MEDIA PEMBELAJARAN GAYA MENGAJAR KOMANDO UNTUK GURU PJOK

Ahmat Fauzi¹, Advendi Kristiyandaru¹, Abdul Rachman Syam Tuasikal¹

¹Pendidikan Olahraga, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

e-mail: ahmat.19001@mhs.unesa.ac.id

Abstract: The purpose of this article is to find out how the commando teaching style instructional media for corner teachers. Specifically, the teacher must have the ability to develop learning strategies and be able to choose the right strategy in learning activities. Teaching style is one of the abilities that can support the teacher's ability in the learning process. Command teaching style is one of eleven teaching styles in Muska Mosston's book. The commando teaching style was the first to be introduced among the other styles, and is most often used by corner teachers. However, the teaching style of command in its implementation is not only commanding, but also there are several steps that must be fulfilled as explained by Muska Mosston. Learning media is an intermediary that can help teachers to better understand the commando teaching style.

Keywords: Learning Media, Command Teaching Style, PJOK

Abstrak: Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran gaya mengajar komando untuk guru pjok. Secara spesifik guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran, serta dapat memilih strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Gaya mengajar merupakan salah satu kemampuan yang dapat menunjang kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Gaya mengajar komando adalah salah satu dari sebelas gaya mengajar yang ada didalam buku Muska Mosston. Gaya mengajar komando merupakan gaya paling pertama yang dikenalkan diantar gaya yang lain, dan paling sering digunakan oleh para guru pjok. Namun, gaya mengajar komando dalam pelaksanaannya tidak hanya memerintah saja, tetapi juga ada beberapa langkah yang harus terpenuhi seperti yang dijelaskan Muska Mosston. Media pembelajaran adalah perantara yang dapat membantu guru untuk semakin memahami gaya mengajar komando.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Gaya Mengajar Komando, PJOK

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, seperti faktor guru, siswa, media, dan lingkungan (Sanjaya, 2009). Peranan

sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga

dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Proses mengajar dikuasai oleh tunggal terpadu atau yaitu guru. Di dalam pembelajaran gurulah yang membuat keputusan. Setiap tindakan dari kegiatan mengajar yang direncanakan oleh guru adalah hal/sesuatu yang telah diputuskan oleh guru sebelum proses belajar mengajar dimulai (Siahaan, 2019). Pembuatan keputusan merupakan hak yang dimiliki oleh guru di antaranya bagaimana mengatur peserta didik, berinteraksi dengan peserta didik, membangun suasana pada saat pembelajaran, mengatur pembelajaran, mengelola waktu, tempat dan peralatan.

Secara spesifik guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran, serta dapat memilih strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran (Gustiawan, Fahrudin, & Stafei, 2014). Guru menentukan gaya mengajar apa yang akan dia gunakan pada saat pembelajaran. Ada bermacam-macam gaya mengajar seperti gaya mengajar komando, latihan, timbal balik, evaluasi diri, inklusi, penemuan terpadu, penemuan konvergen, penemuan divergen, individu, inisiasi siswa, dan melatih diri. Hakikat setiap gaya mengidentifikasi bahwa penerapan pada gaya yang diberikan sangatlah fleksibel terhadap rintangan yang harus dilalui oleh setiap gaya. Pengurangan yang terjadi akan menghilangkan pelaksanaan gaya tersebut yang pada akhirnya mempengaruhi pencapaian tujuan.

Berdasarkan latar belakang di atas, media pembelajaran gaya mengajar komando masih belum jelas,

sehingga perlu dibahas bagaimana media pembelajaran gaya mengajar komando untuk guru PJOK.

PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif (Baharuddin, 2017). Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu supaya terjadi proses belajar (Arifin & Setiyawan, 2012). Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai alat perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan sarana fisik menyampaikan materi pelajaran (Rusman, 2012).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara atau alat komunikasi dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam arti yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan

pembelajar dalam proses pembelajaran.

Gaya Mengajar

Gaya mengajar merupakan cerminan individualisme dalam seni mengajar. Mengajar adalah faktor utama yang membentuk dan menjamin pencapaian proses pembelajaran mendidik yang sangat tidak terduga (Batool & Ahmad, 2019). Setiap gaya mengajar terdapat tujuan dan hakikat yang mendasarinya. Hakikat setiap gaya mengidentifikasi bahwa penerapan pada gaya yang diberikan sangatlah fleksibel terhadap rintangan yang harus dilalui oleh setiap gaya (Moston & Ashwoth, 2010).

