

MULTIMEDIA DALAM PENGEMBANGAN DAKWAH ISLAMIYAH

Abd. Aziz Ahmad

Fakultas Seni dan Disain Universitas Negeri Makassar
Kampus FSD UNM Parangtambung Jln. Dg. Tata Raya Makassar
E-mail: aza_5557@yahoo.com

Abstract:

This article addresses the role of mass media in spreading Islamic teaching among Muslim community. It is found that high technology strongly influence all aspects of human life. In other words, the development of technology leads to simplify people activities in daily lifes, including the methods of preaching Islamic teaching to the followers. The author comes to conclude that there are many strategies that can be employed in developing Islamic teaching. An example of these strategies is utilizing multimedia program. This sort of program integrates different kinds of media, such as, text, picture, animation, narration, video, and music. Another important thing of this multimedia is strengthening inter-activities which indicate that people not only get information passively but also can control the information or may choose different segment of learning. To put simply, this program generates the intense relationship between the doer and the media. This program is strongly important to develop the strategies of spreading Islamic teaching among Muslim community in order to cope with the impact of high technology.

Keywords

High technology - Islamic teaching - multimedia - information

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat terutama dalam teknologi komunikasi dan informasi (ICT) membuat berbagai pekerjaan yang tadinya dianggap sulit menjadi mudah, rumit menjadi sederhana, pelaksanaan yang butuh dana banyak menjadi lebih irit dan segala kemudahan lainnya. Singkatnya, dengan perkembangan teknologi, pekerjaan menjadi lebih efisien, praktis dan lebih menyenangkan.

Kenyataan tersebut di atas pada gilirannya berpengaruh pula secara signifikan ke berbagai sektor kegiatan termasuk dalam kegiatan dakwah Islamiyah. Dalam uraian ini, akan dipaparkan bagaimana pemanfaatan multimedia dalam pengembangan dakwah Islamiyah. Teknologi yang kita gunakan untuk tujuan dakwah saat ini cukup beragam, baik teknologi media

cetak maupun teknologi media elektronik. Pembahasan ini lebih terfokus pada yang kedua yaitu dakwah melalui media elektronik.

II. Media dan Multimedia

a. Media

Media (*plural*) berasal dari kata medium (*singular*) yang artinya “*in between*” (di antara). Media berada di tengah atau di antara dua hal, yaitu si pembuat media (*sender*) dan orang yang menerima (*receiver, audience* atau komunikan). Si penerima membaca, melihat atau mendengar media itu yang memuat pesan (*message*) media dakwah elektronik biasanya dalam bentuk film, video, VCD, DVD, MP3 dan sebagainya.

Pada prinsipnya ada dua fungsi media yang dikemukakan oleh Sudirdjo dan Siregar, yaitu; 1) untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada pemirsa, dan 2) sebagai sarana komunikasi, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting.¹

Pemilihan media, hendaknya dilakukan secara selektif dengan mengacu kepada beberapa kriteria, antara lain: kesesuaian dengan tujuan dakwah, faktor biaya, kesesuaian dengan metode, karakteristik pemirsa, pertimbangan praktis dan ketersediaan media itu sendiri.

Media yang dapat digunakan dalam tujuan berdakwah, sangatlah beragam, di antaranya; gambar hidup (*motion picture*), gambar diam (*still picture*), rekaman audio, program pembelajaran dalam bentuk VCD/DVD, objek tiga dimensi, dan sebagainya. Pengembang media dapat memilih salah satu atau beberapa di antaranya untuk digunakan dengan pertimbangan kesesuaiannya dengan tujuan program itu sendiri.

Media bila ditinjau dari segi pengadaannya menurut Sadiman dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk tujuan pembelajaran (dakwah) tertentu (*media by design*).² Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan keterbatasannya. Kelebihan dari media jadi adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya, selanjutnya media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan khalayak pemirsa tertentu akan memeras banyak waktu, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan keandalan dan kesahihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipenya. Sebelum diujicobakan tentunya program multimedia itu harus diproduksi. Sedangkan untuk memproduksinya dilakukan serangkaian kegiatan antara lain; persiapan penulisan naskah, pencarian pemain, pengambilan gambar (*shooting*), proses editing dan sebagainya.

