

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Fotografi

Pengertian fotografi sebenarnya banyak diungkapkan oleh berbagai pihak, salah satunya pada kamus besar bahasa Indonesia. Di mana dalam KBBI ini fotografi diartikan sebagai seni dan penghasilan gambar dan cahaya pada film atau permukaan yang dipekakan. Sedangkan menurut Wikipedia pengertian fotografi merupakan kata yang dicomot dari bahasa Inggris yaitu 'Photography' yang mana berasal dari bahasa Yunani yaitu 'photos' artinya cahaya dan 'Grafo' yang artinya melukis atau menulis. Sehingga fotografi merupakan proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Secara umum, pengertian fotografi dapat diartikan sebagai proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. **(Harsanto,2011)**

Sementara itu, fotografer bernama Elliott Erwitt juga turut mengungkapkan pendapatnya mengenai pengertian fotografi. Di mana dirinya mengatakan bahwa fotografi merupakan sebuah seni observasi. Ini tentang menemukan suatu hal yang menyenangkan di tempat biasanya. Menurut Elliot Erwitt, hal itu tidak akan ada hubungannya dengan hal-hal yang kamu lihat dan semua harus dilakukan dengan cara kamu melihat mereka. Hal ini cukup berbeda dengan pengertian fotografi menurut Ansel Adams yang mengatakan bahwa fotografi sebagai media berkesepsi dan komunikasi yang kuat, menawarkan berbagai persepsi, interpretasi dan eksekusi yang tak terbatas. Tak hanya kedua fotografer di atas, Yudhi Soerjoatmodjo yang notabene merupakan salah satu fotografer Indonesia kondang juga mengungkapkan pendapatnya mengenai pengertian fotografi yang menurutnya merupakan media komunikasi dan alat dialog, fotografi juga dapat dilihat secara fungsi. Fotografi berfungsi secara dokumentatif, informatif dan bagian dari seni.

Berdasarkan pengertian fotografi yang disampaikan berbagai pihak di atas bisa disimpulkan bahwa fotografi merupakan aktivitas mengambil gambar melalui kamera untuk menghasilkan karya seni dan bisa dinikmati baik diri sendiri atau

publik. Maka dari itu, fotografi memiliki banyak teknik yang bisa menghasilkan berbagai karya yang membuat sebagian orang tertarik untuk melihatnya.

2.2 Pengertian Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.



Gambar 2.1 Peralatan Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (Sutopo, 2003)

2.2.1 Unsur-unsur Multimedia

Menurut Senn, di dalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen tersebut diantaranya adalah *text*, *image*, audio, video, dan animasi. (Sutopo, 2011)

1. Text

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *text* (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

2. Image

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan *scanner*, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto, ataupun simbol.

3. Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara, atau penggabungan diantara ketiganya.

4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan *frame* untuk dibaca dalam satuan detik.

5. Animasi

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, *layout* dan animasi, dan *rendering*.

2.2.2 Metode Pengembangan Multimedia

Metode pengembangan Multimedia yang digunakan pada penelitian ini adalah metode multimedia *Waterfall Life Cycle* Paradigma, dimana terdapat 7 langkah utama untuk mencapai tujuan. Hal utama dalam penggunaan paradigma ini adalah untuk menentukan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran yang benar sesuai dengan kaidah rekayasa perangkat lunak untuk mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan (Vitianingsih, 2016). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah :

1. **Requirement**

Dalam tahapan ini menekankan pada proses mengumpulkan bahan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan utama dari pembuatan media pembelajaran ini. Asumsi-asumsi dibuat, dan pengumpulan data baik primer maupun sekunder untuk mendukung asumsi-asumsi awal tersebut. Wawancara, studi literatur, dan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data primer dan sekunder tersebut.

2. **Specification**

Hasil analisa dari bahan yang telah dikumpulkan kemudian dirumuskan spesifikasi produk media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan. Desain awal media pembelajaran ditekankan pada :

1. Menu Materi Media Pembelajaran

2. Alur Cerita Skenario

Skenario Media Pembelajaran digunakan untuk mengetahui alur dari materi media pembelajaran yang akan dibuat.

3. KD dan Indikator KD dan Indikator dari setiap media pembelajaran itu digunakan untuk mengetahui apa saja isi materi yang akan di paparkan di media pembelajaran tersebut.

4. Analisis Usecase

Analisis use case menggambarkan interaksi yang dapat terjadi antara user (pengguna) dengan sistem.

