertumbuhan psikomotorik dan menyempurnakan kemampuan beradaptasi terhadap komputer yang biasa digunakan oleh manusia(Buaud, Svenson, Archambault, Burger, & Miessenberg, 2002).
HEADS UP (Health Education and Discovering Science while	Masyarakat kota, Non-Asia, Minoritas, Usia SMP, pelajar di	Mengembangkan ketertarikan mereka terhadap sains dan	Video tentang kisah karir ahli ilmu kesehatan dari kalangan minoritas	Program ini berhasil meyakinkan untuk mengurangi jarak pencapaian antara kulit

Program	Target Pengguna	Tujuan	Teknologi Media yang Digunakan	Keterangan
unlockingpotential)	Amerika.	mendorong mereka untuk memasuki karir akademis dibidang ilmu kesehatan.	dalam DVD atau kaset rekaman. Gambar dan animasi selama kegiatan dilaksanakan Sumber belajar berbasis web Sumber daya guru mengikuti kajian yang kontinyu dan masukan selama merancang proses.	putih dan minoritas non asia pada usia SMP dengan menampilkan kisah hidup ilmuwan minoritas dalam sebuah kerangka multimedia(Murray, et al., 2009).
WIT (Williams Instructional Technology)	Mahasiswa musim panas yang mau berpartisipasi dengan jurusan yang sudah ditentukan	Mengembangkan multimedia berbasis proyek dengan kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.	Publikasi cetak program WIT Presentasi untuk berbagi pengalaman dalam program Pesan harian dalam website untuk mengumumkan koleksi proposal proyek Workshop cara bercerita selama program pelatihan	Program teknologi musim panas ini berhasil membuktikan peran teknologi multimedia dalam pelatihan dan memfasilitasi kratifitas dalam pembelajaran di kelas(Murphy, 2007).
ACALPA (Affective Computer-Aided Learning Platform for Childrenwith Autism)	Diimplementasikan pada sekolah khusus bagi penderita autis.	Menjembatani dan memfasilitasi prosedur pendidikan bagi para penderita autis.	Setiap hari digunakan objek, warna dan kata tertentu untuk membantu menumbuhkan ketertarikan kepada <i>game</i> Avatar mengarahkan instruksi atau kalimat sederhana yang dipahami oleh penderitaautis Umpan balik terhadap ekspresi emosi visual avatar. Personalisasi instruksi dan variasi level kesulitan pada pengguna yang berbeda-beda.	Sistem multimedia ini menghasilkan modul interaktif untuk mendukung metode dan teknik yang digunakan dalam pendidikan anak penderita autis seperti TEACCH, yang didalamnya termasuk pendekatan pembelajaran terstruktur dan penggunaan materi visual khususnya terhadap target yang memiliki kekuatan visual dalam belajar(Kontantinidis, Luneski, & Nikolaidon, 2009).

8. PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN ISLAM

Pendidikan dalam prespektifislambertujuan menciptakan manusia yang mampu berinteraksi dengan Tuhan, sesama manusia dan alam sekitar. Dalam proses pendidikan Islam, metode mempunyai kedudukan yang sangat signifikan untuk mencapai tujuan. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta

didikdianggap lebih signifikan dibanding dengan materi sendiri (Fikri, 2011). Namun sayangnya metode yang sering digunakan pada sekolah islami adalah metode tradisional; murid mencatat, menuliskan materi pelajaran, membaca, menghafal dan setelah itu berusaha memahami arti dan maksud pelajaran yang diberikan (Depag RI, 2004).

Lebih lanjut, Rianie menyatakan metode yang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah islami kebanyakan masih menggunakan metode konvensional; metode kuliah, metode dialog, metode lingkaran, metode riwayat, metode mendengar, metode membaca, metode imla', metode hafalan, metode lawatan dan lain-lain (Rianie, 2015). Padahal penggunaan metode yang tepat besar pengaruhnya terhadap pemanfaatan multimedia yang sesuai. Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju memberikan banyak pilihan kepada guru untuk mampu menentukan jenis multimedia yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Multimedia sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran (Riswandi, 2016; Radford, 1997; Krippel, McKee, & Moody, 2010; Barkhuus, 2005; Carrol, Jody, & Craig Warner, 2008). Keunggulan pemanfaatan multimedia adalah terletak pada kemampuannya diterapkan diberbagai disiplin ilmu dan berbagai program peningkatan penguasaan siswa dengan beragam latar belakang. Pembelajaran pada sekolah yang berlandaskan islami sangat perlu untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan melibatkan peran multimedia. Karena dengan adanya multimedia dalam pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Jusoh & Jusoff, 2009).