b. Multimedia

Dalam Kamus Komputer dan Teknologi Informasi disebutkan bahwa, multimedia adalah berbagai media, istilah bagi transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, atau tulisan tangan, bagi komputer, bentuk informasi semuanya diolah dari data digital. Sedangkan menurut Vaughan, *multimedia is any combination of text, graphic art, sound, animation, and video delivered to you by computer or other electronic means*.³

Ghislandi menerangkan bahwa, "multimedia adalah suatu produksi yang menggunakan lebih dari satu medium untuk kepentingan komunikasi".⁴ Sedangkan Percival dan Ellington mengartikan multimedia sebagai suatu paket bahan belajar yang diwujudkan dalam beberapa bentuk media, tetapi hanya membahas atau berhubungan dengan suatu topik khusus (pokok bahasan) saja, dan dibentuk dalam satu kesatuan yang terintegrasi dan menyeluruh.⁵ Hal tersebut sesuai pernyataan Schwier and Misanchuk:

*"Multimedia: An instructional program which includes a variety of integrated sources in the instruction. The program is intentionally designed in segments and viewer responses to structured opportunities (e.g., menus, problems, simulated crises, questions, virtual environments) influence the sequence, size, content, and shape of the program".*⁶

Dalam hal definisi pembelajaran melalui multimedia Schwier and Misanchuk menambahkan bahwa, *"Interactive Multimedia Instruction (IMI) is an instructional program which includes a variety of integrated sources in the instruction with a computer at the heart of the system"*.⁷ Diakui bahwa, sampai saat ini perangkat komputer dianggap memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai sumber pembelajaran. Selanjutnya pengertian tentang program multimedia⁸ adalah media pembelajaran yang berbasis komputer, media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogramkan berdasarkan teori pembelajaran. Sebagaimana juga ditegaskan oleh Milner bahwa, multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media menjadi satu, yaitu; teks, gambar, animasi, narasi, video dan musik. Selain itu, yang tak kalah penting adalah adanya *interaktivitas*, jadi pemirsa menerima informasi tidak secara pasif sebagaimana halnya membaca buku atau menonton televisi, tetapi dapat mengontrol pembelajaran dan dapat melompat pada bagian mana yang ingin dipelajari. Sesuai dengan pernyataan Milner, *It is interactive: the user does not receive the information passively, as when reading a book or watching television, but control it...*⁹

Program multimedia yang dimaksudkan adalah suatu program yang mensinergikan berbagai unsur (misalnya teks, audio, video, disain grafis,

animasi dan sebagainya) yang terintegrasi dalam suatu paket dakwah melalui sistem komputer.

Pembelajaran multimedia biasanya diniatkan untuk tujuan pembelajaran individual, sejalan dengan ide tersebut, Gayeski, menyatakan bahwa, "...they may be even more powerfully and easily used within classroom situations as lecture support and collaboration aids".¹⁰Selain itu Gayeski menggunakan istilah, *Multimedia systems, which are computer based tools for generating and displaying textual, graphic, pictorial, audio, and video data interactively, have diverse potential roles within education.*¹¹Barron and Orwig menyatakan multimedia adalah: *More than one medium, when applied to computer technology, it means some combination of alphanumeric, sound, still image, or motion images all delivered under the control of the computer.*¹²

Jadi, multimedia berarti penggunaan lebih dari satu media, paling sedikit mengandung dua format media, misalnya; gambar + teks, video + audio, atau penggabungan ketiganya: gambar+ teks+suara. Sebagai ringkasan bahwa multimedia adalah sebuah presentasi atau sajian yang bermuatan gambar dan suara. Suatu pesan atau informasi yang disampaikan lewat dua saluran (gambar dan suara). Dengan format tayangan seperti itu diharapkan pesan yang disampaikan akan lebih menarik dan lebih cepat dicerna dibandingkan dengan satu saluran saja. Karena para pemirsa/audiens pada garis besarnya terdiri dari dua golongan yaitu; ada yang lebih cepat menangkap pesan lewat gambar, dan ada pula melalui suara (tipe auditif).

III. Dakwah Islamiyah

Selanjutnya pengertian dakwah dalam *Ensiklopedi Islam*¹³ dakwah diartikan setiap kegiatan yang bersifat menyeru, mengajak dan memanggil orang untuk beriman dan taat kepada Allah Swt., sesuai dengan garis akidah, syariah dan akhlak Islamiah. Secara kebahasaan, dakwah adalah kata dasar (masdar) dari kata kerja *da'a- yad'u* yang berarti panggilan, seruan atau ajakan. Orang yang menyampaikan dakwah disebut *dai* (juru dakwah), sedangkan orang yang menjadi objek dakwah disebut *mad'u*, atau audiens.