Hakikat tersebut memberikan gambaran yang jelas pada setiap gaya. Pengurangan yang terjadi akan menghilangkan pelaksanaan gaya tersebut yang pada akhirnya mempengaruhi pencapaian tujuan. Selain itu, perilaku waspada, yaitu perilaku yang wajar pada setiap struktur gaya akan menjamin pencapaian tujuan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Grasha mencirikan gaya mengajar sebagai praktik instruktur yang gigih dan dapat diandalkan dalam kolaborasi mereka dengan siswa selama proses pembelajaran mendidik (Batool & Ahmad, 2019). Ketika guru menjadi ahli menggunakan setiap gaya tersebut, dia akan lebih fleksibel dan mampu mengubah gaya tersebut, sehingga mencapai lebih banyak tujuan dan mendapatkan lebih banyak siswa yang berhasil.

Hakikat setiap gaya mengidentifikasi bahwa penerapan pada gaya yang diberikan sangatlah fleksibel

terhadap rintangan yang harus dilalui oleh setiap gaya. Hakikat tersebut memberikan gambaran yang jelas pada setiap gaya. Pengurangan yang terjadi akan menghilangkan pelaksanaan gaya tersebut yang pada akhirnya mempengaruhi pencapaian tujuan. Selain itu, perilaku waspada, yaitu perilaku yang wajar pada setiap struktur gaya akan menjamin pencapaian tujuan kegiatan belajar mengajar. Ketika guru menjadi ahli menggunakan setiap gaya tersebut, dia akan lebih fleksibel dan mampu mengubah gaya tersebut, sehingga mencapai lebih banyak tujuan dan mendapatkan lebih banyak siswa yang berhasil.

Ada beberapa gaya mengajar, yaitu (Moston & Ashwoth, 2010):

1. *The Command Style* (Gaya Komando)

Dalam gaya mengajar komando guru yang bertanggung jawab penuh terhadap semua kegiatan pembelajaran dan memegang kendali mulai dari tahap prapembelajaran hingga pasca-pembelajaran. Tujuan dari gaya ini adalah untuk mempelajari cara mengerjakan tugas dengan benar dan dalam waktu yang singkat, mengikuti semua keputusan yang dibuat oleh guru. Dalam model ini semua aktivitas pembelajaran, keterlaksanaannya hanya dan sangat tergantung pada guru. Dapat dikatakan peserta didik akan bergerak hanya bila gurunya memerintahkannya untuk bergerak. Situasi demikian menyebabkan peserta didik pasif dan tidak diperkenankan berinisiatif. Akibatnya peserta didik tidak mampu mengembangkan kreativitas, khususnya kreativitas dalam bergerak.

Tabel 1. Tujuan

Tujuan Materi Pelajaran	Tujuan Perilaku
Untuk mereproduksi model dengan kinerja langsung	Untuk mensosialisasikan individu menjadi norma-norma kelompok
Untuk mencapai akurasi dan ketepatan kinerja	Untuk mencapai kesesuaian
Untuk mencapai hasil langsung	Untuk mencapai keseragaman
Untuk mencapai kinerja yang disinkronkan	Untuk membangun identitas dan kebanggaan kelompok - rasa memiliki
Untuk mematuhi model yang telah ditentukan	Untuk meningkatkan semangat korps
Untuk menguasai keterampilan materi pelajaran	Untuk mengikuti petunjuk sesuai isyarat
Melestarikan tradisi dan ritual budaya	Untuk mencapai standar estetika tertentu
Untuk menggunakan waktu secara efisien	Untuk mengembangkan kebiasaan dan rutinitas
Untuk menutupi lebih banyak bahan	Melestarikan tradisi budaya, upacara, dan ritual
	Untuk mengontrol kelompok atau individu
	Untuk menanamkan prosedur keselamatan
	Untuk mematuhi jenis disiplin tertentu (disiplin gaya perintah; setiap perilaku memiliki bentuk disiplinnya sendiri)

1. Anatomi Gaya Komando

- a. Dalam setiap anatomi gaya, Mosston & Asworth meninjaunya dari tiga perangkat keputusan yaitu: pra pertemuan, selama pertemuan, dan pasca pertemuan.

Keputusan yang dibuat guru dan yang akan diteruskan kepada siswa dinyatakan sebagai berikut: KG= Keputusan Guru; KS= Keputusan Siswa.

