

## Pengembangan Desain Instruksional Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtida'iyah

**Siti Kholidatur Rodiyah**  
Universitas Sunan Giri Surabaya  
E-mail: [kholidah@unsuri.ac.id](mailto:kholidah@unsuri.ac.id)

**Abstract:** *This study aims to analyze the implementation of the model for developing Islamic Religious Education learning designs in schools. This study used a development research design by Walter Dick & Lou Carey with 9 steps for developing a learning design: (1) Identifying teaching objectives; (2) Performing instructional analysis; (3) Identify students' initial behavior/characteristics; (4) Formulate performance objectives; (5) Development of benchmark reference tests; (6) Development of teaching strategies; (7) Development or choosing to teach; (8) Design and carry out formative evaluations; And (9) Teaching revision. The results of the study show that the development of learning designs requires the achievement of 21<sup>st</sup> century competencies such as critical thinking, creativity, communication, and collaboration. Based on these demands, the development of Islamic Religious Education learning must be based on multimedia.*

**Keywords:** *development research, learning design, Islamic education*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi model pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan oleh Walter Dick & Lou Carey dengan 9 langkah pengembangan rancangan pembelajaran: (1) Mengidentifikasi tujuan pengajaran; (2) Melakukan analisis instruksional; (3) Mengidentifikasi perilaku/karakteristik awal siswa; (4) Merumuskan tujuan kinerja; (5) Pengembangan tes referensi benchmark; (6) Pengembangan strategi pengajaran; (7) Pengembangan atau memilih untuk mengajar; (8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; dan (9) Pengajaran revisi. Hasil kajian menunjukkan bahwa pengembangan desain pembelajaran menuntut tercapainya kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Berdasarkan tuntutan tersebut, pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus berbasis multimedia.

**Kata Kunci:** penelitian pengembangan, disain pembelajaran, pendidikan Islam.

### LATAR BELAKANG

Transformasi teknologi informasi telah menghasilkan perubahan dalam cara kita belajar dan mengajarkan. Ada banyak opsi bahan belajar yang tersedia sekarang melalui produk teknologi informasi, seperti CD, DVD, flashdisk, dan lainnya. Siswa dapat mengakses materi ini tanpa perlu mencetak dokumen. Bahan-bahan ini terdiri dari program atau software yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran melalui komputer. Konsep ini dikenal sebagai pembelajaran berbasis komputer (CBI) dalam dunia teknologi pembelajaran.

Menurut definisi AECT 1994, terdapat lima area utama dalam teknologi instruksional atau teknologi pembelajaran: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Karenanya, pentingnya pengembangan desain

pembelajaran tidak dapat diabaikan dalam setiap kegiatan belajar-mengajar, agar tujuan kurikulum sekolah atau pendidikan tinggi tercapai. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Tantangannya saat ini adalah dapatkah kita menciptakan dan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan pengembangan desain pembelajaran/instruksional dalam Pendidikan Islam.

### **Pengembangan Desain Pembelajaran/instruksional**

Pada dasarnya, teknologi instruksional (instructional technology) mencakup konsep bahwa pembelajaran (instruction) merupakan elemen yang tak terpisahkan dari pendidikan, dan teknologi instruksional menjadi salah satu bagian dari teknologi pendidikan. Terminologi "pengembangan sistem instruksional" (instructional system development) dan "desain instruksional" (instructional design) seringkali digunakan secara bergantian tanpa membedakan dengan jelas, meskipun sebenarnya terdapat perbedaan makna antara kata "desain" dan "pengembangan". "Desain" mengacu pada pembuatan sketsa, pola, outline, atau rencana awal, sementara "pengembangan" mengacu pada proses membuat suatu objek berkembang secara teratur, menjadi lebih besar, lebih baik, lebih efektif, dan sebagainya.

### **Kegunaan Media dalam Pembelajaran**

Pertanyaan mengenai relevansi penggunaan media dalam pembelajaran sering kali muncul, namun sebelumnya perlu dipahami konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran. Proses belajar-mengajar melibatkan komunikasi antara pengirim (sender) dan penerima (receiver) pesan yang terdiri dari isi atau materi pembelajaran yang diwujudkan dalam simbol-simbol komunikasi verbal seperti kata-kata dan tulisan, maupun non-verbal. Proses ini disebut encoding. Oleh karena itu, media diperlukan dalam pembelajaran untuk membantu memperjelas dan memperkuat pesan yang disampaikan.