Secara etimologis dakwah bermakna ajakan, sedangkan dalam terminologi artinya adalah menggunakan akal pikiran dalam rangka menyelamatkan manusia dari rasa jauh dan lupa terhadap Allah Swt. agar menjadi dekat dan ingat, dengan berbagai sarana dan metode. Sedangkan multimedia dapat dikatakan adalah: penggunaan dua atau lebih jenis/bentuk media (video bergerak, audio, gambar, grafik, teks dan sebagainya) untuk menyampaikan seruan¹⁴

Dalam konsep pemikiran praktis, Prof. Amien Rais, dalam bukunya *Moralitas Politik Muhammadiyah*, menawarkan lima 'Pekerjaan Rumah' yang perlu diselesaikan, agar dakwah Islam di era informasi sekarang tetap relevan, efektif, dan produktif.¹⁵

Pertama, perlu ada pengkaderan yang serius untuk memproduksi juru-juru dakwah dengan pembagian kerja yang rapi. Ilmu tabligh belaka tidak cukup untuk mendukung proses dakwah, melainkan diperlukan pula berbagai penguasaan dalam ilmu-ilmu teknologi informasi yang paling mutakhir. *Kedua*, setiap organisasi Islam yang berminat dalam tugas-tugas dakwah perlu membangun laboratorium dakwah. Dari hasil "Labda" ini akan dapat diketahui masalah-masalah riil di lapangan, agar jelas apa yang akan dilakukan. *Ketiga*, proses dakwah tidak boleh lagi terbatas pada dakwah bil-lisan, tapi harus diperluas dengan *dakwah bil-hal* (lewat keadaan), *bil-kitaabah* (lewat tulisan), *bil-hikmah* (dalam arti politik), *bil-iqtishadiyah* (ekonomi), dan sebagainya. *Keempat*, media massa cetak dan terutama media elektronik idealnya juga menjadi pertimbangan. Media elektronik yang dapat menjadi wahana atau sarana dakwah perlu dimiliki oleh umat Islam. *Kelima*, merebut remaja Indonesia adalah tugas dakwah Islam jangka panjang.

IV. Pemanfaatan program multimedia dalam kegiatan dakwah

Setiap gerak perkembangan teknologi yang terjadi tentunya akan mempunyai dampak terhadap perubahan sosial kemasyarakatan. Kondisi ini bisa terlihat bagaimana dampak pengaruh Hp (*handphone*) yang hampir mempengaruhi segala sektor kehidupan; sosial, budaya, politik dan ekonomi. Berbagai perusahaan berkompetisi dalam memfasilitasi perkembangan teknologi tersebut dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), asesoriesnya dan juga yang lebih utama dari itu semua adalah sumber daya manusianya (*brainware*).

Prinsip wajib dakwah didasarkan kepada Alquran surat an-Nahl: 125 yang artinya, "Ajaklah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik." Selanjutnya dalam Alquran surat Ali Imran: 104 memerintahkan melakukan dakwah dan amar makruf serta nahi munkar. Dalam surat Ali Imran: 110, Allah juga menyatakan umat Islam sebagai umat terbaik karena melakukan amar makruf dan nahi munkar. Berdasarkan QS. An-Nahl: 125, Allah Swt. menegaskan metode dakwah dalam Islam, terdapat tiga jenis yaitu; 1) metode *al-hikmah* 2) *al-mauizdah al-hasanah*, dan 3) *al-mujadalah bi allati hiya ahsan*. Ketiga metode tersebut bila dikaitkan dengan proses produksi multimedia dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pertama, hikmah; yaitu penyampaian dakwah dengan terlebih dahulu mengetahui tujuannya dan mengenal secara benar serta mendalam orang atau masyarakat yang akan menjadi sasaran dakwah. Di dalam produksi program multimedia perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan sebuah program. Misalnya sebagai media pembelajaran, media dakwah atau sekedar memperluas wawasan tentang ajaran Islam. Setelah penetapan tujuan, pertanyaan berikutnya adalah siapa yang akan menjadi sasaran pemirsanya. Sasaran

mempertimbangkan berdasarkan latar belakang pendidikan, pengalaman, sosial ekonomi, usia dan sebagainya. Pengertian lain dari al-hikmah ialah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dengan yang bathil. Kaitannya dengan program multimedia adalah *content* atau materi dari program itu sendiri. Jadi, materinya harus dapat dipertanggungjawabkan. Materi yang akan disampaikan dalam memproduksi sebuah program melibatkan para ahli materi. Dan yang lebih penting adalah materi itu tidak menyimpang dari sumber yang paling kuat dan akurat dalam ajaran Islam yaitu dari Al-quran dan Al-hadis.

