

PEMANFAATAN MEDIA DALAM PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN

Siti Zuhriyah
zuhriah@ecampus.ut.ac.id
UPBJJ-UT Yogyakarta

Abstrak

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan itu, otonomi pendidikan dan globalisasi pendidikan dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran dapat melalui pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Internet merupakan salah satu jenis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dan meningkatkan kualitas hidup manusia dalam berbagai aspek. Penerapan pembelajaran berbasis internet merupakan salah satu contoh pemanfaatan TIK dalam pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, terbuka luas peluang pemakaian internet dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas guru dan kualitas proses belajar mengajar. Dengan pemanfaatan internet para guru dapat menggali sendiri materi-materi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran penerapan TIK antara lain dapat mencakup komputer kamera digital, video digital, internet, tape recorder, game komputer, televisi, headphone. Bahan TIK menunjukkan bahwa beberapa dari media tersedia di rumah, oleh karena itu beberapa tugas pembelajaran dapat dilaksanakan di rumah, banyak anak-anak yang memiliki, dan berinteraksi dengan menggunakan beberapa alat media yang mereka miliki.

Kata Kunci: Pemanfaatan Media, Kualitas Pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Pendidikanpun tidak terlepas dari pengaruh perkembangan TIK. Hal ini ditandai dengan banyaknya pemanfaatan TIK dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Interaksi seorang pendidik dan peserta didik dapat dilakukan melalui tatap muka dan sebagian materi dapat dilaksanakan dengan jarak jauh atau tidak langsung berhadapan, atau bahkan Interaksi seorang pendidik dan peserta didik dapat dilaksanakan dengan jarak jauh atau tidak langsung berhadapan. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan siswa dapat dimanfaatkan lebih banyak dan tidak mengenal batas tempat, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara bersamaan dimanapun dan kapanpun sesuai keinginan peserta didik dan pendidikny.

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh sistem pendidikan, kurikulum, materi, pendidik, metode pembelajaran, dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat proses belajar mengajar, yang pada

hakikatnya adalah proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Pesan akan sampai kepada peserta didik apabila peserta didik dapat memahami isi pesan tersebut. Tetapi pesan tidak sampai kepada peserta didik karena faktor-faktor tertentu sehingga dibutuhkan alat bantu atau media dalam menyampaikan pesan tersebut.

Pemanfaatan TIK untuk proses pembelajaran dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya dalam proses pembelajaran. Fungsi teknologi informasi dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran sudah menjadi keharusan yang tidak dapat ditunda lagi. Berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi sudah tersedia dalam masyarakat dan sudah dapat dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan proses pembelajaran. Pada saat ini, teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai gudang ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, standar kompetensi, penunjang administrasi, alat bantu manajemen sekolah, dan sebagai instruktur pendidikan. Internet merupakan salah satu jenis Teknologi Informasi yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dan meningkatkan kualitas hidup manusia dalam berbagai aspek. Dalam bidang pendidikan, terbuka luas peluang Internet yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas guru dan kualitas proses belajar mengajar.

B. PEMBAHASAN

Seorang guru dalam proses pembelajaran memerlukan media. Media adalah segala jenis perantara yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada orang yang membutuhkan informasi. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi untuk alat bantu belajar dan alat bantu mengajar. Media pendidikan dalam proses pembelajaran mempunyai kegunaan antara lain : 1. memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisme, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misal : objek yang terlalu besar atau objek yang terlalu kecil dapat digantikan dengan realita gambar, film, atau model, Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, Objek yang terlalu kompleks (misalnya, mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, Konsep yang terlalu luas (misalnya, gunung berapi gempa bumi) dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar. 2. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, misal : memberikan semangat belajar siswa, dapat berinteraksi langsung siswa dengan lingkungan, siswa dapat belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya. 3. lingkungan dan pengalaman siswa yang berbeda, sementara kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan mengalami kesulitan bila semua harus diatasi sendiri, apalagi latar belakang lingkungan guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran.