- b. Untuk gaya komando atau gaya perintah ini, semua keputusan diambil oleh guru. Jadi bagan tentang keputusan-keputusan untuk gaya komando sebagai berikut:
 - 1) Pra Pertemuan: KG (Keputusan Guru)
 - 2) Dalam Pertemuan: KG (Keputusan Guru)
 - 3) Pasca Pertemuan: KG (Keputusan Guru)
2. Sasaran Gaya
 - a. Bagian ini akan merinci peranan guru, peranan siswa, dan hasil yang dicapai karena menggunakan gaya yang diuraikan.
 - b. Dengan menggunakan gaya komando, maka sasaran yang akan dicapai akan melibatkan siswa yang akan mengikuti petunjuk-petunjuk guru, dengan sasaransasaran sebagai berikut:
 1. respons langsung terhadap petunjuk yang diberikan
 2. penampilan yang sama/seragam
 3. penyesuaian
 4. penampilan yang disinkronkan
 5. mengikuti model yang telah ditentukan
 6. mereproduksi model (mengikuti)
 7. ketepatan dan kecermatan respons
 8. meneruskan kegiatan dan tradisi kultural
 9. mempertahankan tingkat estetika
 10. meningkatkan semangat kelompok
 11. penggunaan waktu secara efisien
 12. pengawasan keamanan
3. Menyusun Pembelajaran Dengan Gaya Komando
 - a. Semua keputusan pra-pertemuan dibuat oleh guru: (1) materi pembelajaran, (2) tugas-tugas, (3) organisasi, (4) dan lain-lain
 - b. Semua keputusan selama pertemuan berlangsung dibuat oleh guru: (1) penjelasan peranan guru dan siswa, (2) penyampaian materi pembelajaran, (3) penjelasan prosedur organisasi: regu/kelompok, penempatan dalam wilayah kegiatan, perintah yang harus diikuti
 - c. Keputusan pasca pertemuan: (1) umpan balik kepada siswa, (2) sasarannya harus memberi banyak waktu untuk pelaksanaan tugas
4. Maksud Penggunaan Gaya Komando
 - a. Guru dapat merancang pengalaman untuk sinkronisasi dan kesuksesan grup.
 - b. Guru dapat merancang pengalaman respons-stimulus yang menghasilkan manfaat perkembangan.
 - c. Guru menyadari perlunya kesesuaian dengan prinsip-prinsip tertentu untuk keselamatan, atau kemampuan bergerak, atau keakuratan dalam kinerja.
 - d. Guru mampu mengembangkan kekompakan kelompok.
 - e. Peserta didik dapat berfungsi dan mengembangkan keterampilan fisik dalam hubungan respons stimulus
 - f. Para peserta didik bersedia untuk mengakui peran dan kemitraan mereka di dalam kelompok.

- g. Peserta didik mengakui keahlian guru dan bersedia menerima keputusan guru.
5. Unsur-Unsur Khas Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Gaya Komando
 - a. Semua keputusan dibuat oleh guru
 - b. Menuruti petunjuk dan melaksanakan tugas adalah merupakan kegiatan utama siswa
 - c. Menghasilkan tingkat kegiatan yang tinggi
 - d. Dapat membuat siswa merasa terlibat dan termotivasi
 - e. Mengembangkan perilaku disiplin, karena harus mentaati prosedur yang telah ditetapkan
6. Saluran-saluran Pengembangan
 - a. Menurut Mosston & Ashworth, selama masa pembelajaran setiap orang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, sosial, emosional, dan kognitifnya.
 - b. Mosston & Ashworth berbicara tentang empat saluran perkembangan: (1) Saluran fisik: meningkat dengan pesat selama menggunakan gaya komando, (2) Saluran sosial terbatas, (3) Saluran emosional terbatas, (4) Saluran kognitif terbatas

2. *The Practice Style* (Gaya Latihan)

Karakteristik yang menentukan dari gaya latihan adalah praktik individu dan pribadi dari tugas memori/reproduksi dengan umpan balik pribadi. Dalam anatomi gaya praktek, peran guru adalah membuat semua materi pelajaran dan keputusan logistik dan untuk memberikan umpan balik pribadi kepada peserta didik. Peran pelajar

adalah untuk mempraktikkan memori/tugas reproduksi secara individu dan pribadi sambil membuat sembilan keputusan khusus (disajikan berikutnya).

