

## Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media E-Learning (Cisco Webex)

Diani Syahfitri<sup>1</sup>, Muhammad Aufa Muis<sup>2</sup>

1. Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahudiyah Tanjung Pura

2. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis

Email: [syahfitridiani@gmail.com](mailto:syahfitridiani@gmail.com)

### Abstrak

*Pendidikan 4.0 merupakan bentuk pendidikan yang mengintegrasikan teknologi cyber baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran atau dengan kata lain sebagai fenomena penetrasi digital di lingkungan dunia pendidikan. Pendidikan model ini hadir untuk merespon kebutuhan revolusi industri keempat dimana manusia dan mesin di selaraskan untuk mendapatkan solusi. Memecahkan masalah dan tentu saja menemukan kemungkinan inovasi baru. Kehadiran teknologi ini menjadi alternatif model pembelajaran serta pemanfaatannya. E-learning menjadi solusi belajar formal dan informal melalui aplikasi Cisco Webex menjadikan pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu. Melalui e-learning menjadikan akses keberbagai macam sumber pembelajaran, baik itu konten ataupun manusia. E-learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk memegang kendali atas kesuksesan masing-masing. Webex tools untuk melakukan pertemuan/meeting secara online. Tools ini merupakan tools yang dikeluarkan oleh CISCO, dimana Webex saat ini menjadi media yang paling populer dan banyak digunakan oleh orang-orang mulai dari perusahaan kecil, menengah sampai dengan perusahaan besar untuk melakukan rapat rutin antar pegawainya secara online. Maka dari itu penggunaan aplikasi webex dalam sebuah proses pembelajaran sebagai e-learning mampu diandalkan bagi setiap pendidik dalam memaksimalkan dan mencapai tujuan pembelajaran.*

---

**Kata kunci:** media, e-learning, webex, revolusi 4.0

### Abstract

*Education 4.0 is a form of education that integrates cyber technology both physically and not into learning or in other words as a phenomenon of digital penetration in the educational world. This model education is present to respond to the needs of the fourth industrial revolution where people and machines are aligned to get solutions. Solve problems and of course discover the possibilities of new innovations. The presence of this technology becomes an alternative model of learning and utilization. E-learning becomes a formal and informal learning solution through Cisco Webex applications making learning without space and time limits. Through e-learning, access to various learning resources, be it content or human. E-learning provides an opportunity for students to take control of their success. Webex tools for meeting online. This tool is a tool issued by CISCO, where Webex is currently the most popular media and widely used by people ranging from small, medium to large companies to conduct regular meetings between employees online. Therefore, the use of webex applications in a learning process as e-learning is reliable for every educator in maximizing and achieving learning goals.*

---

**Keywords:** media, e-learning, webex, revolution 4.0

## **Pendahuluan**

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dengan penggunaan komputer/PC serta data yang tidak terbatas, karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital yang begitu cepat sebagai pondasi pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Era ini juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) serta pendidikan

Pendidikan 4.0 merupakan bentuk pendidikan yang mengintegrasikan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran atau dengan kata lain sebagai fenomena penetrasi digital di lingkungan dunia pendidikan. Pendidikan 4.0 mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan digital secara langsung. Inti dari fenomena pendidikan ini adalah kreativitas.

Pendidikan model ini hadir untuk merespon kebutuhan revolusi industri keempat dimana manusia dan mesin di selaraskan untuk mendapatkan solusi. Memecahkan masalah dan tentu saja menemukan kemungkinan inovasi baru. Kehadiran teknologi ini menjadi alternatif model pembelajaran serta pemanfaatannya.

*E-learning* menjadi solusi belajar formal dan informal melalui aplikasi *Cisco Webex* menjadikan pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu. Melalui *e-learning* menjadikan akses keberbagai macam sumber pembelajaran, baik itu konten ataupun manusia. Mendukung sekelompok orang atau grup untuk belajar bersama serta membawa pembelajaran kepada siswa bukan siswa ke pembelajaran.

