

MEDIA PEMBELAJARAN JENIS MEDIA MULTIMEDIA

Meri Ulina Br. Ginting¹, Amanda Sefrina², Eduardcito Siburian³, Haripin Fernando Simatupang⁴, Tulus Pangidoan Tampubolon⁵, Yasmin Kristina Br Panggabean⁶

STT Abdi Sabda Medan^{1,2,3,4,5,6}

amandasefrina8@gmail.com², siburianedu2@gmail.com³,
haripinsimatupang61@gmail.com⁴, tampubolontuluspangidoan@gmail.com⁵,
jasminpanggabean0000@gmail.com⁶

ABSTRAK

Penggunaan multimedia dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Integrasi berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi terbukti mampu memperkaya pengalaman belajar serta dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik, interaktif, mendalam, dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep dasar media pembelajaran, definisi multimedia menurut para ahli, klasifikasi jenis-jenis multimedia, dan menganalisa kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman (SWOT) dalam penerapannya di lingkungan pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literature dengan mengkaji berbagai sumber ilmiah terkait teori multimedia, landasan pedagogis, dan aspek etika serta spiritualitas yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media tersebut. Hasil kajian menunjukkan bahwa multimedia memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian konten. Kesimpulannya adalah pemanfaatan multimedia dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif apabila diintegrasikan secara terencana, etis, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Kata Kunci: Multimedia, Media Pembelajaran, Efektivitas Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, Interaktivitas, Analisis SWOT.

ABSTRACT

The use of multimedia in education plays an important role in enhancing learning effectiveness. The integration of text, images, audio, video, and animation makes the material more engaging, interactive, and easier to understand. This study discusses the definition of instructional media, the concept of multimedia according to experts, the types of multimedia, and a SWOT analysis of its implementation. In addition, it examines the theoretical foundations of multimedia, ethical and spiritual aspects, and the responsibilities involved in using media in education. The findings show that multimedia has great potential to improve

the quality of learning, but it requires adequate technological readiness and teacher competence to ensure optimal implementation.

Keywords: *Multimedia, Instructional Media, Educational Technology, Interactivity, Digital Learning.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran yang sangat strategis sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan bermakna. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Media ini menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan multimedia, proses belajar tidak lagi terbatas pada penyampaian verbal, tetapi juga melibatkan aspek visual dan audio yang dapat memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, media pembelajaran jenis multimedia memungkinkan terjadinya pembelajaran interaktif, di mana peserta didik dapat berpartisipasi aktif melalui simulasi, kuis, atau aktivitas digital lainnya. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis, menyenangkan, dan sesuai dengan karakter generasi digital saat ini. Oleh karena itu, pemahaman mengenai konsep, jenis, dan penerapan media pembelajaran multimedia menjadi sangat penting bagi pendidik untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan inovatif.

B. KERANGKA TEORITIS

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media tersebut dapat berupa bahan cetak seperti buku atau majalah, materi audiovisual seperti video atau presentasi multimedia, serta media digital seperti perangkat lunak komputer atau aplikasi pembelajaran daring. Penggunaan media

pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung dengan lebih efektif.¹

Pengertian Multimedia

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apa pun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.² Multimedia adalah teknologi yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, video, animasi dan interaktivitas untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan multimedia bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif dengan mengoptimalkan kombinasi visual, audio dan gerakan.³ Pemanfaatan multimedia dalam manajemen pendidikan dapat memperkaya materi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi secara visual. Multimedia juga dapat digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti pembuatan film dokumenter, presentasi, atau pengembangan program komputer.⁴

Menurut para tokoh Multimedia memiliki berbagai pengertian, yaitu:

Menurut Dean, istilah multimedia awalnya berasal dari dunia teater, yakni sebuah pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung, seperti monitor video, synthesized band, serta karya seni manusia sebagai bagian dari penyajiannya. Namun, berbeda dari pengertian awal tersebut, multimedia kemudian dipahami sebagai suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video, serta sistem piringan optik atau stereo yang digunakan untuk menghasilkan sajian audio-visual secara penuh. Sejalan dengan itu, McCormick menyatakan bahwa multimedia pada dasarnya

¹ Arifannisa, *Sumber & Pengembangan MEDIA PEMBELAJARAN* (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 27.

² Andri Valen, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: IKAPI, 2021), 103.

³ I Gede Partha Sindu, *Buku Ajar Pengantar Multimedia* (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 2.