3. *The Reciprocal Style* (Gaya Timbal Balik)

Ciri khas dari gaya timbal balik adalah interaksi sosial, timbal balik, menerima dan memberikan umpan balik langsung (dipandu oleh kriteria khusus yang diberikan oleh guru). Dalam anatomi gaya timbal balik, peran guru adalah membuat semua materi pelajaran, kriteria, dan keputusan logistik serta memberikan umpan balik kepada pengamat. Peran peserta didik adalah bekerja dalam hubungan kemitraan. Satu pelajar adalah pelaku yang melakukan tugas, membuat sembilan keputusan dari gaya latihan, sedangkan pelajar lainnya adalah pengamat yang menawarkan umpan balik langsung dan berkelanjutan kepada pelaku, menggunakan lembar kriteria yang dirancang oleh guru. Pada akhir praktik pertama, pelaku dan pengamat berganti peran - itulah nama untuk perilaku tengara ini - gaya timbal balik. Pelaku 1 menjadi pengamat 2 dan pengamat 1 menjadi pelaku 2.

4. *The Self-Check Style* (Gaya Evaluasi Diri)

Karakteristik yang menentukan dari gaya periksa-diri adalah melakukan tugas dan terlibat dalam penilaian diri yang dipandu oleh kriteria yang diberikan oleh guru tertentu. Dalam anatomi gaya self-check, peran guru adalah membuat

semua materi pelajaran, kriteria, dan keputusan logistik. Peran peserta didik adalah bekerja secara mandiri dan memeriksa kinerja mereka sendiri terhadap kriteria yang disiapkan oleh guru.

5. *The Inclusion Style* (Gaya Inklusi)

Ciri khas dari gaya Inklusi adalah bahwa pelajar dengan berbagai tingkat keterampilan berpartisipasi dalam tugas yang sama dengan memilih tingkat kesulitan yang dapat mereka lakukan. Dalam anatomi gaya Inklusi, peran guru adalah membuat semua keputusan materi pelajaran, termasuk level yang mungkin dalam tugas, dan keputusan logistik. Peran pelajar adalah untuk mensurvei tingkat yang tersedia dalam tugas, memilih titik masuk, mempraktikkan tugas, dan jika perlu membuat penyesuaian di tingkat tugas, dan memeriksa kinerja terhadap kriteria.

6. *The Guided Discovery Style* (Gaya Penemuan Terpadu)

Ciri khas dari gaya Penemuan Terpadu adalah desain pertanyaan yang logis dan berurutan yang mengarahkan seseorang untuk menemukan tanggapan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam Anatomi Gaya Penemuan Terpadu, peran guru adalah membuat semua keputusan materi pelajaran, termasuk konsep sasaran yang akan ditemukan dan desain pertanyaan berurutan untuk pelajar. Peran pelajar adalah menemukan jawabannya. Ini menyiratkan bahwa pelajar membuat keputusan tentang segmen materi pelajaran dalam topik yang dipilih oleh guru.

7. *The Convergent Discovery Style* (Gaya Penemuan Konvergen)

Ciri khas dari gaya Penemuan Konvergen adalah menemukan tanggapan yang benar (ditentukan sebelumnya) menggunakan proses konvergen. Dalam anatomi gaya Penemuan Konvergen, peran guru adalah membuat keputusan materi pelajaran, termasuk konsep sasaran yang akan ditemukan, dan merancang pertanyaan tunggal yang disampaikan kepada peserta didik. Peran pelajar adalah untuk terlibat dalam penalaran, pertanyaan, dan logika untuk membuat koneksi secara berurutan tentang konten untuk menemukan jawaban.

8. *The Divergent Discovery Style* (Gaya Penemuan Mandiri)

Karakteristik yang menentukan dari gaya Penemuan Divergen adalah untuk menemukan tanggapan divergen (banyak) untuk satu pertanyaan/situasi, dalam operasi kognitif tertentu. Dalam Anatomi Gaya Penemuan Divergen, peran guru adalah membuat keputusan tentang topik materi pelajaran dan pertanyaan khusus serta logistik untuk disampaikan kepada peserta didik. Peran pelajar adalah menemukan beberapa desain/solusi/tanggapan untuk pertanyaan tertentu.

9. *The Learner-Design Individual Program Style* (Gaya Individu)

Ciri khas dari gaya Program Individu yang Dirancang Pelajar (I.P.) adalah kemandirian setiap pelajar untuk menemukan struktur yang menyelesaikan suatu masalah atau masalah. Dalam anatomi gaya Pembelajaran Dirancang I. P., peran guru adalah

untuk membuat keputusan logistik materi pelajaran umum bagi peserta didik. Peran pelajar adalah membuat keputusan tentang bagaimana menyelidiki topik materi pelajaran umum: untuk menghasilkan pertanyaan yang mengarah pada fokus khusus dalam topik umum, untuk menghasilkan pertanyaan yang menghasilkan identifikasi proses dan prosedur, untuk menemukan solusi/movement, dan untuk menentukan kriteria kinerja.