Manfaat media yang digunakan sebagai sumber belajar adalah segala sesuatu yang memungkinkan anak didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi anak didik dalam pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran berbasis TIK, khususnya presentasi menggunakan power point diharapkan anak mempunyai keinginan untuk maju, dan mempunyai kreatifitas yang tinggi dalam perkembangan kehidupan

yang akan datang. Sasaran penggunaan media adalah agar anak didik dapat menciptakan sesuatu yang baru dan dapat memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dalam bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya. Dalam proses pembelajaran agar siswa dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian bahwa media merupakan alat yang memungkinkan anak untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan dapat mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media untuk proses pembelajaran, antara lain : Memiliki kecocokan untuk menyampaikan materi tertentu, macam-macam media dapat kita pakai dalam satu proses pembelajaran, Setiap media memiliki karakteristik tertentu, media yang digunakan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Untuk itu dalam memilih media harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan bahwa penggunaan media harus benar-benar bermanfaat untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan informasi makin maju, maka setiap pendidik harus mengikuti perkembangan teknologi untuk proses pembelajaran di sekolah saat ini .Untuk itu beberapa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah antara lain :

1. Komputer

Saat ini perkembangan perangkat komputer mengalami kemajuan yang sangat pesat. Setiap bulan terus mengalami kesempurnaan komponen-komponen komputer. Misal, perkembangan prosesor sebagai otak dalam sebuah komputer mulai dari pentium 1 sam pai pentium 6, saat ini muncul Centrino bahkan Centrino Duo Core, muncul pula AMD 690. Makin pesatnya perkembangan teknologi komputer ini sebagai jawaban untuk akses data atau informasi. Perubahan kemajuan di masyarakat saat ini menuntut perkembangan teknologi komputer yang semakin canggih. Saat ini yang dibutuhkan adalah akses data yang semakin cepat, maka dibutuhkan prosesor yang makin canggih yang bisa mengakses data dengan cepat.

2. Audio

Peralatan audio saat ini mengalami perkembangan yang pesat. Peralatan audio antara lain dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan bimbingan. Misal, tape recorder untuk merekam sesi konseling dan memutar kembali hasil-hasil yang diperoleh selama sesi konseling. Tape recorder membutuhkan kaset untuk melakukan tindakan perekaman. Kaset memiliki pita untuk menyimpan data percakapan. Saat ini telah berkembang perekam yang tidak membutuhkan pita perekam, contoh MP4. Alat ini berfungsi sebagai player, didalam alat ini terdapat mini harddisk yang memiliki kapasitas sampai 4 GB seukuran ballpoint.

3. Visual

Alat visual ini bermacam-macam. Antara lain video player, VCD/DVD player. Pada awalnya penggunaan peralatan visual adalah dengan mempergunakan projector. Penggunaan projector ini dipandang tidak efisien, karena dalam proses produksinya membutuhkan tahapan-tahapan panjang. Mulai dari merekam gambar sampai dengan menampilkan gambar, sehingga lambat laun peralatan ini mulai ditinggalkan.

Peralatan visual yang sering digunakan adalah video player atau CD player. Peralatan ini sering digunakan karena pengoperasiannya mudah dan harganya juga murah. Penggunaan video player memakai keping VCD/ DVD yang pengoperasiannya lebih mudah.

Perkembangan teknologi saat ini, bertujuan untuk memudahkan dalam memperoleh informasi yang efisien, maka akhirnya memunculkan perangkat-perangkat multi media. Perkembangan teknologi multi media saat ini semakin canggih, sehingga konsumen harus pandai dalam memilih teknologi yang akan dibeli. Saat ini peralatan komputer yang dijumpai di pasaran sudah mempergunakan teknologi multi media. Komputer saat ini dapat digunakan segala macam permasalahan, mulai dari mengolah data samapai memproduksi tayangan video dengan baik.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Misal, jika tujuan kompetensi peserta didik sifatnya menghafalkan kata-kata maka media yang tepat digunakan adalah media audio. Sedangkan tujuan atau kompetensi yang dicapai sifatnya memahami isi bacaan maka media yang tepat digunakan adalah media cetak. Bila tujuan pembelajaran sifatnya motorik (gerak), media yang digunakan adalah media film dan video. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis TIK merupakan hal yang tidak mudah. Penggunaan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi adalah media yang ada di pasaran dalam keadaan siap pakai, dan media rancangan adalah media yang dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk tujuan pembelajaran tertentu.