Kedua, *al-mauizah al-hasanah* yaitu mengandung arti dakwah yang akan memberi kepuasan kepada jiwa orang atau masyarakat yang menjadi sasaran dakwah itu dengan cara-cara yang baik, seperti dengan nasihat, pengajaran, dan contoh teladan yang baik. Di dalam produksi multimedia diperlukan menggunakan berbagai format penyajian dan strategi penyampaiannya sehingga suatu tayangan dapat menarik penonton. *Ketiga*, *mujadalah billati hiya ahsan*, yaitu bertukar pikiran dengan cara-cara yang terbaik yang dapat dilakukan, sesuai dengan kondisi orang-orang atau masyarakat sasaran. Program multimedia yang baik yaitu program interaktif dengan dua arah yaitu hubungan interaktif antara *user* (pemakai) dengan program itu sendiri, jadi ada umpan balik dan evaluasi.

Tujuan utama dakwah Islamiyah itu sendiri adalah mewujudkan kebahagiaan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat yang diridhai oleh Allah Swt., yakni dengan menyampaikan nilai-nilai yang dapat mendatangkan kebahagiaan dan kesejahteraan yang diridhai oleh Allah Swt. sesuai dengan bidang kita masing-masing. Jadi dakwah Islamiyah sebenarnya bukan semata-mata untuk urusan akhirat saja seperti selama ini dipersepsikan, tetapi juga mengurus urusan kesejahteraan manusia di dunia. Pada prinsipnya berdakwah adalah mengajak orang lain kepada jalan kebaikan, baik untuk kesejahteraan duniawi maupun kebahagiaan ukhrawi.

Dalam menyampaikan dan menyebarkan Islam, hendaklah para da'i memegang rambu rambu dalam berdakwah. Menurut Dr. Yusuf Qordhowi ada 10 rambu rambu yang harus diperhatikan bagi program menampilkan islam (berdakwah) didunia global sebagaimana uraian berikut:

1. Menyeru muslim dan nonmuslim kepada islam. Dakwah atau tabligh hendaklah bukan hanya menyeru kepada muslim saja akan tetapi juga harus dapat menyeru kepada nonmuslim. Apalagi dengan menggunakan media teknologi, semua orang dari penjuru dunia manapun dapat mengaksesnya.
2. Menyajikan Islam secara utuh baik dalam bidang aqidah, ibadah, akhlaq, adab, hukum maupun peradabannya.
3. Ajaran Islam, hukum dan nilai nilainya diambil dari sumbernya yang bersih yaitu al-Qur'an, dan sunnah atau hadits yang shahih.

4. Berpegang pada sifat wasathiyah dalam memahami Islam dan realita dengan tidak berlebihan atau terlalu longgar.
5. Mempertahankan prinsip memudahkan bukan menyulitkan dalam berfatwa dan prinsip menanamkan senang kepada islam dalam berdakwah bukan dengan menakut nakuti, hal ini sesuai dengan pesan Rasulullah SAW "Permudahlah jangan dipersulit, berilah kabar gembira dan jangan menakut nakuti"(HR. Muttafaq 'alaih)
6. Memadukan orisinalitas dan modernitas. Artinya bahwa dakwah itu harus berasal dari sumber ajaran islam yang asli dengan didukung oleh kemajuan teknologi sebagai medianya dalam penyampaian.
7. Tidak fanatik terhadap pendapat lama dan pikiran baru. Juga tidak bersikap ashobiyah kepada seseorang karena setiap orang, ucapannya boleh diambil dan boleh ditinggalkan.
8. Memperlakukan manusia sampai para penentang sekalipun engan cara lemah lembut bukan dengan cara kasar dan kekerasan dan dengan dialog yang paling baik seperti yang tercantum dala Al Qur'an surat 3:159 , 16:125.
9. Memadukan keilmiah dalam isi dan teknik penyajian yang menarik perhatian masyarakat dunia.
10. Melakukan pengulangan atau penggandaan jika dibutuhkan dan bekerjasama dengan para aktivis islam jika memungkinkan.