Teknologi multimedia merupakan salah satu unsur pendukung dalam mengikuti perubahan informasi secara global, khususnya pada tujuan pendidikan. Sejalan dengan itu, munculnya layanan distribusi media, seperti *video conference* dan fitur lain dalam multimedia memerlukan infrastruktur yang memadai, kuat dan sesuai (Kalavathy, 2009). Klasifikasi multimedia yang mempengaruhi perkembangan pendidikan islam adalah meliputi memperluas cakupan paradigma pendidikan islam, membangun masyarakat islami berdasarkan kosep persatuan, desain paradigma dan kurikulum yang sama pada semua muslim, menjadikan pendidikan islam menjadi inti dari pengetahuan, serta mampu menjembatani solidaritas antara pendidikan islam dan pendidikan modern (Noordin & Aini, 2002). Pada intinya ada 4 tujuan utama pada penggunaan multimedia dalam pembelajaran; meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan akses terhadap pendidikan dan pelatihan, mengurangi biaya dan meningkatkan dampak positif dalam suatu pendidikan (Shiung, 2007)

9. KESIMPULAN

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia memiliki manfaat yang sangat luas. Dengan memanfaatkan multimedia proses pembelajaran khususnya dalam pendidikan islam dapat berlangsung lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Oleh karena itu, semestinya pemangku kebijakan, dalam hal ini pemerintah sudah mulai memikirkan bagaimana pemanfaatan multimedia dalam pendidikan islam mengingat materi dan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan sangat luas. Pemanfaatan multimedia tersebut bisa dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan mengingat perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin luas, bahkan siswa sekolah dasar pun saat ini sudah mulai familiar dengan perangkat teknologi informasi modern sehingga perlu diarahkan dalam pemanfaatannya agar tidak terjerumus kepada pengetahuan yang kurang bermanfaat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan multimedia sangat diperlukan agar tercapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan islam dari segi penguasaan materi dengan cakupan yang sangat luas, sehingga dapat mencetak manusia yang memiliki interaksi yang baik kepada Tuhan, sesama manusia dan alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin. (2015). Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Tarbiya Vol. 1 No: 1*.
- Alessy, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimrda for Learning: Method and Development*. Boston: Allyn & Bacon.
- Aloraini, S. (2012). The impact of using multimedia on students' academic achievement in the College of Education at King Saud University. *Journal of King Saud University - Languages and Translation*, 78.
- Arifin, H. M. (1991). *Kapita Selekta Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Barkhuus, L. (2005). Bring Your Own Laptop Unless You Want to Follow the Lecture: Alternative Communication in The Classroom. *Proceeding of 2005 International ACM SIGGROUP Conference on Supporting Group Work* (hal. 140-143). Florida: ACM.
- Barzegar, N., Farjad, S., & Hosseini, N. (2012). The effect of teaching model based on multimedia and network on the student learning (case study: Guidance schools in Iran). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
- Buaud, A., Svenson, H., Archambault, D., Burger, D., & Miessenberg, K. (2002). Multimedia Games for Virtually Impaired Children. *International Computers Helping People with Special Needs (ICHP)* (hal. 173-180). Berlin: Springer.
- Carrol, S., Jody, S., & Craig Warner. (2008, March). An Interdiciplinary Major Empasizing Multimedia. *Proceedings of the 39th SIGCSE Technical Symposium on Computer Science Education* (hal. 388-391). Portland: ACM.
- Depag RI. (2004). *Sejarah Madrasah; pertumbuhan, dinamika dan perkembangan di Indonesia*. Jakarta: Depag RI.
- Fikri, M. (2011). Konsep Pendidikan Islam; Pendekatan Metode Pengajaran. *Jurnal Ilmiah Islam Futura Vol. 9 No.1*, 116-129.
- Hede, T., & Hede, A. (2002). Multimedia Effect on Learning: Design Implication of an Integrated Model In S. McNamara and E. Stacey (Eds). *Proceedings ASET Conference*. Melbourne: <http://www.aset.org.au/confs/2002/hede-t.html>.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Reflection on the 2008 AECT*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Jusoh, W. W., & Jusoff, K. (2009). Using Multimedia in Teaching Islamic Studi. *Journal Media and Communication Studies Vol. 1 (5)*, 86-94.
- Kalavathy, G. M. (2009). Parallel Performance Monitoring Servise for Dynamically Composed Media Web Services. *Journal of Computer Science, Science Publication*.
- Kontantinidis, E. I., Luneski, A., & Nikolaidon, M. M. (2009). Using affective avatars and rich multimedia content for education of children with autism. *Proceedings of the 2nd International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments. Workshop on AHETA: "Assistive Healthcare & Educational Technologies for Special Target Groups*. Corfu: ACM.
- Krippel, G., McKee, A. J., & Moody, J. (2010). Multimedia Use in Higher Education: Promises and Pitfalls. *Journal of Intructional Pedagogies Vol. 2*, 1-8.
- Ma, A. K., O'Toole, J., & Keppel, M. (2008). An Investigation of Student Teacher's Attitudes to the Use of Media Triggered Problem Based Learning. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(3), 311-325.
- Malik, S., & Agarwal, A. (2012). Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool - A Study. *International Journal of Information and Education Technology, Vol. 2 No. 5*, 468-471.

- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Murphy, T. (2007). Williams instructional technology: summer students working on faculty projects. *Proceedings of the 35th Annual ACM SIGUCCS Conference on User Services 2007*. Florida: ACM.
- Murray, N. G., Opuni, K. A., Reiningger, B., Session, N., Mowry, M. M., & Hobbs, M. (2009). A Multimedia Educational Program That Increases A Multimedia Educational Program That Increases Middle-School Students. *Academic Medicine*, 803-811.
- Noordin, T. A., & Aini, N. (2002). *Pendidikan dan Pembangunan Manusia: Pendekatan Persepadu*. Bangi: As-Syabab Media Malaysia - Universiti Utara Malaysia.
- Omagbemi, C. O., Akinola, B. A., & Olayiwola, I. B. (2004). Academic Libraries, The Internet and It's Potential Impact on Teaching and Learning in Nigerian Teritiary Institution. *Journall of Library and Information Science, Vol. 1*, 34-46.
- Parekh. (2006). *Principles of Multimedia*. New Delhi: Tata McGraw-Hill.
- Park, S. H., Kim, S. Y., & Choo, J. H. (2009). New Media to Create Integrating Art Therapy: Animation Therapy. *Proceeding of SIGGRAPH Asia 2009*. Yokohama: ACM.
- Radford, A. (1997). The Future of Multimedia in Education. *First Monday Vol. 2*.
- Rianie, N. (2015). Pendekatan dan Metode Pendidikan Islam. *Management of Education Vol. 1*, 105-118.
- Riswandi, D. (2016). Use of Youtube-Based Videos to Improve Student's Speaking Skill. *International Conference on Teacher Training and Education*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sanaky, H. A. (2008). Pendidikan Islam di Indonesia, SUatu Kajian Upaya Pemberdayaan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan Insania Vol. 13 No. 1*, 15-24.
- SEG Research. (2008). *Understanding Multimedia Learning: Integrating Multimedia*. New Hope, Pennsylvania: BrainPOP.
- Sethi, A. (2005). *Multimedia Education: Theory And Practice*. New Delhi: International Scientific Publication.
- Shank, P. (2005). *The Vlue of Multimedia Learning*. On-line: Adobe Design Centre.
- Shiung, T. K. (2007). *Kajian Mengenai Penggunaan E-Pembelajaran (E-Learning) Di Kalangan Pelajar Jurusan Pendidikan Teknik dan Vokasional di Institusi Pengajian Tinggi (IPTA) Negeri J. Johor*: Universiti Teknologi Malaysia.
- Taqiyudin. (2008). *Sejarah Pendidikan, Melacak Geologi Pendidikan Islam di Indonesia*. Bandung: Mulia Press.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Works 8th Edition*. New York: McGraw Hill.