*E-learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk memegang kendali atas kesuksesan masing-masing. Artinya setiap siswa diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai dan kapan akan menyelesaikan. Bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajari terlebih dahulu. Jika mengalami kesulitan untuk memahami suatu bagian, ia bisa mengulang-ulang lagi sampai merasa memahaminya.

## **Efektivitas**

Dalam Kamus Pintar Bahasa Indonesia, kata efektivitas berasal dari kata efektif yang memiliki arti ada pengaruhnya, manjur, mujarab, dan sebagainya.<sup>1</sup> Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

---

<sup>1</sup> Sulchan Yasin, *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amanah, 2000): 83

## **Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*).<sup>2</sup> Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara komponen-komponen dalam sistem pembelajaran. Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh pendidik, baik orang tua maupun guru, untuk membelajarkan anak didik dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Konsep dan pemahaman pembelajaran dapat dipahami dengan menganalisis aktivitas komponen pendidik, peserta didik, bahan ajar, media, alat, prosedur, dan proses belajar.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran menerapkan kemampuan dan menggunakan sarana serta mengikuti mekanisme yang telah diatur dengan baik dalam RPP/SAP. Proses pembelajaran meliputi kegiatan dari membuka sampai menutup pelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran meliputi: (1) kegiatan awal, yaitu: melakukan aperepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan bila dianggap perlu memberikan pretest; (2) kegiatan inti, yaitu kegiatan utama yang dilakukan guru dalam memberikan pengalaman belajar, melalui berbagai strategi dan metode yang dianggap sesuai dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan; (3) kegiatan akhir, yaitu: menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah bila dianggap perlu.<sup>4</sup>

## **Media Pembelajaran *E-learning***

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat.<sup>5</sup> Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi. Informasi adalah fakta atau gagasan yang dikemukakan dalam bentuk yang bermakna, biasanya sebagai angka, teks, suara, atau citra.<sup>6</sup>

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>7</sup> Association for Educational Communications and Technology (AECT, 1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.<sup>8</sup>

Mengacu pada pengertian media yang telah banyak diungkapkan oleh para ahli diatas, dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar menerima

---

<sup>2</sup> Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Press, 2011): 132

<sup>3</sup> Ibid

<sup>4</sup> Ibid

<sup>5</sup> Sri Anita, *Media Pembelajaran*, (Surakarta : LPP Universitas Sebelas Maret Surakarta dan Uns Press, 2008): 1

<sup>6</sup> Sulistyio Basuki, *Dasar-Dasar Teknologi Informasi*, (Jakarta : Universitas Terbuka. Depdikbud, 2008) : 116

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011): 3.

<sup>8</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran...: 1.*

pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan pengertian seperti itu, guru, dosen, buku ajar, dan lingkungan adalah media pembelajaran.

Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan.<sup>9</sup> Di dalamnya terdapat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dsb.<sup>10</sup> Semua itu merupakan media pembelajaran karena didalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pembelajar. Dalam kegiatan belajarmengajar, sumber informasi adalah guru dan penerima informasi adalah murid. Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur informasi dari sumber informasi.

### Media E-Learning

Upaya penerapan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi dibidang pendidikan salah satunya ditandai dengan hadirnya situs belajar dan mengajar dengan menggunakan *web* dan *internet* yang sering kita sebut dengan *e-learning*. Istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat banyak. *E-learning* terdiri dari huruf “e” yang merupakan singkatan dari *electronic* dan kata *learning* yang berarti pembelajaran.<sup>11</sup> Dengan demikian *e-learning* bisa diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Istilah *e-learning* dapat pula didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya.<sup>12</sup> Namun, *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet.

