



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta (UBH) terus berupaya meningkatkan kualitas penerapan teknologi informasi pembelajaran berbasis kompetensi bagi dosen dan guru. Hal itu dipandang penting, mengingat penggunaan media teknologi informasi secara optimal dalam dunia pendidikan dewasa ini merupakan sesuatu yang wajib, agar pendidikan itu berkualitas.

â SPencapaian kompetensi dan kualitas pendidikan memang sangat tergantung pada penerapan secara optimal media teknologi informasi dalam pembelajaran, baik di perguruan tinggi maupun di sekolah lanjutan, â kata Dekan FKIP UBH Dr. Marsis, M.Pd. dalam sambutannya pada pembukaan workshop â SPenerapan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Berbasis Kompetensi â yang diselenggarakan oleh Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (PMIPA) FKIP UBH dalam rangkaian Program Hibah Kompetensi A-2, di UBH Selasa (14/10).

Pjs. Rektor UBH, Prof. Dr. Ir. Harfrijal Syandri, MS ketika membuka acara ini menyatakan, FKIP UBH sekarang memang menjadi fakultas favorit bagi masyarakat. Terbukti dengan meningkatkan jumlah mahasiswa baru FKIP pada tahun akademik 2008/2009, sehingga ke depan pengembangan UBH tak terlepas dari pengembangan fakultas keguruan ini. â SKita mengharapkan workshop ini dapat memberikan bekal bagi dosen dan guru mengenai penerapan ilmu teknologi informasi pembelajaran secara optimal. Sehingga diharapkan dosen dan guru mempunyai materi ajar yang baru untuk disampaikan kepada anak didik, â ujarnya.

Sementara itu, Ketua Panitia, Drs. Wince Hendri, M.Si mengemukakan, workshop yang berlangsung dari 14 s.d 18 Oktober 2008 ini diikuti 25 peserta dari dosen jurusan PMIPA dan guru-guru berlatarbelakang pendidikan matematika yang selama ini menjadi guru pamong di jurusan matematika FKIP UBH. Narasumber workshop ini adalah Drs. Sugiarto (dosen UNNES Semarang) dengan materi antara lain; â SPentingnya Peranan Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika â*, â STeori Mendesain Media Pembelajaran â*, dan â SPraktik Mendesain Media Pembelajaran â*. (Rel).