Proses siswa dalam memahami simbol-simbol komunikasi disebut decoding. Namun, terkadang proses decoding bisa terganggu oleh noise atau barrier pada proses komunikasi. Dalam hal ini, Nur Hamim dan timnya merumuskan beberapa fungsi atau manfaat dari penggunaan media pembelajaran, yaitu: Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dirumuskan oleh Hamim dkk, diantaranya (a) mengatasi keterbatasan pengalaman siswa; (b) melebihi keterbatasan ruang kelas; (c) memungkinkan interaksi siswa dengan lingkungan; (d) menghasilkan pengamatan yang seragam; (e) memunculkan minat baru pada siswa; (f) meningkatkan motivasi siswa; dan (g) memberikan pengalaman yang lengkap dari yang konkret hingga abstrak.

Miarso menambahkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, berdasarkan studi teoritis dan empiris, yaitu (a) memberikan rangsangan yang beragam pada otak sehingga otak dapat berfungsi secara optimal; (b) meningkatkan efek sosialisasi dengan meningkatkan kesadaran terhadap dunia sekitar; dan (c) meningkatkan kemampuan ekspresi diri baik bagi dosen/guru maupun mahasiswa/siswa.

Hamalik dalam Arsyad menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi baru serta berdampak pada aspek psikologis siswa. Media pembelajaran dapat membantu efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan pada tahap orientasi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data dengan cara yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta menyajikan informasi secara padat.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting sebagai pendorong dalam meningkatkan fungsi kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa selama proses pembelajaran.

### **Model pengembangan desain instruksional**

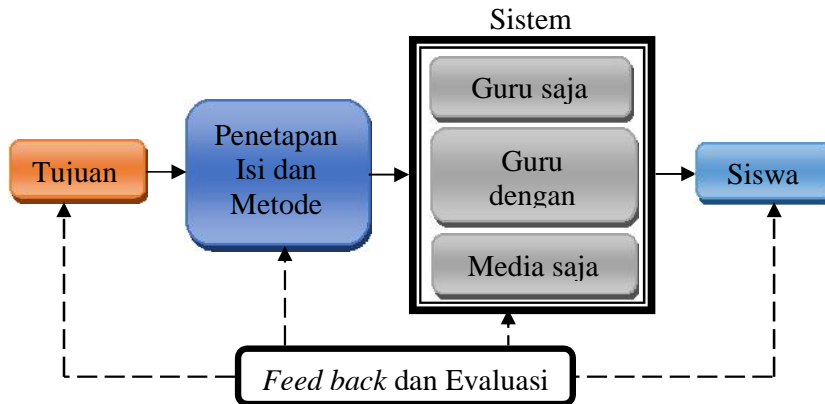
Dalam definisi teknologi pendidikan/teknologi instruksional saat ini, terdapat empat model instruksional dasar yang dapat diorganisir. Model pertama adalah model tradisional di mana guru dan siswa bertemu langsung dalam kelas. Model kedua melibatkan penggunaan alat bantu audio visual oleh guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Model ketiga mencakup penggunaan sistem instruksional yang lengkap. Sementara model keempat terdiri dari penggunaan sistem instruksional lengkap yang hanya berbasis media dan tidak melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa.

Dalam tulisan Azhar Arsyad, Levie & Lentz telah mengungkapkan empat fungsi penting dari media pembelajaran, khususnya media visual. Fungsi pertama adalah fungsi atensi, di mana media visual menjadi inti dalam menarik perhatian siswa dan mengarahkannya pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Selain itu, media visual juga memiliki fungsi afektif yang dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa dalam belajar teks yang bergambar.

Levie & Lentz juga menemukan bahwa media visual memiliki fungsi kognitif yang sangat penting. Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa gambar atau elemen lambang visual dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Dan fungsi terakhir dari media pembelajaran, yaitu fungsi kompensatoris, terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Secara keseluruhan, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

Pola sistem instruksional dapat terdiri dari gabungan beberapa pola instruksional yang telah disebutkan sebelumnya, yang dapat dilihat pada gambar berikut.