⁴ Iman Cahyanto, *Penerapan dan Pengembangan ICT dalam Manajemen Pendidikan* (Yogyakarta: K-Media, 2023), 113.

merupakan kombinasi dari tiga elemen utama, yaitu suara, gambar, dan teks. Turban memperluas definisi ini dengan menjelaskan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari sedikitnya dua media input atau output data, yang dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Robin dan Linda kemudian menekankan bahwa multimedia adalah alat yang mampu menciptakan presentasi dinamis dan interaktif melalui penggabungan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Sementara itu, Hofstetter menjelaskan bahwa multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, serta gambar bergerak seperti video dan animasi dengan menyediakan link dan tool yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.⁵

Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran

Menurut Vaughan, multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:⁶ 1) Multimedia hiperteks merupakan system yang tersusun atas elemen-elemen informasi yang saling terkait dengan tautan (*link*), sehingga memungkinkan pengguna menavigasi materi secara fleksibel sesuai kebutuhan. 2) Multimedia interaktif dapat mengontrol penuh kepada pengguna terhadap pemilihan, urutan, dan waktu peemunculan elemen-elemen multimedia, dengan keunggulan berupa kemampuan mengintegrasikan teks, audio, grafik, gambar diam, dan gambar bergerak dalam satu *platform* yang mudah digunakan, contoh yang umum dijumpai meliputi permainan edukatif, CD interaktif, aplikasi perangkat lunak, serta teknologi realitas virtual. 3) Multimedia *linier/sekuensial* merupakan jenis multimedia yang disajikan secara runtut tanpa memberikan kendali kepada pengguna dalam menentukan alur penyampaian informasi, sebagaimana dipergunakan pada film, video pembelajaran dan tutorial digital.⁷

⁵ Amir Falah Sofian dan Agus Purwanto, *Digital Multimedia* (Yogyakarta: ANDI, 2008), 1-2.

⁶ Iwan Binanto, *Multi Media Digital Dasar Teori dan Pengembanganya* (Yogyakarta: ANDI, 2010), 3.

⁷ Muhamad Yasin dkk, *Teknologi Pembelajaran dan Persoalan-persoalan Pembelajaran di Indonesia di Era Pandemi Covid 19* (Yogyakarta: Garudawacha, 2023), 102.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa SWOT Media Pembelajaran

1. *Strengths* (Kekuatan)

Media pembelajaran jenis multimedia memiliki kekuatan utama dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa. Kombinasi antara teks, gambar, suara, video, dan animasi membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, multimedia mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah.⁸

2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan media multimedia terletak pada ketergantungan terhadap fasilitas teknologi seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet. Tidak semua lembaga pendidikan memiliki infrastruktur yang memadai untuk menerapkan pembelajaran multimedia secara optimal. Selain itu, guru yang kurang menguasai teknologi dapat menjadi hambatan dalam penggunaan media ini secara efektif.⁹

2. *Opportunities* (Peluang)

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi peningkatan mutu pembelajaran berbasis multimedia. Dengan adanya akses internet, perangkat seluler, dan aplikasi pembelajaran interaktif, guru dan siswa dapat mengakses sumber belajar dari berbagai platform. Selain itu, dukungan pemerintah terhadap digitalisasi pendidikan semakin membuka peluang inovasi dalam pembuatan media multimedia.¹⁰

3. *Threats* (Tantangan)

Dalam penggunaan media pembelajaran salah satunya dalam penggunaan media teks dalam multimedia pembelajaran memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah keterbatasan kapasitas *kognitif* siswa. Menurut teori *cognitive load*, otak manusia hanya mampu memproses informasi dalam jumlah terbatas pada satu waktu. Jika multimedia menampilkan teks panjang bersamaan dengan gambar atau animasi, siswa bisa mengalami kebingungan. Karena itu, perancangan teks harus memperhatikan

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 160.

⁹ Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 98.

¹⁰ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 213.

keterbacaan, kejelasan, dan relevansi. Teks yang terlalu padat, panjang, atau menggunakan istilah teknis tanpa penjelasan akan menjadi hambatan belajar, bukan fasilitator. Prinsip keterbacaan (*readability*) menjadi hal penting dalam desain teks pembelajaran. Keterbacaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain pilihan kata, panjang kalimat, tata bahasa, serta tingkat kesulitan kosakata.¹¹

Penerapan Media Pembelajaran Jenis Multimedia

Penggunaan multimedia sangat luas dan dapat ditemukan dalam berbagai konteks. Multimedia digunakan secara pendidikan, dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Dalam pembelajaran online, multimedia digunakan untuk membuat kursus daring yang interaktif dan menarik mencakup video pembelajaran, presentasi, simulasi, dan *e-book* interaktif. Multimedia membantu memahami konsep yang sulit, meningkatkan keterlibatan, dan memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam dunia pemasaran dan periklanan, multimedia digunakan untuk menciptakan iklan yang menarik, video promosi, situs web interaktif, dan konten sosial media. Penggunaan gambar, video, dan suara dalam iklan membantu menarik perhatian konsumen dan meningkatkan pemahaman produk atau layanan.¹²

