

PENGANTAR PENGUNAAN TIK/ICT DALAM PEMBELAJARAN

NIA SUTISNA
PLB FIP UPI
2009

WILUJENG TEPANG
MUNGGARAN

KUMAHA DARAMANG?

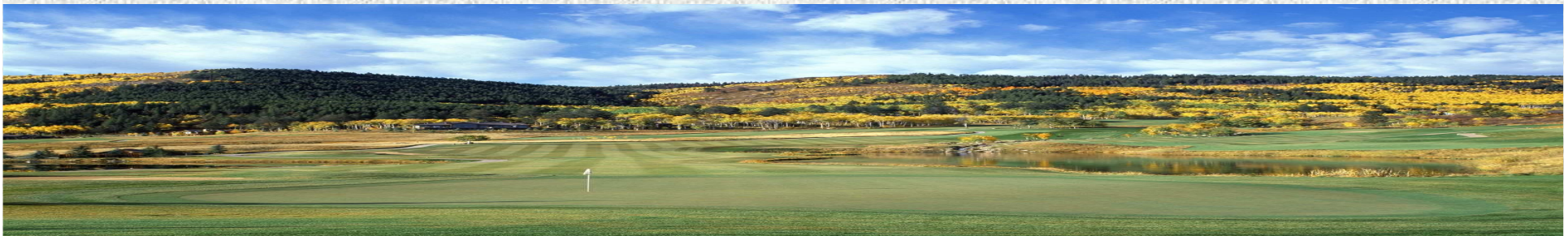


KEUNTUNGAN PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER(NASUTION, 1994) DI ANTARANYA :

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 BELAJARSEIAP PESERTA DIDIDK DENGAN SEGERA



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



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



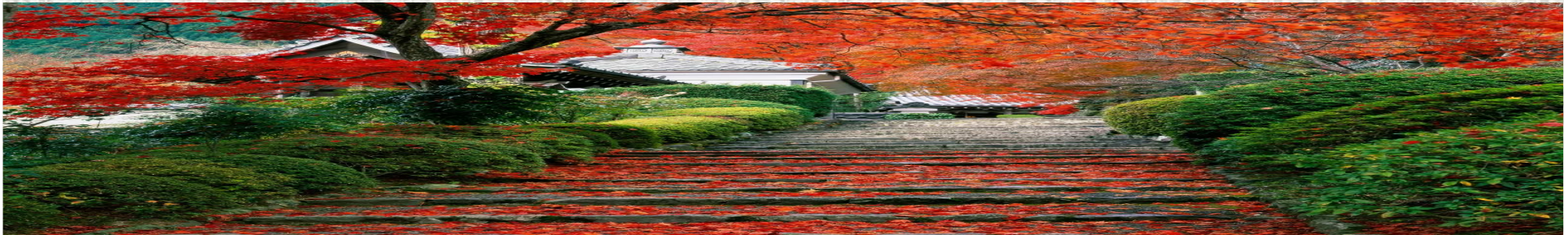
1. MODEL LATIHAN DAN PRAKTEK(DRILL AND PRACTICE)

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

(LATIHAN MATEMATIKA, MENTERJEMAHKAN, MEMBUAT KOSA KATA)