Media komputer dan LCD proyektor merupakan media rancangan yang penggunaannya diperlukan rancangan dan desain khusus agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan maksimal. Perangkat keras yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media satu unit computer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor.

Jaringan komputer/internet dapat digunakan untuk melakukan komunikasi secara langsung dengan pengguna lainnya. Jaringan komputer/ internet dapat digunakan dalam komunikasi secara tertulis dan saling bertukar pikiran tentang kegiatan belajar yang mereka lakukan. Jaringan komputer dapat dirancang sedemikian rupa supaya dalam proses pembelajaran guru/dosen dapat berkomunikasi dengan siswa/mahasiswa, dan siswa/mahasiswa dapat berinteraksi dan diskusi meteri pelajaran dengan siswa/mahasiswa yang lain. Interaksi pembelajaran yang menggunakan jaringan komputer dapat dilakukan secara individu maupun kegiatan belajar kelompok. Pemanfaatan jaringan komputer dalam sistem pendidikan jarak jauh dikenal dengan istilah *Computer Conferencing System (CCF)*. Sistem ini dilakukan melalui *E-mail*. Kelebihan pemanfaatan jaringan komputer dalam sisten pendidikan jarak jauh adalah dapat memperkaya model-model tutorial, dapat memecahkan masalah belajar yang dihadapi siswa/mahasiswa dalam waktu yang singkat dan dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu dalam memperoleh informasi. *CCF* dapat digunakan untuk melakukan

interaksi pembelajaran langsung antara siswa/ mahasiswa dengan guru/dosen, secara individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok.

Proses Pembelajaran Berbasis TIK dapat menggunakan hasil pembuatan materi sebagai berikut :

1. Presentasi *Power Point*

Merupakan bentuk yang sederhana, mudah, dan praktis dan banyak digunakan oleh pembicara, baik pembicara workshop, seminar, dan guru di kelas. Setiap guru harus mempunyai kemampuan untuk membuat materi ajar dalam bentuk presentasi power Point. Power Point memberikan fasilitas untuk membuat media ajar yang berkualitas.

2. Video Pembelajaran

CD pembelajaran berupa *video* hasil rekaman aktifitas pembelajaran yang direkam dan ditampilkan dalam bentuk video, Misal rekaman seorang yang sedang mengajar di lab, atau mencari dari situs-situs *social video*, kemudian potongan-potongan *video* diolah dengan perangkat lunak *video editing*, ditambah *elemen text*, diberi *dubbing* suara guru. Perangkat yang dibutuhkan antara lain kamera digital dan *handycam*, camera *handphone*.

3. MultiMedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, grafik, audio, video, gambar, animasi dan interaksi, multi media dalam konteks komputer merupakan pemanfaatan untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. *Multimedia* merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak antara lain untuk : media pembelajaran, game, film, medis, olahraga dan lain-lain

Kegunaan jenis-jenis multimedia pembelajaran :

1. Multimedia Presentasi Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru dapat menggunakan alat bantu multimedia bentuk power point, dan dapat ditambah film dan video untuk meningkatkan pemahaman siswa.

2. Multi media Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru secara langsung. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan antara pengetahuan, , artikel, dan pengalaman guru.

Pemanfaatan multimedia dari program *microsoft word* antara lain untuk pengetikan (*typing*), penyuntingan (*editing*), dan penyusunan tata letak (*layout*). Sedangkan pemanfaatan program *power point* antara lain untuk mengembangkan presentasi berbasis *multimedia* yang dapat mengkombinasikan unsur *text*, *sound*, grafik dan *video*. Program komputer dapat digunakan untuk mengajar berbagai mata pelajaran antara lain matematika , bahasa dan lain-lain. Pembelajaran berbantuan komputer merupakan bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer sebagai guru. Bukan berarti fungsi guru dihapus, tetapi dalam pembelajaran bentuk ini, komputer berperan

sebagai pusat pembelajaran bagi peserta didik (Krisnadi, 2003). *Multimedia* yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat antara lain untuk: pengenalan teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa, memberikan pengalaman baru baik pada guru maupun pada siswa, agar tidak ketinggalan dalam menambah ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dapat meningkatkan motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran dan lebih menarik, dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi konsep dalam proses pembelajaran, untuk pemakaian dalam bentuk representasi merupakan perpaduan antara teks, gambar nyata, atau gerak, dalam bentuk animasi untuk menarik perhatian siswa, membantu proses pembelajaran kognitif, dalam bentuk multi saluran sensorik dapat digunakan untuk variasi pemaparan materi auditif dan visual, dalam proses pembelajaran Non Linear yang tidak mengandalkan materi dari guru saja tetapi siswa dapat menambah pengetahuan dari berbagai sumber eksternal (antara lain dari perpustakaan, internet), pembelajaran Interaktif dengan multimedia pembelajaran yang digunakan dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran di tempat lain/ kesempatan lain.