Secara umum terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan pelaksanaan *e-learning*, yaitu sebagai berikut:<sup>13</sup> (1) Kegiatan proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan; (2) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu siswa apabila mengalami kesulitan belajar; (3) Adanya lembaga penyelenggara/pengelola *e-learning*; (3) Adanya sikap positif dari siswa dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet; (4) Tersedianya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari; (5) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

### E-learning dalam Pembelajaran

*E-learning* merupakan salah satu media atau metoda pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah.<sup>14</sup> Untuk mengakses materi pembelajaran pada *elearning* diperlukan komputer dengan jaringan internet atau intranet. Materi pembelajaran selalu ada kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala jarak ruang dan waktu.

---

<sup>9</sup> Ibid.: 2.

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), : 169.

<sup>12</sup> Ibid., : 169

<sup>13</sup> Made Wena, “*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*”, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009): 212

<sup>14</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. : 170

E-learning menuntut keaktifan peserta didik. Melalui E-learning, peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan silabus atau kriteria yang telah ditetapkan pengajar atau pengelola pendidikan. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab dia dapat mengakses informasi dari mana saja yang berhubungan dengan materi pembelajarannya. Pembelajaran elektronik atau e-learning bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait, seperti:<sup>15</sup>

- a. Bagi Siswa Dengan kegiatan pembelajaran melalui e-learning dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar siswa yang optimal, dimana siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Disamping itu siswa juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana proses belajar siswa dan guru telah ditentukan waktu dan tempatnya.
- b. Bagi Guru Dengan adanya kegiatan pembelajaran e-learning ada beberapa manfaat yang diperoleh guru, yaitu (1) lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, (2) mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak, (3) mengontrol kebiasaan belajar peserta didik. bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang, (4) mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, dan (5) memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.
- c. Bagi Sekolah Dengan adanya model pembelajaran e-learning berbasis web, maka sekolah (1) akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan akan meningkat, (2) pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok-pokok bahasan, (3) sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran, dan (4) mendorong menumbuhkan sikap kerja sama antara guru dengan guru dan guru dengan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

### **Aplikasi Cisco Webex**

Webex adalah *tools* untuk melakukan pertemuan/*meeting* secara online. Tools ini merupakan *tools* yang dikeluarkan oleh CISCO, dimana Webex saat ini menjadi media yang paling populer dan banyak digunakan oleh orang-orang mulai dari perusahaan kecil, menengah sampai dengan perusahaan besar untuk melakukan rapat rutin antar pegawainya secara online. Terdapat beberapa jenis layanan webex, diantaranya :

#### a. Cisco WebEx Meeting Center

Bertemu dalam jaringan dalam waktu yang nyata. Dapat mengurangi batasan, mengurangi waktu untuk menyelesaikan masalah, dan waktu dalam bekerja bersama.

---

<sup>15</sup> Made Wena, "Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer.. : 213

- b. Cisco WebEx Training Center  
Memberikan lingkungan belajar yang dinamis kepada pekerja, pelanggan, maupun pemegang saham dengan ruang kelas dalam jaringan. Pelatihan bisa dilakukan dalam waktu yang nyata, kehadiran didata secara otomatis, dan umpan balik bisa dikirim secara instan.
- c. Cisco WebEx Event Center  
Perusahaan bisa mempromosikan bisnis dan pelayanan mereka melalui pertemuan dalam jaringan dan saling berinteraksi.
- d. Cisco WebEx Support Center  
WebEx menawarkan dukungan teknis yang berkelas dunia. Melayani koneksi dengan sekali klik secara nyata, pengiriman data dengan dua arah, masuk kedalam komputer meja klien sebagai penyelenggara, dan mengatur staf dengan pemantauan secara berkala.
- e. Cisco WebEx Connect  
Berkomunikasi lebih efektif, menginformasikan keputusan secara lebih cepat, dan mengurangi ongkos perjalanan. Pengguna dapat memanfaatkan dukungan Instan Messenger, suara, Voice over IP, video, file sharing, dan konferensi Jejaring Jagat Jembar/web yang terintegrasi.
- f. Cisco WebEx Mail  
Biaya menjadi lebih efektif dengan dukungan Microsoft Outlook, kapasitas penyimpanan data yang besar, dan akses yang aman bagi para pengguna.