Multimedia menyediakan berbagai alat dan teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di kelas. Penggunaan gambar, audio, video, animasi, dan simulasi merupakan contoh penerapan multimedia yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Misalnya, penggunaan video pembelajaran tidak hanya menggambarkan konsep-konsep yang sulit tetapi juga membantu siswa memvisualisasikan konten pelajaran dengan lebih baik.¹³

1. Video Pembelajaran

Media video merupakan jenis media audio visual yang menyajikan pesan atau umpan balik pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan suara. Adapun peranan media video pembelajaran adalah:

1. Dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar aktif,
2. Memperjelas makna bahan pengajaran, sehingga mudah dipahami peserta didik,

¹¹ Saluky & Onwardono Rit Riyanto, *Multimedia Pembelajaran* (Jakarta: Zenius Publisher, 2025), 59-60.

¹² Zunan Setiawan, I Made Pustikayasa, dkk, *Pendidikan Multimedia* (Jambi: Sonpedia Publishing, 2023), 5.

¹³ Bunga Dwiyanti Lestari, dkk, *Komunikasi Multimedia dalam Kehidupan* (Indramayu: ADAB, 2024), 77.

3. Metode pengajaran lebih bervariasi,
4. Peserta didik lebih banyak aktif melakukan kegiatan.

Penggunaan media video pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil praktik kejuruan. Proses pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek *psikofisis* peserta didik, baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, tampak jelas dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor¹⁴.

2. Presentasi/ PowerPoint

Presentasi merupakan sarana yang paling efektif dan murah dalam proses belajar mengajar dewasa ini. Dalam proses pembelajaran dengan presentasi ini dibutuhkan suatu media pembelajaran yang biasa disebut media presentasi. Bentuk media presentasi bisa berupa OHT, alat peraga dan lain-lain. Untuk media pembelajaran berbasis multimedia dalam membuat bahan presentasi dewasa ini telah beredar software khusus buatan Microsoft Corp yaitu PowerPoint. Program PowerPoint dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. PowerPoint dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan.¹⁵

3. Landasan Teori Penggunaan Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi yang diintegrasikan dalam suatu sistem untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pengguna. Multimedia ialah kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.¹⁶ Ada beberapa teori pembelajaran Multimedia, yaitu : 1) *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML). Seorang tokoh bernama Richard E. Mayer mengembangkan teori kognitif pembelajaran multimedia yang menjelaskan bagaimana orang belajar dari kata kata dan gambar. Teori ini didasarkan kepada tiga asumsi utama: dua channel (saluran ganda), limited capacity

¹⁴ Eko Puji Diananawati, *Project Based Learning* (Lombok: Insan Cendikia, 2022), 41.

¹⁵ Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Depok: Rajawali Pres, 2017), 157.

¹⁶ T. Vaughan, *Multimedia* (New York: McGraw Hill Osborne, 2011), 1.

(kapasitas terbatas), dan active processing (pemrosesan aktif).¹⁷ 2) Prinsip-prinsip Desain Multimedia. Mayer juga mendefinisikan beberapa prinsip desain multimedia. Prinsip multimedia yakni pembelajaran lebih efektif dengan kata kata dan gambar daripada kata kata saja. Prinsip Modalitas yakni animasi dengan narasi lebih baik daripada animasi dengan teks on screen. Prinsip Redundansi yakni menghindari presentasi informasi yang berlebihan. 3) Multimedia Linier dan Interaktif. Multimedia linier ialah multimedia yang dimana pengguna hanya menjadi penonton dan tidak dapat mengontrol. Sedangkan multimedia interaktif yang dimana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.¹⁸

Etika dan Spiritualitas Dalam Penggunaan Media

Etika media merujuk pada tanggung jawab moral dalam produksi, distribusi, dan konsumsi konten. Prinsip utama meliputi kebenaran, keadilan, privasi, dan dampak sosial. Misalnya, penyebaran informasi palsu (*misinformation*) dapat merusak kepercayaan publik, sementara pelanggaran privasi melalui data mining menimbulkan risiko eksploitasi. Dari sudut pandang etis, pengguna media harus mempertimbangkan konsekuensi tindakan mereka, seperti apakah konten yang dibagikan mempromosikan kebaikan atau merugikan orang lain.¹⁹ Spiritualitas dalam penggunaan media berkaitan dengan bagaimana media memengaruhi hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, dan orang lain. Dari perspektif Kristen, media dapat menjadi alat untuk penginjilan (aplikasi Alkitab digital) atau sumber gangguan rohani, seperti kecanduan yang mengalihkan fokus dari doa dan kontemplasi. Spiritualitas menuntut kesadaran bahwa media bukan netral; ia membentuk pola pikir dan nilai-nilai, seperti ketika konsumsi konten duniawi mengurangi waktu untuk renungan rohani.²⁰