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis TIK sedapat mungkin dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak atau konsep yang sulit diterima siswa, sehingga perlu divisualisasikan dan sedapat mungkin interaktif dengan pengguna. Hal yang perlu diperhatikan antara lain,

1. Rumusan Judul, dibuat dengan kalimat yang menarik dan menantang
2. Rumusan tujuan pembelajaran, harus fokus, jelas
3. Apersepsi, dibuat dengan menarik siswa ke dunia yang dibuat dalam media, maka diperlukan kalimat atau narasi penghubung dari dua duniayang berbeda.
4. Kegiatan inti dalam media pembelajaran antara lain : uraian yang komunikatif, contoh ilustrasi yang sesuai, latihan, tes, umpan balik, pemilihan media yang relevan, pemilihan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan interaktif. Interaktif maksudnya adalah siswa diberi kesempatan untuk mendefinisikan sesuatu dengan kalimatnya sendiri sebelum disajikan definisi menurut pendapat beberapa ahli dan berikan umpan balik.

Perancangan Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam media pembelajaran berbasis TIK dapat dilakukan dengan mengeksplorasi budaya lokal, berorientasi budaya nasional dan digunakan untuk kebutuhan promosi, publikasi yang menggunakan media cetak (statis) atau media elektronik (gerak) sehingga pesan dapat dimengerti, dan dapat mengubah sikap sasaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain : komunikatif, kreatif, sederhana, unity, penggambaran objek dalam bentuk presentatif, pemilihan warna yang sesuai, tipografi, tata letak, unsur visual bergerak, navigasi/ikon Pendidikan dengan memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran harus memperhatikan ketersediaan dan kemudahan akses sumber belajar online. Beberapa hal yang berkembang dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran saat ini antara lain :

1. Pemakaian TIK untuk pembelajaran masih terbatas, multimedia belum dimanfaatkan secara meluas, aktivitas belajar online yang melibatkan internet masih banyak

digunakan untuk kepentingan komunikasi dari pada untuk sarana pendidikan interaktif.

2. Pembelajaran campuran mulai muncul, dengan menggunakan pembelajaran tatap muka dan aktivitas online, video, multimedia dan sarana telekomunikasi sebagai penunjang berbagai proses pembelajaran.
3. Pendidikan jarak jauh disajikan dalam dua cara, peserta menggunakan TIK untuk belajar atau berkomunikasi dalam waktu bersamaan dan peserta belajar atau berkomunikasi secara mandiri dengan waktu yang berbeda kapan saja mereka online. Kenyataannya kedua cara tersebut bisa digabungkan. TIK memfasilitasi interaksi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran berbasis komputer.
4. TIK menjadi penggerak perubahan bidang pendidikan dan merupakan bagian integrasi kebijakan dan rencana pendidikan nasional. Pengenalan TIK di sekolah merupakan hal yang positif karena TIK dan belajar berbasis web menawarkan keanekaragaman dari tujuan, aktivitas dan latihan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru termotivasi untuk mengajar lebih kreatif. Dalam pembelajaran menghubungkan para guru dengan sejumlah rancangan pelajaran, panduan guru, dan soal-soal latihan siswa yang ditempatkan di internet.
5. Kelas online lebih berhasil jika pemanfaatan TIK dikombinasikan dengan suatu ilmu pendidikan yang tepat.
6. Pembelajaran online menjadikan siswa memiliki kendali lebih besar terhadap kegiatan dan isi pembelajaran. Lingkungan online menempatkan siswa di tengah-tengah pengalaman belajar. Internet mendorong siswa untuk menggali informasi dan contoh-contoh yang praktis, mencari informasi dan eksplorasi aktif terhadap pengetahuan yang memungkinkan siswa dapat menggunakan secara penuh kemampuan kognitif mereka sendiri.
7. TIK membuka siswa untuk belajar sepanjang hayat melalui pendidikan jarak jauh, tatap muka dan pelatihan. TIK membantui guru dalam memecahkan masalah
8. Penggunaan jaringan komputer dapat untuk mempromosikan aktivitas belajar individu maupun kelompok
9. TIK dapat meningkatkan fungsi perpustakaan, dengan meningkatkan pemanfaatan sumber belajar yang tersedia di internet