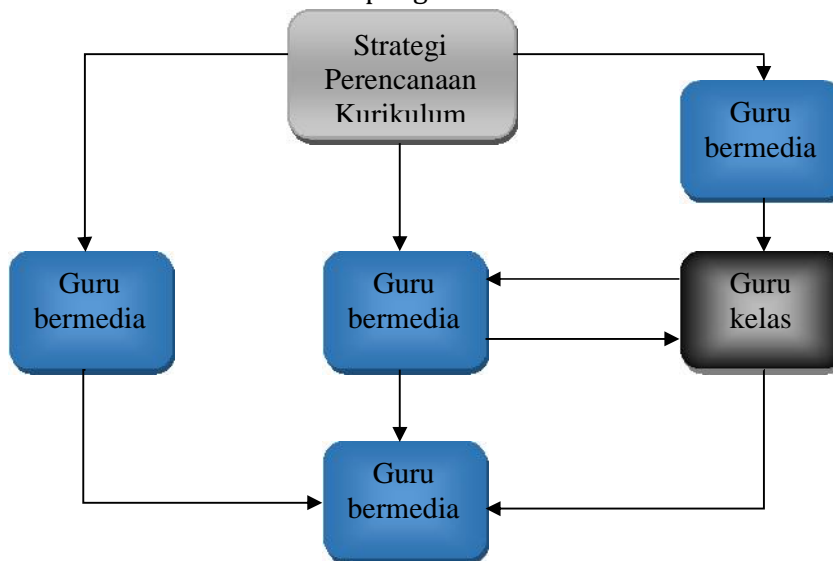
**Gambar 1.** sistem instruksiona



a. Model paradigma baru pengelolaan instruksional

Model paradigma baru untuk pengelolaan instruksional yang dikembangkan oleh Heinich pada tahun 1970 sesuai dengan diagram Morris. Model ini menunjukkan hubungan yang terkontrol antara guru kelas dan guru bermedia. Heinich menekankan bahwa guru kelas harus memiliki keahlian dalam penggunaan semua jenis media dalam kegiatan ini dan memiliki keputusan penuh untuk menggunakan atau tidak menggunakan media tersebut. Heinich (1970) menyajikan sebuah model paradigma baru untuk mengelola instruksi yang sejalan dengan diagram Morris. Model ini menunjukkan hubungan yang diatur antara guru kelas dan guru media. Heinich menekankan bahwa guru kelas memiliki keahlian dalam mengoperasikan semua media yang digunakan dalam kegiatan tersebut dan memiliki kewenangan mutlak untuk memutuskan apakah akan menggunakannya atau tidak. Diagram tersebut menggambarkan bagaimana guru kelas dan guru media bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**Gambar 2.** pengelolaan instruksional



b. Model ASSURE

Model ASSURE adalah sebuah model yang dikembangkan oleh Heinich dkk., dalam mengembangkan perencanaan penggunaan dan pembuatan media yang efektif. ASSURE merupakan kepanjangan dari kata sebagai berikut: (1) A = *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakter siswa); (2) S = *State objective* (merumuskan tujuan); (3) S = *Select or modify media* (memilih dan memodifikasi media); (4) U = *Utilize* (menggunakan media); (5) R = *Require learner response* (meminta tanggapan siswa terhadap media yang digunakan); dan (6) E = *Evaluate* (mengevaluasi seberapa jauh tingkat efektifitas penggunaan media).

c. Model Pengembangan Pembelajaran Menurut Dick & Carey

Model Dick & Carey adalah sebuah sistem pendekatan untuk merancang pengajaran yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey. Model ini terdiri dari beberapa komponen yang membentuk urutan langkah-langkah dalam proses pengembangan dan perancangan pengajaran. Urutan perancangan dan pengembangan model ini meliputi: mengidentifikasi tujuan pengajaran, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi tingkah laku awal/karakteristik siswa, merumuskan tujuan kinerja, mengembangkan tes acuan patokan, mengembangkan strategi pengajaran, memilih atau mengembangkan bahan ajar, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, dan merevisi pengajaran.

**Langkah-langkah pengembangan desain instruksional**

Hamim dkk telah merumuskan langkah-langkah dalam pengembangan desain instruksional/pembelajaran yang meliputi beberapa tahapan penting. Pertama, pemahaman terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan desain. Kedua, melakukan peninjauan media yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta mengembangkan strategi dan cara pencapaian yang efektif. Ketiga, merancang isi pesan dan memilih bentuk serta jenis media pembelajaran yang tepat. Keempat, memproduksi media dan melakukan uji coba serta evaluasi media yang telah dibuat. Terakhir, melakukan perbaikan dan evaluasi terhadap media yang telah diproduksi.

Dalam CBI, langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran dan hasil yang akan dicapai. Kemudian, selanjutnya adalah mengembangkan isi pembelajaran berdasarkan prinsip desain instruksional yang sesuai dengan media pembelajaran berbasis komputer. Setelah itu, mengemas konten pembelajaran ke dalam bentuk multimedia yang interaktif dan menarik, seperti gambar, video, animasi, suara, dan teks. Tahap berikutnya adalah mengujicobakan media pembelajaran pada sejumlah peserta didik dan mengumpulkan data evaluasi terhadap kesesuaian content dan keefektifannya dalam proses pembelajaran.

