

# PENGANTAR PENGUNAAN TIK/ICT DALAM PEMBELAJARAN

NIA SUTISNA  
PLB FIP UPI  
2009

WILUJENG TEPANG  
MUNGgaran

KUMAHA DARAMANG?



# KEUNTUNGAN PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER(NASUTION, 1994) DI ANTARANYA :

1. KOMPUTER ITU” SABAR, CERMAT, MEMPUNYAI INGATAN YANG SEMPURNA”
2. DAPAT DIMANFAATKAN SEGERA”MEMBUAT HITUNGAN, GRAFIK, GAMBAR, DAN MEMBERIKAN BERMACAM-MACAM INFORMASI.



3. KOMPUTER SANGAT FLEKSIBEL DALAM MENGAJAR DAN DAPAT DIATUR MENURUT KEINGINAN PERANCANG PENGAJARAN
4. DAPAT SALINGMELENGKAPI DALAM PEMBELAJARAN GURU, SISWA, DAN KOMPUTER. KOMPUTER DAPAT PULA MENILAI HASIL BELAJAR SEIAP PESERTA DIDIK DENGAN SEGERA



5. KOMPUTER DAPAT PULA MENILAI HASIL BELAJAR  
SETIAP PESERTA DIDIK DENGAN SEGERA



**BEBERAPA MODEL PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
KOMPUTER(Sudjana dan Rivai,1989) sbb:**



# 1. MODEL LATIHAN DAN PRAKTEK(DRILL AND PRACTICE)

MEMBERIKAN PRAKTEK SEBANYAK MUNGKIN TERHADAP KEMAMPUAN PESERTA DIDIK(KONSEP, PERATURAN, PROSEDUR)TERLEBIH DAHULU SUDAH DIPELAJARI OLEH PESERTA DIDIK.

(LATIHAN MATEMATIKA, MENTERJEMAHKAN, MEMBUAT KOSA KATA)



2. MODEL TUTORIAL(TUTORIALS)  
MODEL PEMBELAJARAN YANG MEMUAT  
PENJELASAN, RUMUS, BAGAN, TABEL, DEFINISI  
ISTILAH, LATIHAN, DAN BRANCHING YANG  
SESUAI. INFORMASI DAN PENGETAHUAN YANG  
DISAJIKAN SANGAT KOMUNIKATIF.



### 3. MODEL PEMECAHAH MASALAH (PROBLEM SOLVING)

MODEL PENYAJIAN MASALAH- MASALAH YANG DIPECAHKAN OLEH PESERTA DIDIK DENGAN CARA MENCOBA-COBA.



#### 4. MODEL SIMULASI(SIMULATION)

MODEL INI PEERTA DIDIK DIHADAPKAN KEPADA SITUASI KEHIDUPAN NYATA.

CONTOH: PERUSAHAAN PENERBANGAN YANG MEMPERGUNAKAN SIMULASI-SIMULSI PENAMPILAN PESAWAT TERBANG BERKOMPUTER CANGGIH SEBAGAI BAGIAN INTEGRAL DALAM MELATIH TERBANG PARA AWAK PESAWATNYA.



## 5. MODEL PERMAINAN(GAMES)

GURU DAPAT MEMANFAATKAN PERMAINAN-PERMAINAN YANG SUDAH DIPROGRAM DALAM KOMPUTER ITU SENDIRI, JUGA DAAT MEMBUAT ATAU MERANCANG PERMAINAN SENDIRI YANG RELEVAN DENGAN TUJUAN PEMBELAJARAN.