3. **Architecture**

Pada bagian ini dirumuskan arsitektur media pembelajaran mulai dari teknologi *engine* sampai pada *user interface* untuk mendapatkan gambaran utuh dan menyeluruh tentang komponen apa saja yang harus ada dalam media pembelajaran tersebut. Komponen *sound* dan musik, animasi serta bentuk muatan pembelajarannya.

4. **Detail Desain**

Detail desain merupakan bentuk rancangan terperinci dimana setiap komponen digambarkan secara detail. *Icon button* dibuat terperinci dalam

pseudocode, *Rule base* dari Adobe Flash dan desain background yang terperinci.

5. **Coding**

Pada tahapan ini seluruh komponen media pembelajaran dibuat dan dirakit sebagai sebuah media pembelajaran interaktif yang siap dijalankan.

6. **Testing and Debugging**

Hasil akhir dari media pembelajaran kemudian diuji coba dan diperbaiki jika terdapat kesalahan, pengujian menggunakan berbagai tahapan tes.

7. **Ship**

Produk media pembelajaran yang telah diuji kemudian siap untuk diluncurkan dan dimanfaatkan, pada bagian ini ditekankan bagaimana mendistribusikan produk media pembelajaran ini dapat dipakai secara luas oleh peserta didik.

2.3 **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas (**Sanaky,2013**).

Keberadaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat bermanfaat bagi pengajar maupun peserta didik. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi (**Arsyad,2006**).

Dengan menggunakan media pembelajaran, pengajar dapat meningkatkan minat dan mempermudah untuk mengarahkan perhatian peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal itu menyebabkan peserta didik termotivasi untuk giat belajar dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2.3.1 **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Rudy Brets dalam Sanjaya (2008: 212) mengklasifikasikan media menjadi 7 macam, diantaranya yaitu: (1) media audiovisual gerak, seperti

film suara, pita video, dan film televisi, (2) media audiovisual diam, seperti film rangkaian suara, (3) audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara, (4) media visual bergerak, seperti film bisu, (5) media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microphone, dan slide bisu, (6) media audio, seperti radio, telepon, dan (7) media cetak, seperti buku, modul, dan bahan ajar.

2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

2.3.2.1 Fungsi

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut (Levie,2017). khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut :

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, yaitu melihat tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

2.3.2.2 Manfaat

Menurut (Arsyad,2013), manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

2.4 Animasi

Animasi merupakan objek dari multimedia. (Sutopo,2003) menyebutkan dalam bukunya, “Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, image, animasi, audio, video dan link interaktif.” Pada dasarnya animasi adalah menciptakan gerakan dan cara termudah adalah dengan menggambar rangkaian gerakan, seperti yang sering dilihat di televisi maupun di layar lebar. Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk media pendidikan, informasi dan media pengetahuan lainnya. Animasi juga dapat dibelajar mengajar berlangsung. Untuk lebih mengetahui tentang animasi, di bawah ini akan di jelaskan pengertian dari animasi.

(Sanjaya,2008) menjelaskan, kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti hidup atau *animare* berarti meniupkan hidup ke dalam. Istilah tersebut kemudian dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), *animation* yang berarti ilusi dari sebuah gerakan, atau hidup. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata animasi diartikan lebih teknis lagi yaitu “acara televisi yang berbentuk lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis, sehingga tampak di layar menjadi bergerak”.

2.5 Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap ini akan dimulai pembuatan sebuah media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memilih materi yang akan di pelajari. Langkah awal adalah dengan membuat dan mengumpulkan seluruh aset sebelum media pembelajaran benar-benar diproduksi pada *software* Adobe Flash CS 5.5. Berikut beberapa langkah dalam pembuatan media pembelajaran di *software* Adobe Flash CS 5.5 :

1. Cover

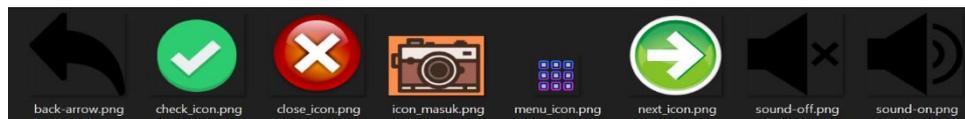
Cover disini penulis akan membuat suatu animasi dari sebuah tampilan awal media pembelajaran, dimulai dari penamaan *project*, pengukuran layar, penambahan *background* dan pemasangan beberapa aset yang dapat menunjang berjalannya media pembelajaran ini, dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Cover