Evaluasi dan pengembangan media pembelajaran berlangsung secara terus-menerus, karena teknologi dan informasi yang terus berkembang. Sehingga perangkat lunak pembelajaran yang digunakan harus terus diperbarui dan dikembangkan mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang ada. Dengan demikian, pengembangan desain instruksional/pembelajaran dapat bekerja secara optimal dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan bagi peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Dalam studi ini, digunakan rancangan penelitian pengembangan yang terdiri dari 9 langkah pengembangan rancangan pembelajaran berdasarkan tahapan penelitian Walter Dick & Lou Carey. Langkah-langkah tersebut mencakup: (1) Identifikasi tujuan pengajaran; (2) Melakukan analisis instruksional; (3) Identifikasi perilaku/karakteristik awal siswa; (4) Merumuskan tujuan kinerja; (5) Pengembangan tes acuan patokan; (6) Pengembangan strategi pengajaran; (7) Pengembangan atau pemilihan materi pengajaran; (8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; dan (9) Revisi pembelajaran.

Studi ini dilakukan di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama Sidoarjo seperti MINU Pucang, MINU Tropodo, karena pada sekolah di lingkungan tersebut telah menerapkan pembelajarannya berbasis ICT.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara konseptual, pengembangan pendidikan Islam dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi pendidikan yang memanfaatkan sumber daya manusia (narasumber), alam dan lingkungan, kesempatan, dan keuangan secara efektif dan efisien. Penggunaan teknologi pendidikan dapat dilakukan melalui tiga kategori, yaitu: (1) pengembangan sistem pembelajaran yang inovatif, (2) pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran, dan (3) peningkatan produktivitas sumber daya manusia.

Model pendekatan sistem pengembangan desain pembelajaran (Sistem Approach Model For Designing Instruction) Walter Dick & Carey memiliki prosedur pengembangan yang mengikuti langkah-langkah dalam model desain tersebut, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran (*Identifying Instructional Goals*)

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam pengembangan desain pembelajaran al-Qur'an Hadis adalah mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran melalui analisis kebutuhan, untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan umum ini harus dipertimbangkan berdasarkan analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, dan masukan dari para ahli. Untuk memahami kualifikasi kemampuan yang diharapkan dari peserta didik setelah mengikuti pembelajaran al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, dapat dilakukan dengan menelaah kurikulum al-Qur'an Hadis yang mengacu pada Keputusan Menteri Agama RI No. 184 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah.

2. Melakukan analisis pembelajaran (*Conducting Instruction Analysis*)

Setelah menetapkan tujuan pembelajaran, tindakan selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengenali keterampilan dasar yang perlu dikuasai peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Tujuan umum pembelajaran al-Qur'an Hadis yang sudah diidentifikasi sebelumnya, kemudian dianalisis untuk mengenali keterampilan dasar (subordinat skill).



3. Mengidentifikasi tingkah laku awal/karakteristik siswa (*identifying Entry Behaviours, Characteristic*)  
Untuk menentukan isi materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran, perlu dilakukan identifikasi terhadap keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik sebelum memasuki pembelajaran dan menggunakan buku ajar. Selain itu, karakteristik umum peserta didik juga perlu diperhatikan dalam perancangan pembelajaran. Sebagai contoh, ketika menggunakan buku ajar untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyyah pada mata pelajaran al-Qur'an Hadis, analisis isi pembelajaran dapat didasarkan pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan. Dari analisis tersebut, dapat diketahui bahwa pengetahuan awal atau prasyarat yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan membaca al-Qur'an pada surat al-Kafirun dan surat al-Ma'un serta menghafalnya dengan benar dan fasih, yang telah diajarkan secara tuntas pada kelas II semester 2 dan kelas III semester 1. Oleh karena itu, pada kelas V, sangat tepat untuk mengarahkan dan mengembangkan proses pengenalan pada ketiga surat tersebut dengan pendekatan hermeneutik sederhana yang mencakup analisis isi, analisis realitas historis, dan analisis generalisasi untuk memahami arti dan makna dari surat-surat tersebut.
4. Merumuskan tujuan khusus kinerja/pembelajaran (*Write performance Objectives*)  
Tujuan pembelajaran khusus merujuk pada pernyataan yang merumuskan kemampuan atau perilaku tertentu yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan suatu program pembelajaran. Tujuan tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional agar dapat diamati dan diukur, sehingga kemampuan siswa dalam mencapai tujuan tersebut dapat diukur menggunakan tes atau alat pengukur lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus ini penting karena menjadi dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes.
5. Pengembangan tes acuan patokan (*Develop criterion referenced test items*)  
Dengan menggunakan rumusan tujuan pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya, langkah selanjutnya adalah merumuskan instrumen tes yang dapat digunakan untuk menilai dan mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran khusus tersebut telah tercapai.
6. Pengembangan strategi pengajaran (*Develop Instructional Strategy*)  
Dalam langkah ini, dilakukan pemilihan, pengaturan, dan pengembangan komponen-komponen umum serta prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sesuai dengan karakteristik masing-masing. Komponen utama dari strategi pembelajaran terdiri dari: (1) kegiatan pembelajaran untuk mengkondisikan dan mempersiapkan mental peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran; (2) penyajian informasi untuk mengembangkan isi bahan ajar yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran al-Qur'an Hadis; (3) peran peserta didik untuk memastikan keterlibatan mental mereka dalam pembelajaran; dan (4) penutupan pembelajaran melalui tes, yang merupakan strategi untuk mengukur tingkat penguasaan dan pencapaian peserta didik.