Sebagai salah satu aplikasi media e-learning WebEx memiliki beberapa keunggulan dari segi fitur, performa, maupun mobilitas. Berikut keunggulan yang dimiliki oleh WebEx:

- a. Berbagi desktop, dokumen, dan aplikasi  
Memudahkan pengguna untuk mengendalikan desktop atau desktop pengguna lain dan juga sebaliknya. Mengkolaborasikan isi data, mengaturnya di layar komputer tanpa harus mengunggah isi data terlebih dahulu.
- b. Audio dan VoIP yang terintegrasi  
Pengguna dapat memilih toll atau toll-free untuk interaksi audio, ataupun menggunakan Voice over IP yg terintegrasi di komputer.
- c. Multimedia  
Memudahkan presentasi melalui fitur-fitur Microsoft PowerPoint, flash animation, audio, serta video.
- d. Video teleconference  
Simulasi pertemuan tatap muka antar pengguna yang berbeda lokasi dengan fitur multi-point video.
- e. Pembicara aktif  
Mengidentifikasi siapa lawan bicara dengan ikon bergerak yg muncul pada layar pengguna
- f. Merekam pembicaraan, menyunting, dan memutar kembali  
Merekam pembicaraan untuk referensi di pertemuan selanjutnya, pelatihan, dan demonstrasi.

g. Mengadakan pertemuan dengan mudah

Mengirimkan undangan pertemuan dan pengingat menggunakan panggilan telepon otomatis, pesan teks, email dari klien lokal atau instant messenger termasuk Cisco WebEx Connect dan instan messenger lainnya.

Dari penjelasan diatas bahwa aplikasi WebEx memiliki berbagai macam keunggulan untuk berkomunikasi, maka dari itu penelitian ini akan menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran yang akan dilakukan.

### 1. Penggunaan *Cisco Webex*

Pada pelatihan-pelatihan online akan memanfaatkan *webex* sebagai media utama untuk proses pertemuan secara online yang diagendakan untuk *sharing* dan menyampaikan beberapa materi yang terkait dengan pelatihan, media diskusi dengan peserta dan sebagai media komunikasi dalam proses kegiatan berlangsung. Dengan menggunakan media *webex* diharapkan para peserta dapat mengikuti pelatihan dengan lancar.

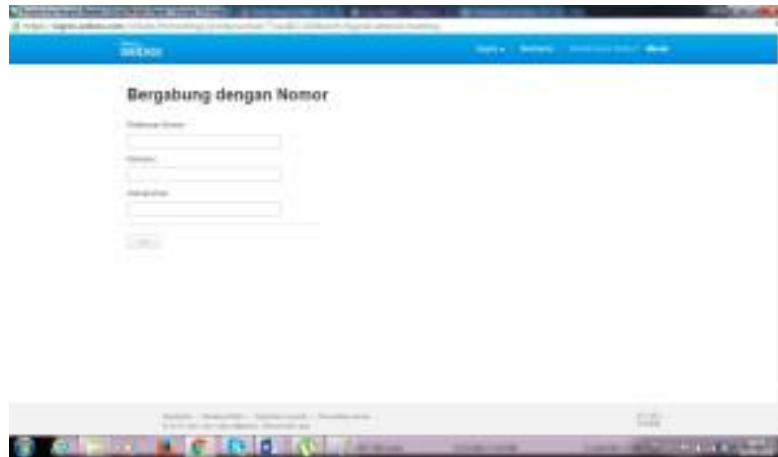
Berikut ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan *webex*, diantaranya yaitu: (1) Pastikan peserta sudah memiliki koneksi internet pada perangkat yang akan digunakan untuk mengakses situs Webex; (2) Webex dapat diakses melalui perangkat laptop, PC , maupun smartphone yang mendukung untuk menjalankan browser; (3) Pastikan peserta sudah menginstal browser pada perangkat baik itu mozilla ataupun chrome.