2. Icon Button

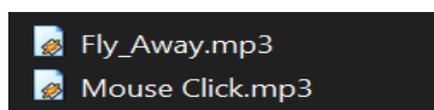
Pada tahapan ini dilakukanlah *set up* Icon Button yang dibutuhkan didalam media pembelajaran ini, dalam media pembelajaran ini ada delapan icon utama yang akan dimasukkan, yaitu ikon masuk, ikon kembali dan selanjutnya, ikon menu, ikon volume *on* dan *off*, ikon *check/fold*. dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Icon

3. Audio

Dalam tahap ini akan ada asset audio yang di import ke dalam Adobe Flash. yang pertama musik, ini di gunakan supaya pengguna tidak merasa bosan. dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Audio

yang kedua suara *mouse click*, ini digunakan ketika pengguna mengklik button maka akan muncul suara *mouse click*.

4. Menu Utama

Tahap ini di buat untuk menentukan pengguna akan menuju ke halaman yang akan di tuju. Tahap ini ada 3 menu yaitu KD dan Indikator, Materi dan Video. dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5 Menu Utama

5. Background Setiap Menu

Di tahapan ini penulis membuat *background* yang akan di isi oleh materi yang akan disampaikan. Ada 3 background yang penulis gunakan untuk menu KD dan Indikator, Materi, dan Video. dapat dilihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6 Background Setiap Menu

6. Materi

Tahap ini yaitu untuk memasukan materi yang akan di sampaikan beserta gambar dan video. dapat dilihat pada Gambar 2.7.



Gambar 2.7 Materi

7. Action

Tahap ini adalah tahap akhir untuk memasukan program *script* agar setiap layer dapat kita atur sesuai keinginan kita. dapat dilihat pada Gambar 2.8.



Gambar 2.8 Action

2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan

Dalam pembuatan media pembelajaran ini penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS 5.5*.



Gambar 2.9 Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi Flash

merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis.

2.7 Perangkat Keras yang Digunakan

Dalam pembuatan media pembelajaran ini, perangkat keras (*hardware*) yang digunakan adalah sebagai berikut :

No	Perangkat Keras
1.	Laptop Asus A456U Intel Core i7
2.	<i>Processor: Intel ® Core™ i7-7500U</i>
3.	<i>Memory: RAM 8GB</i>
4.	<i>Mouse: Logitech</i>

2.8 Metode Analisis Data

Analisis kuantitatif adalah analisis data menggunakan statistik. Statistik yang digunakan dapat berupa statistik deskriptif dan inferensial/induktif. Statistik inferensial dapat berupa statistik parametris dan statistik nonparametris. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan. Penyajian dapat berupa table, table distribusi frekuensi, grafik garis, grafik batang, *piechart* (diagram lingkaran), dan *pictogram*. (Syofian, 2015)

2.9 Skala Likert

Skala Likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert. Skala likert mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasi sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Dalam proses analisis data, komposit skor, biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan.

Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Biasanya disediakan lima pilihan skala dengan format seperti :

1. Sangat setuju
2. Setuju
3. Netral
4. Tidak Setuju
5. Sangat Tidak Setuju

Skala Likert kerap digunakan sebagai skala penilaian karena memberi nilai terhadap sesuatu. (Sofyan, 2015)

Skala	Keterangan	Pengertian dan Batasan
1	Sangat Tidak Setuju/ Sangat tidak baik	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100%
2	Kurang Setuju/ Kurang baik	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3	Netral / Cukup baik	Apabila responden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat baik/setuju dengan sangat tidak setuju/baik

4	Setuju / baik	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai dengan harapan
5	Sangat Setuju / Sangat baik	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert

2.10 Refrensi Jurnal Penelitian

Terkait dengan penelitian, kajian yang dilakukan pada beberapa tesis terdahulu yang berjudul sebagai berikut;

1. Muhammad Anas. 2010. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran SMPN 2 Malang*. Pascasarjana. UIN Malang

Pertanyaan penelitian tersebut adalah (1) Bagaimana kesiapan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Malang dalam pembelajaran berbasis TIK? (2) Bagaimana persepsi guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Malang terhadap pemanfaatan TIK dalam pembelajaran?

Sedangkan hasil dari penelitian tersebut adalah bahwasanya kesiapan sekolah dalam penerapan pembelajaran berbasis TIK ditandai dengan adanya laboratorium komputer, materi pembelajaran berbasis TIK (animasi, CD pembelajaran), dan guru/staf yang memiliki kemampuan dalam pembelajaran berbasis TIK (pernah mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan TIK), sekolah memiliki jaringan telepon, internet, LAN dan memiliki sumber daya listrik yang permanen.