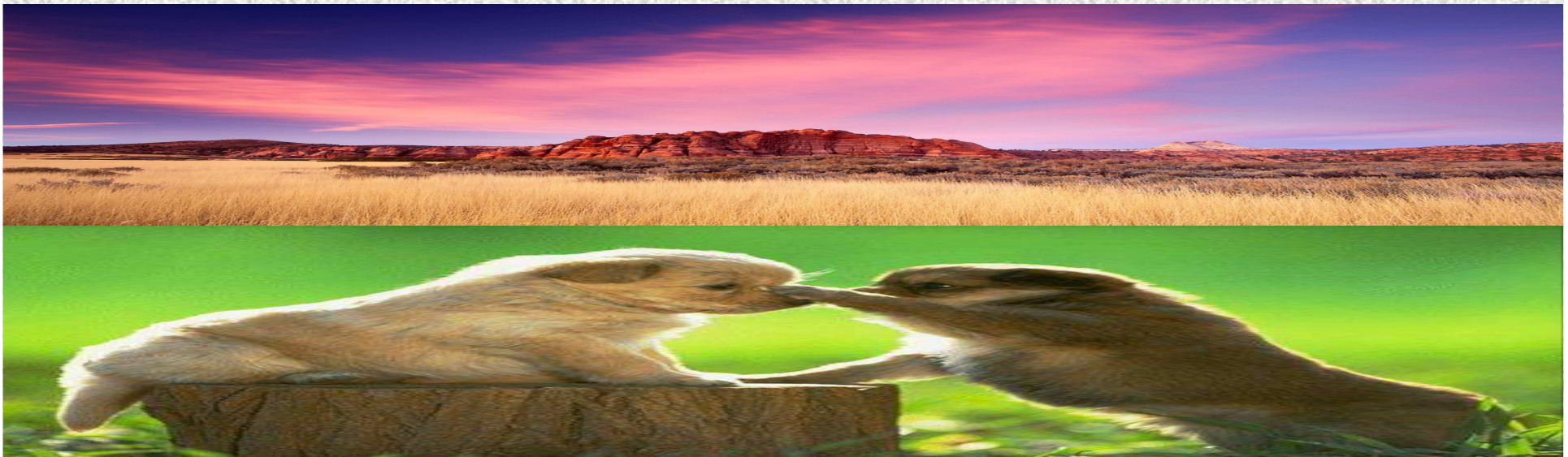


2. MODEL TUTORIAL(TUTORIALS)
MODEL PEMBELAJARAN YANG MEMUAT
PENJELASAN, RUMUS, BAGAN, TABEL, DEFINISI
ISTILAH, LATIHAN, DAN BRANCHING YANG
SESUAI. INFORMASI DAN PENGETAHUAN YANG
DISAJIKAN SANGAT KOMUNIKATIF.



3. MODEL PEMECAHAH MASALAH(PROBLEM SOLVING)

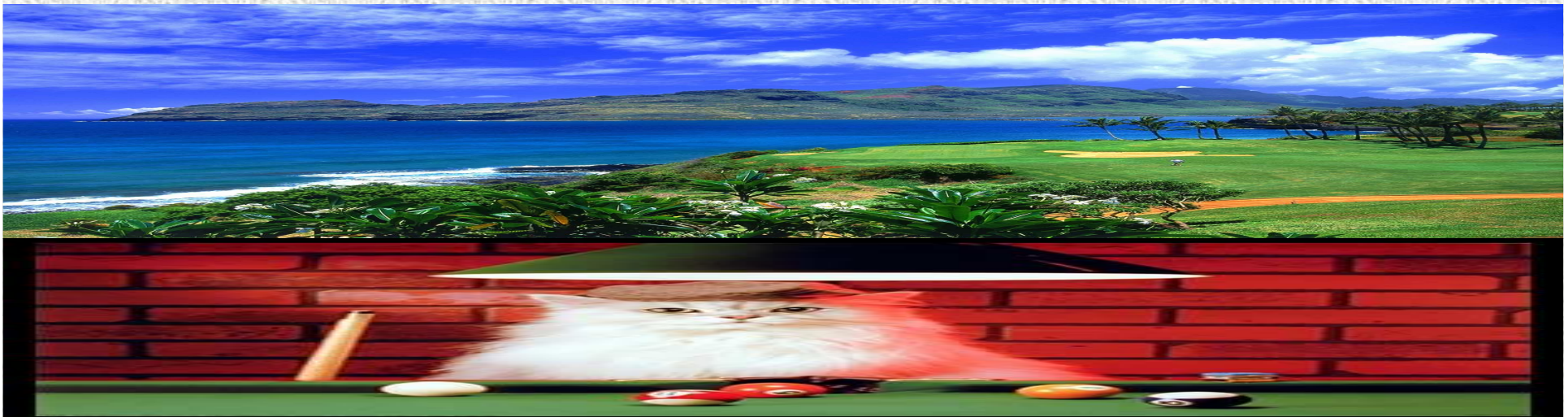
MODEL PENYAJIAN MASALAH- MASALAH YANG DIPECAHKAN OLEH PESERTA DIDIK DENGAN CARA MENCOBA-COBA.



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.