Bahan belajar yang ada di internet dapat dimanfaatkan khususnya oleh guru dan siswa dalam berbagai cara sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah, guru, maupun siswa. Ada 4 macam pemanfaatan internet di sekolah, antara lain: pemanfaatan langsung (di lab. Komputer, pemanfaatan di kelas, penugasan, dan untuk individu.

C. PENUTUP

Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat untuk: pengenalan teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa, memberikan pengalaman baru baik pada guru maupun pada siswa, agar tidak ketinggalan dalam menambah ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dapat meningkatkan motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran dan lebih menarik, dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi

konsep dalam proses pembelajaran, membantu proses pembelajaran kognitif, dalam proses pembelajaran Non Linear yang tidak mengandalkan materi dari guru saja tetapi siswa dapat menambah pengetahuan dari berbagai sumber eksternal (antara lain dari perpustakaan, internet), pembelajaran Interaktif dengan multimedia pembelajaran yang digunakan dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran di tempat lain/ kesempatan lain, sebagai sarana komunikasi antar sekolah, sebagai sumber belajar dapat menyediakan bahan belajar (antara lain: materi pokok, pengetahuan, modul online), Bahan belajar dapat diproduksi oleh Pustekom, maupun guru. Musyawarah guru mata pelajaran dimasa yang akan datang dapat melaksanakan forum diskusi mata pelajaran yang ada di internet, sehingga diskusi dapat terjadi secara online tanpa harus berkumpul di suatu tempat tertentu. Bahan belajar yang ada di internet sekolah dapat dimanfaatkan langsung (lab. Komputer, pemanfaatan di kelas, penugasan, dan untuk individu. Semua bahan belajar dapat didownload secara gratis oleh guru, siswa)

D. SARAN

Dalam pemanfaatannya di lapangan masih mengalami kendala antara lain : sulitnya akses internet karena mahal dan akses masih lambat, kebijakan sekolah belum semuanya mendukung, masih ada tenaga guru yang kurang menguasai komputer dan internet, anggaran sekolah untuk komputer dan internet masih kurang. Pemanfaatan media TIK di sekolah perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran lebih maksimal. Guru diharapkan kesadarannya untuk melek teknologi, sehingga jika guru trampil dalam menggunakan internet akan membantu dalam proses pembelajaran. Harus ada kesepakatan dari segala pihak baik guru maupun siswa sehingga penggunaan internet sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Krisnadi. E. (2004). *Mewujudkan Program CAI yang Interaktif dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Authoware*. *Jurnal Matematika Aplikasi dan Pembelajaran*. Jakarta.
- Mustaji. (2013). *Pemanfaatan Multi Media untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. (Online). Tersedia <https://WWW.facebook.com/notes/ari-wignyo-disastro/pemanfaatan-multi-media-untuk-meningkatkan-kualitas-pendidikan/> (09 Juni 2013)
- Nasrudin.Ayi (2014). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. (Online). Tersedia [http://bdkbandung.kamenag.go.id/jurnal/374-virtual-learning-pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-untuk-meningkatkan-kualitas-pembelajaran./](http://bdkbandung.kamenag.go.id/jurnal/374-virtual-learning-pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-untuk-meningkatkan-kualitas-pembelajaran/) (Agustus 2014)
- Noviyanti. Mery. (2014). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pannen.P. (1999). *Pengertian Sistem Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Dalam *Tian Belawati, dkk.* (Ed), *Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulandari.Irni. (2012). *Media pembelajaran Berbasis TIK* (Online). Tersedia <http://iwulan.blogspot.co.id/2012/02/media-pembelajaran-berbasis-tik.html/> (20 Februari 2012)