V. Penutup

Secara garis besar dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi komunikasi yang canggih yang ada saat ini perlu dimanfaatkan secara optimal untuk pengembangan syiar dan dakwah Islamiyah. Program multimedia adalah salah satu solusi untuk itu, karena karakter program multimedia itu sendiri dapat memenuhi harapan masyarakat yang semakin melek teknologi audio visual.

Sebagai ilustrasi begitu besarnya pengaruh media elektronik terhadap perkembangan dakwah Islamiyah, penulis ilustrasikan dua contoh dai kondang Indonesia yang cukup populer yaitu K.H. Zainuddin MZ dan K.H. Abdullah Gymnastiar (Aa Gym). Keduanya menjadi lebih populer, karena mereka memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh media elektronik (radio dan televisi). Zainuddin MZ. Yang terkenal dengan gelar "dai sejuta umat", terangkat namanya bermula dari dakwah-dakwah yang dilakukan di salah satu radio swasta niaga dari Yogyakarta, dakwah yang dia sampaikan selanjutnya direkam lewat media cassette audio. Perusahaan rekaman melihatnya sebagai suatu komoditi lalu merekam dan menggandakannya. Cassette-cassette dakwahnya berbagai tema beredar di toko-toko. Sedangkan Aa Gym terangkat namanya sejak awal tahun 2000-an bermula disiarkan melalui sebuah TV Swasta Nasional dari Jakarta lewat acara "Hikmah Fajar". Sebelumnya Aa Gym sudah mengisi acara dakwah Islamiyah pada TVRI Bandung setiap Kamis sore. Di samping media elektronik, AaGym juga secara rutin menulis melalui

media cetak Bulletin Dakwah Daarut Tauhid "QolbunSalim", dakwah melalui media elektronik mengusung topik "Manajemen Qolbu". Selain itu dia juga mengisi dialog interaktif lewat siaran radio Para Muda yang kemudian mendirikan radio sendiri "radio Daarut Tauhid" yang berlokasi di Jalan Geger Kalong Bandung. Acara dakwah itu disiarkan jam 05.00-06.00 pagi secara interaktif, menjawab pertanyaan-pertanyaan pendengar tentang masalah-masalah aktual dalam Islam. Siaran subuh tersebut cukup menarik karena yang ditanyakan adalah persoalan yang dialami oleh umat Islam terkini, dan AaGym juga menjawabnya dengan jawaban santai. Bila di suatu saat AaGym sedang ke luar kota, acara dialog tetap berlangsung sebagaimana biasanya namun menggunakan teknologi handphone (Hp). Dakwah AaGym disebarluaskan melalui pita cassette dan CD, dan bahkan melalui jaringan internet.

Itulah contoh dua tokoh dai nasional yang cukup populer di Tanah Air. Mereka memanfaatkan perkembangan dan kecanggihan teknologi komunikasi untuk tujuan dakwah Islamiyah. Begitu populernya kedua tokoh tersebut, sampai-sampai banyak dai nasional lainnya bila berpidato di atas mimbar baik untuk ceramah biasa maupun khutbah Jumat, mereka menirukan intonasi dan gaya bicara mereka. Selain itu, tidak jarang kita temukan dalam lomba-lomba pidato yang diadakan dalam memperingati hari-hari besar Islam atau pada perayaan Islam lainnya, ada di antara peserta lomba pidato yang menirukan irama suara, pemilihan kata, dan cara melafalkan ayat atau hadis menirukan gaya Zainuddin MZ. atau yang bergaya AaGym, yang lebih fanatik lagi sampai menirukan busana yang dikenakan oleh idola mereka. Walaupun pada akhirnya seorang dai akan menemukan sendiri gaya dan karakter mereka masing-masing, karena tidak akan mungkin selamanya akan menjadi pengikut dari idola mereka. Diharapkan di suatu saat akan memilih jalan dan metode dakwahnya sendiri. Sebagaimana diketahui bahwa pada dasarnya kodrat manusia dilahirkan mempunyai karakter dan sifat yang berbeda dari seorang ke yang lainnya termasuk dalam cara mereka berkomunikasi menyampaikan pesan lewat dakwah Islamiyah.