7. Pengembangan dan pemilihan bahan ajar (*Developing and Select Instructional Materials*)

Salah satu tahap utama dalam pengembangan desain pembelajaran al-Qur'an Hadis adalah pengembangan dan pemilihan materi pembelajaran. Hasil akhir dari proses ini adalah sebuah bahan ajar yang dicetak, yaitu buku ajar khazanah hermeneutika al-Qur'an Hadis untuk siswa kelas V MI. Materi pembelajaran yang terdiri dari fakta, konsep, dalil, prinsip, hukum, atau prosedur disajikan melalui beberapa media yang disesuaikan dengan karakteristik isi pembelajaran. Hal ini diilustrasikan pada tabel di bawah ini:

| No. | Isi Pembelajaran                             | Konstruksi Isi | Media   |
|-----|--|----------------|---|
| 1.  | Teks al-Qur'an dan hadis tentang anak yatim. | Konsep, dalil. | Bahan ajar, CD <i>Murottal al-Qur'an</i> edisi <i>Juzz 'Amma</i> , CD Belajar al-Qur'an Iqra', kumpulan Alif Ba Ta. |

8. Membuat dan melakukan penilaian formatif

Langkah berikutnya setelah menghasilkan bahan pembelajaran adalah melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam merevisi bahan pembelajaran agar lebih efektif.

9. Revisi pengajaran (*Instructional Revisions*)

Langkah selanjutnya adalah merevisi pembelajaran dengan menggunakan data yang diperoleh dari evaluasi formatif. Data tersebut diolah dan dianalisis untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa/peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan desain instruksional merupakan proses yang terencana dan terstruktur untuk menganalisis, mendesain, mengevaluasi, dan melaksanakan pembelajaran agar menghasilkan sebuah produk multimedia yang efektif. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan potensi peserta didik dalam proses belajar mengajar melalui fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Salah satu model pengembangan desain instruksional yang dapat digunakan adalah Computer Based Instruction yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini. Dalam pengembangan desain instruksional Pendidikan Islam, dapat mengikuti 9 langkah model pengembangan desain instruksional Walter Dick & Lou Carey, yaitu mengidentifikasi tujuan pengajaran, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa, merumuskan tujuan kinerja, pengembangan tes acuan patokan, pengembangan strategi pengajaran, pengembangan atau pemilihan pengajaran, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, serta merevisi pengajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005.
- Briggs, Leslie, J., *Instruksional Design: Prinsiples and Aplication*, Educational Technology Publicatios: Englewood Cliffs, N.J., 1979.
- Darmawan, Deni, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Dick, Walter & Carey, Lou, *The Systematic design of Intrustion*, Boston: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data, 1937.
- Donal P., Ely, *Instruksional Design & Development*, (New York: Syracuse University Publ., 1978.
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Alumni, 1986.
- Hamim, Nur dkk., *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Sertifikasi Guru/Pengawas dalam Jabatan Kuota 2011*, Surabaya: LPTK. Fak. Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2011.
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 184 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah*. Jakarta: 2019
- Miarso, Yusufhadi dkk., *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1994. Diterjemahkan dari buku aslinya "The Definition of Educational Technology" dengan izin khusus dari AECT (Association for Educational Communications and Technology)
- Robert L., Baker, & R. Schutz, Richard, *Instructional Product Development*, New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1971.
- Salma Prawiradilaga, Dewi dan Siregar, Eveline, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C., *Instructional Technology the Definition and Domains of the Field*, Washington DC: AECT, 1994.