Selanjutnya, bagi yang belum mengetahui bagaimana cara menggunakan WebEx jangan khawatir, silahkan untuk mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka browser yang terinstal pada perangkat dan ketikkan atau masuk ke alamat WebEx (<https://www.webex.com/>): gambar di bawah ini adalah halaman utama WebEx setelah peserta berhasil mengakses situs yang dimaksud.



2. Cari tombol “**Join**” yang terletak di pojok kanan atas, kemudian klik **Join**: gambar di bawah ini adalah tampilan tombol join (sebelah kanan) dan tampilan setelah mengklik tombol join (sebelah kiri).



3. Berdasarkan gambar di atas (sebelah kiri) terdapat beberapa perintah untuk menginputkan data. Berikut ini contoh data yang harus peserta isi:
  - ✓ Pada kolom “Meeting Number” diisi dengan Room ID : **Contoh : 570 951 807**
  - ✓ Pada kolom “Your Name” diisi dengan Nama Peserta: **Contoh : Diani Syahfitri**
  - ✓ Pada kolom “Email” diisi dengan Email Peserta: **Contoh : [syahfitridiani@gmail.com](mailto:syahfitridiani@gmail.com)**
4. Apabila pada laptop/komputer anda belum ada **Plug-In Webex** di browser Anda, maka akan muncul tampilan seperti ini, disarankan untuk menggunakan Web Browser **Google Chrome**.



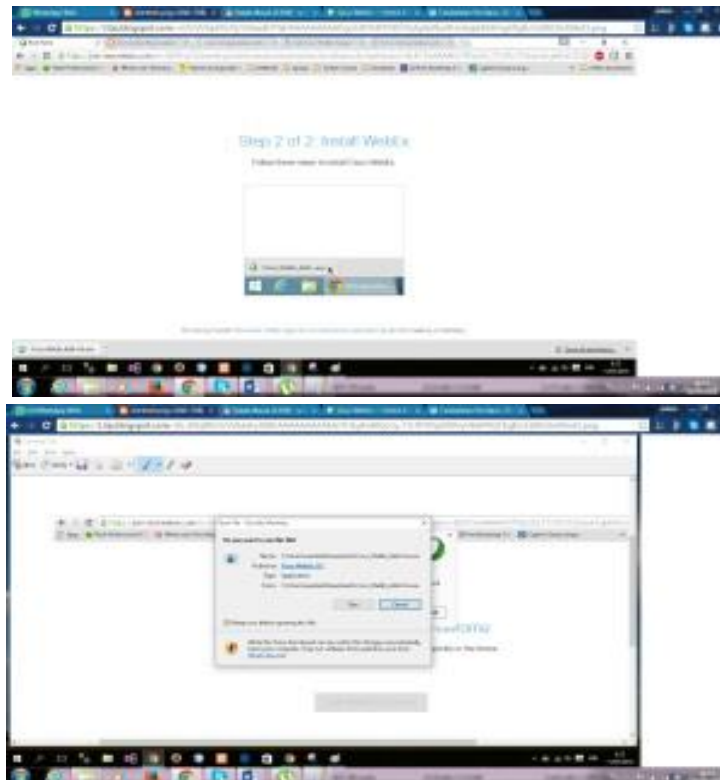
Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan:

- ✓ Klik Tombol **Add WebEx to Chrome** yang warna hijau,
- ✓ Kemudian setelah tombol **Add WebEx to Chrome** diklik, klik tombol **Add extension**, maka web browser anda (Chrome) akan secara otomatis mendownload plugin WebEx.
- ✓ Apabila proses download selesai dilakukan, aplikasi/plugin webex terdapat pada **pojok kiri bawah** pada gambar di bawah ini.