10. *The Learner-Initiated Style* (Gaya Inisiasi Siswa)

Ciri khas dari gaya yang Diprakarsai Pelajar adalah permulaan dan tanggung jawab pelajar untuk merancang, pengalaman belajar. Dalam anatomi gaya yang Diprakarsai Pelajar, peran pelajar adalah untuk secara mandiri memulai perilaku ini dan membuat semua keputusan dalam pra-dampak, termasuk perilaku belajar-mengajar mana yang akan digunakan dalam dampak, dan membuat keputusan kriteria untuk pasca-dampak. Asalkan guru berkualifikasi dalam materi pelajaran, peran guru sekarang adalah menerima kesiapan pelajar untuk membuat keputusan maksimal dalam pengalaman belajar, menjadi suportif, dan berpartisipasi sesuai dengan permintaan pelajar.

11. *The Self-Teaching Style* (Gaya Melatih Diri)

Ciri khas dari gaya Mengajar Mandiri adalah keuletan individu dan keinginan untuk belajar. Dalam anatomi gaya Mengajar Mandiri, individu berpartisipasi dalam peran guru dan pelajar dan membuat semua

keputusan dalam set pra-dampak, dampak, dan pasca-dampak. Ketika perilaku ini tercapai, tujuan yang telah ditetapkan individu dalam materi pelajaran dan perilaku tercapai. Perilaku ini tidak memiliki tujuan yang ditetapkan secara tepat: individu memilih tujuan.

Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada hakikatnya merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas fisik untuk menyempurnakan manusia seutuhnya. Hal ini sesuai dengan tujuan akhir dari pendidikan jasmani dan olahraga yang terletak pada perannya sebagai wadah unik penyempurnaan karakter dan sebagai wahana membentuk kepribadian yang kuat berhati mulia. Sependapat dengan hal tersebut menurut Sukintaka pendidikan jasmani dan olahraga merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya.

Media Pembelajaran Gaya Mengajar Komando Untuk Guru PJOK

Menurut *Association for Education Communication and Technology* (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan informasi serta mengandung materi instruksional dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar

(Pujiriyanto, 2012). Penggunaan media pembelajaran ialah untuk membantu suatu proses pembelajaran dalam memahami sebuah materi agar lebih efektif dan efisien. Biasanya guru menggunakan media pembelajaran dalam memberikan materi kepada para siswa agar mereka lebih mudah dalam memahami materi tersebut, tetapi media pembelajaran juga bisa digunakan oleh guru itu sendiri. Karena meskipun telah memiliki *title* sebagai seorang guru, bukan berarti seorang guru berhenti untuk belajar. Guru juga harus meningkatkan kompetensinya agar menjadi lebih baik lagi. Sehingga kedepannya guru dapat dengan mudah memberikan pembelajaran kepada para siswa dan siswi.

SIMPULAN

Gaya mengajar untuk guru pjok ada sebelas yaitu gaya mengajar komando, latihan, timbal balik, evaluasi diri, inklusi, penemuan terpadu, penemuan konvergen, penemuan divergen, individu, inisiasi siswa, dan melatih diri. Gaya mengajar merupakan salah satu metode yang dapat memudahkan guru dalam mengajar. Pembelajaran efektif dan efisien akan terwujud apabila guru dapat menguasai gaya pembelajaran dengan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal & Setiyawan, Adhi. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif Dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Baharuddin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SMK Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. 4(1), 24-33.
- Batool, A., & Ahmad, S. (2019). Relationship Between Teachers' Teaching Style and Learning Style of Students. *Research on Humanities and Social Sciences*. 9 (23), 41-44.
- Gustiawati, R., Fahrudin, F., & Stafai, M. M. (2014). Implementasi model-model pembelajaran penjas dalam meningkatkan kemampuan guru memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran penjasorkes.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2010). *Teaching Physical Education*. Jyvaskyla: Department of Physical Education.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

Siahaan, T. (2019). OPTIMALISASI KINERJA MGMP DENGAN METODE BIMBINGAN TERPADU DALAM UPAYA PENINGKATAN

KOMPETENSI GURU. *JURNAL PENA EDUKASI*, 6(2), 73-80.

Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media & Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.