Tanggung Jawab Dalam Penggunaan Multimedia

a. Tanggung Jawab Etis dan Hukum

Pengguna multimedia wajib menggunakan konten secara etis dan sesuai hukum, termasuk menghormati hak cipta, izin penggunaan, serta mencantumkan sumber asli. Pelanggaran hak cipta dapat berakibat pada sanksi hukum berupa denda atau pidana. Di

¹⁷ T. Vaughan, *Multimedia*, 61.

¹⁸ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 17.

¹⁹ Eka Darmaputera, *Kristen dan Teknologi* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2000), 120-125.

²⁰ Benny Susanto, *Membaca Alkitab di Era Digital* (Yogyakarta: ANDI, 2018), 78-85.

Indonesia, hal ini diatur dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang melindungi karya intelektual, termasuk multimedia. Karena itu, sebelum memakai atau menyebarkan konten orang lain, pastikan ada izin atau konten tersebut berada di domain publik.²¹

b. Tanggung Jawab Pendidikan

Dalam pendidikan, multimedia harus digunakan secara bertanggung jawab dengan memperhatikan nilai edukatif dan kelayakan bagi siswa. Pendidik perlu memilih materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan belajar peserta didik. Penggunaan multimedia yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman, namun jika berlebihan justru dapat mengganggu proses belajar. Karena itu, guru perlu menanamkan literasi digital, sebagaimana itu menjadi kemampuan memahami dan menilai konten secara kritis agar siswa menjadi pengguna multimedia yang bijak dan bertanggung jawab di era digital.²²

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran jenis multimedia memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di era digital. Penggunaan multimedia yang memadukan teks, gambar, suara, video, dan animasi menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak secara konkret. Dalam penerapannya, multimedia dapat digunakan melalui berbagai bentuk seperti video pembelajaran, presentasi PowerPoint, simulasi interaktif, dan *e-learning*.

Selain itu, multimedia juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa. Namun, penerapan media ini juga memerlukan kesiapan sarana teknologi dan kemampuan guru dalam mengelola perangkat digital agar penggunaannya optimal. Dengan perencanaan yang baik dan pemanfaatan yang tepat, media pembelajaran multimedia mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan, sekaligus menjawab tantangan pendidikan di era modern.

²¹ Suherli, dkk, *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2017), 189-191.

²² Kosasih, *Jenis-jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah Serta Langkah Penulisan* (Bandung: Yrama Widya, 2014), 158-161

DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Binanto, Iwan. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI, 2010.
- Cahyanto, Iman. *Penerapan dan Pengembangan ICT dalam Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: K-Media, 2023.
- Darmaputera, Eka. *Kristen dan Teknologi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2000.
- Diananawati, Eko Puji. *Project Based Learning*. Lombok: Insan Cendikia, 2022.
- Dkk, Suherli. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2017.
- Kosasih, *Jenis-jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah Serta Langkah Penulisan*. Bandung: Yrama Widya, 2014.
- Lestari, Bunga Dwiyantri. *Komunikasi Multimedia dalam Kehidupan*. Indramayu: ADAB, 2024.
- Mudlofir, Ali. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Press, 2017.
- Munir. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Purwanto, Amir Falah Sofian dan Agus. *Digital Multimedia*. Yogyakarta: ANDI, 2008.
- Riyanto, Saluky & Onwardono Rit. *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Zenius Publisher, 2025.
- Sadirman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018.
- Setiawan, Zunan. *Pendidikan Multimedia*. Jambi: Sonpedia Publishing, 2023.
- Sindu, I Gede Partha. *Buku Ajar Pengantar Multimedia*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Susanto, Benny. *Membaca Alkitab di Era Digital*. Yogyakarta: ANDI, 2018.
- Valen, Andri. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: IKAPI, 2021.
- Vaughan, T. *Multimedia*. New York: McGraw Hill Osborne, 2011.
- Yasin, Muhamad. *Teknologi Pembelajaran dan Persoalan-persoalan Pembelajaran di Indonesia di Era Pandemi Covid-19*. Yogyakarta: Garudawacha, 2023.