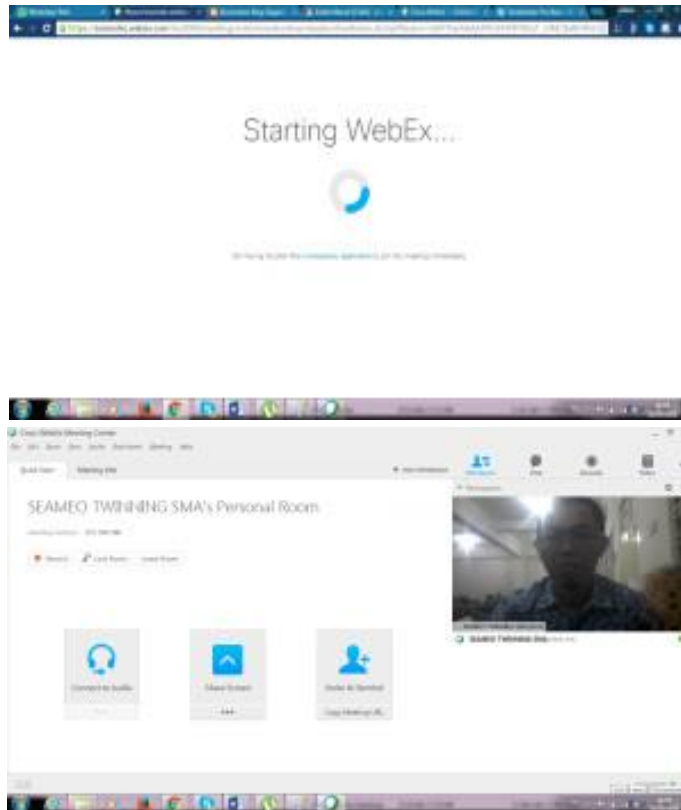




- ✓ Untuk menjalankan aplikasi/plugin WebEx, klik aplikasi yang sudah **terdownload** pada **pojok kiri bawah gambar di atas**, maka tampilan akan seperti di bawah ini.



- ✓ Klik tombol **Run**, dan **tunggu** proses instalasi aplikasi/plugin WebEx selesai di pasang di web browser google chrome anda.
- ✓ Cek **toolbar** pada **laptop/komputer** anda yang terletak dibawah layar laptop/komputer anda, maka ada gambar/ icon .
- ✓ Klik **tombol icon** tersebut dan **tunggu** sampai **proses loading** untuk masuk ke tampilan utama **WebEx** selesai (100%)



- ✓ Apabila *tidak ada masalah* dalam proses **download** dan instalasi aplikasi/plugin WebEx, maka anda sudah dapat mengikuti pelatihan game engine construct 2 dengan menggunakan WebEx.

## Penutup

E-learning merupakan suatu proses pembelajaran menggunakan perangkat berupa alat elektronik . Unit komputer yang jika disambungkan dengan jaringan internet akan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Menjadi media yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ke siswa tanpa batas serta dapat dilakukan dimana saja tanpa harus saling tatap muka secara langsung.

Webex *tools* untuk melakukan pertemuan/*meeting* secara online. Tools ini merupakan *tools* yang dikeluarkan oleh CISCO, dimana Webex saat ini menjadi media yang paling populer dan banyak digunakan oleh orang-orang mulai dari perusahaan kecil, menengah sampai dengan perusahaan besar untuk melakukan rapat rutin antar pegawainya secara online.

Maka dari itu penggunaan aplikasi webex dalam sebuah proses pembelajaran sebagai e-learning mampu diandalkan bagi setiap pendidik dalam memaksimalkan dan mencapai tujuan pembelajaran.

**DAFTAR KEPUSTAKAAN**

- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Made, Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sri Anita. *Media Pembelajaran*. Surakarta : LPP Universitas Sebelas Maret Surakarta dan Uns Press, 2008.
- Sulistyo Basuki. *Dasar-Dasar Teknologi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka. Depdikbud, 2008.
- Sulchan Yasin. 2000. *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah
- Tim Pengembang MKDP. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press, 2011.