Daftar Pustaka

- Ade Koesnandar, 2006. *Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif*, dalam Jurnal Teknodik No. 18/X/ Teknodik/ Juni/ 2006. Jakarta: Pustekkom Depdiknas
- Anna Milner(ed.) , 1998. *Multimedia: The Complete Guide*. London: Dorling Kindersley
- Barron, Ann E and Orwig, Gary W. 1995. *Multimedia Technologies for Training: An Introduction*. USA: Libraries Unlimited, Inc.
- Febrian, Jack dan Andayani, Farida. 2002. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informas*. Bandung : Penerbit Informatika
- <http://www.kamisama86.co.cc/2009/11/metode-dakwah-melalui-internet.html>.

- [http://www.pustekkom.go.id/multimedia+pembelajaran & hl=id](http://www.pustekkom.go.id/multimedia+pembelajaran&hl=id) Pustekkom, 2005
- http://www.seasite.niu.edu/trans/indonesian/problematika_dakwah_masa_kini.htm
- Kafrawi Ridwan (Ed.) 1993. *Ensiklopedi Islam*. Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Houve
- Percival, Pred & Henry Ellington. 1988. *A Handbook of Educational Technology*, Alih Bahasa: Sudjarwo S., dengan judul: *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga
- Prawiradilaga, Dewi Salma Siregar, Eveline (Editor), 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta
- Richard E. Mayer. 2001. *Multimedia Learning*. United Kingdom: Cambridge University Press
- Sadiman, Arief S. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali, Pustekkom Diknas
- Schwier, Richard A. and Earl R. Misanchuk. 1993. *Interactive Multimedia Instruction*. New Jersey: Educational Technology Publications, Inc.
- Tjeerd Plomp & Donald P. Ely (ed). 1996. *International of Instructional Technology*. London: Elsevier Science, Ltd., Second Edition
- Unwin, Derick and Aleese, Ray Mc. (ed.), 1978. *Encyclopedia of Educational Media Communications and Technology*. Canada: Greenwood Press Inc., Westport, Connecticut

Endnotes

¹Sudarsono Sudirdjo dan Siregar, Eveline "Media Pembelajaran Sebagai Pilihan dalam Strategi Pembelajaran" dalam "Mozaik Teknologi Pendidikan", Prawiradilaga, Dewi Salma Siregar, Eveline (Editor) (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2004) hh. 6-7

²Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan* (Jakarta: CV. Rajawali, Pustekkom Diknas, 1996), h. 83

³Febrian, Jack dan Andayani, Farida "Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi" (Bandung : Penerbit Informatika, April 2002) h. 287

⁴Tjeerd Plomp & Donald P. Ely (ed). *International of Instructional Technology*. (London: Elsevier Science, Ltd., Second Edition, 1996) p. 221

⁵Pred Percival & Henry Ellington, *A Handbook of Educational Technology*, Alih Bahasa: Sudjarwo S., dengan judul: *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 1988) h.197

⁶Richard A. Schwier and Earl R. Misanchuk. *Interactive Multimedia Instruction*. (New Jersey: Educational Technology Publications, Inc., 1993) p. 325

⁷*Ibid*, p. 6

⁸[http://www.pustekkom.go.id/multimedia+pembelajaran & hl=id](http://www.pustekkom.go.id/multimedia+pembelajaran&hl=id) Pustekkom, 2005, p.1

⁹Anna Milner(ed.) *Multimedia: The Complete Guide*. (London: Dorling Kindersley, 1998) p. 8

¹⁰Gayeski, D. "Multimedia Packages in Education" dalam "International Encyclopedia of Education Technology" Plomp, Tjeerd-Ely, Donald P (ed.) (New York: Elsevier Science, Ltd. 1996) p. 441

¹¹Plomp, Tjeerd-Ely, Donald P (ed.) *op.cit.*, p.440

¹²Barron, Ann E and Orwig, Gary W. *"Multimedia Technologies for Training: An Introduction* (USA: Libraries Unlimited, Inc. 1995) p. 188

¹³Kafrawi Ridwan (Ed.). *Ensiklopedi Islam* (Jakarta: PT Ihtiar Baru Van Houve, 1993) h. 280

¹⁴<http://www.kamisama86.co.cc/2009/11/metode-dakwah-melalui-internet.html>.

¹⁵http://www.seasite.niu.edu/trans/indonesian/problematika_dakwah_masa_kini.htm