2. Bakti Ratna Timur Astuti. Tesis 2009. *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar TIK SMAN 1 Sragen*. Pascasarjana. UNS.

Pertanyaan penelitian dari penelitian ini adalah Bisakah hasil belajar TIK materi Program pengolahan kata dengan Ms.Word siswa kelas XF SMAN 1 Sragen semester dua tahun pelajaran 2008/2009 dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran Power point dalam setiap proses belajar mengajar ?.

Sedangkan hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pada hasil belajar nilai terendah pada siklus 1 adalah 61 menjadi naik pada siklus 2 nilai terendah 66 atau kenaikan sebesar 15,63%. Nilai tertinggi siklus 1 adalah 87 dan pada siklus 2 nilai tertinggi 86 atau penurunan nilai tertinggi dari siklus 1 dan siklus 2 sebesar 3,13%.

3. Aditya Niarsa. Tesis. *Studi Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran TIK di SDN 01 Ledok Semarang*. 2010 Pascasarjana. Univesitas Negeri Semarang.

Rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimanakah kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis TIK? (2) Bagaimanakah kompetensi guru dalam memproduksi media pembelajaran berbasis TIK? (3) Bagaimanakah kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK? Sedangkan hasil dari penelitian tersebut adalah Kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran termasuk dalam kategori cukup. Dalam hal merancang media pembelajaran, kompetensi yang rata-rata telah dimiliki guru adalah pada guru mempertimbangkan sumber daya (guru, fasilitas, anggaran) yang ada dalam memproduksi media, sedangkan kompetensi guru yang rata-rata masih kurang adalah guru menentukan treatment dan partisipasi siswa dalam merancang media pembelajaran. Kompetensi guru dalam memproduksi media pembelajaran termasuk dalam kategori cukup. Dalam hal memproduksi media pembelajaran, kompetensi yang telah dimiliki guru adalah guru memproduksi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, sedangkan kompetensi guru yang rata-rata masih rendah adalah sebelum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran guru melakukan ujicoba terhadap media yang telah diproduksi. Kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran termasuk dalam kategori baik. Dalam hal penggunaan media pembelajaran, kompetensi yang rata-rata telah dimiliki guru adalah penggunaan media pembelajaran berbasis TIK secara tidak langsung dapat

menambah pengetahuan siswa tentang perkembangan teknologi, sedangkan kompetensi guru yang rata-rata masih rendah adalah media pembelajaran TIK sudah dapat dimanfaatkan pada setiap mata pelajaran (proses kegiatan belajar mengajar).

4. Zaenal Muttaqin. Tesis. *Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar alternatif Tingkat Madrasah Aliyah*. 2011. Pascasarjana. UIN Sunana Kalijaga.

Rumusan masalahnya adalah (1) Apa saja kelebihan blog sebagai media dan sumber belajar berbasis internet? (2) bagaimana langkah-langkah membuat blog dan cara menjadikannya sebagai media atau sumber belajar?

Sedangkan hasil penelitiannya adalah bahwasanya pemanfaatan blog sebagai sumber belajar dan media belajar dilakukan dengan cara menggunakan satu blog atau beberapa blog. Kelebihan daripada penggunaan blog sebagai media maupun sumber belajar ini adalah bisa diakses kapan saja oleh siswa baik melalui komputer maupun lewat handphone. Blog bisa dimanfaatkan untuk share tentang pelajaran sehingga sangat berpengaruh positif terhadap keberhasilan kegiatan belajar dan mengajar.

5. Khoratun Nafi'ah. Tesis. *Kompetensi Guru dalam menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran*. 2009. Pascasarjana. STAIN Tulungagung

Dalam Penelitian ini, dituliskan pembahasan yang menjawab sedikitnya dua rumusan masalah, yaitu bagaimana kompetensi guru dalam menggunakan media berbasis TIK pada pembelajaran di SMP N 1 Tulungagung dan MTs N Tulungagung?., dan Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajaran?.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Penggunaan media berbasis TIK ketika pembelajaran berlangsung merupakan suatu hal yang perlu dikuasai oleh seorang guru sehingga bisa meningkatkan pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan Agama Islam. Kontribusi tersebut berupa meningkatnya penguasaan terhadap alat-alat teknologi, motivasi peserta didik untuk lebih kreatif.