

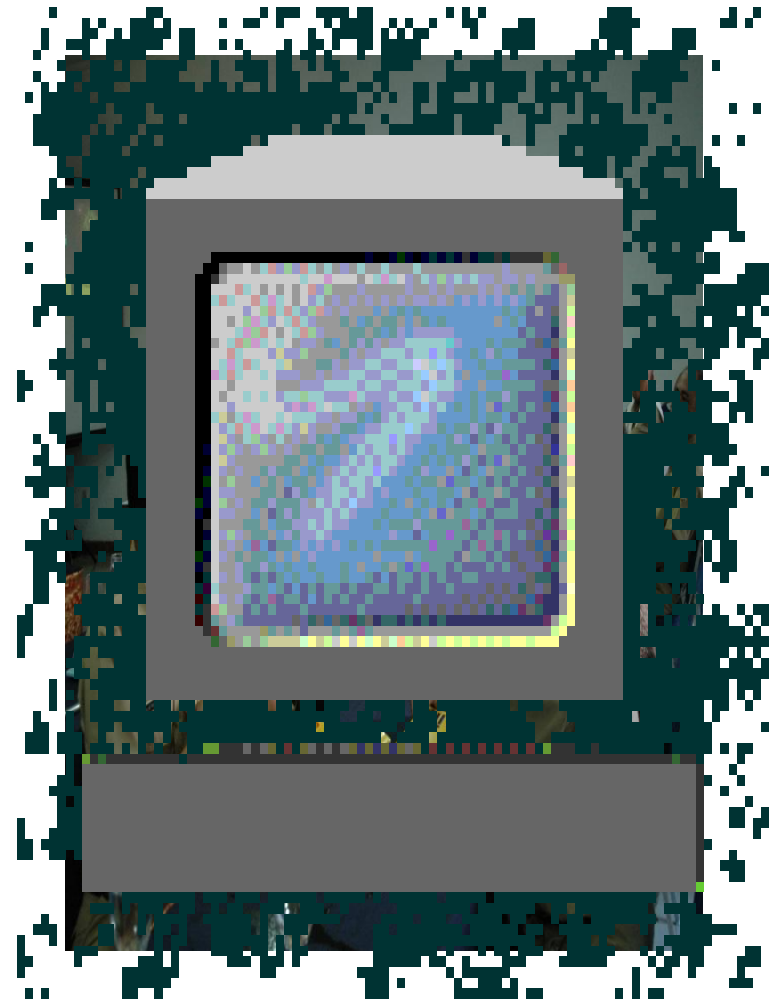
MANAJEMEN KELAS BERBASIS TEKNOLOGI



Asep Suryana, M.Pd.

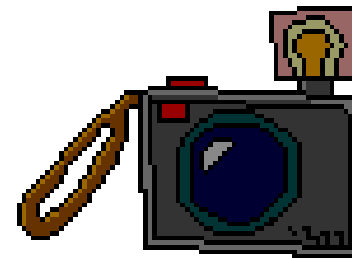
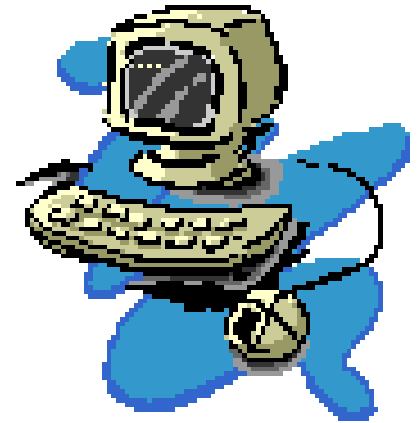
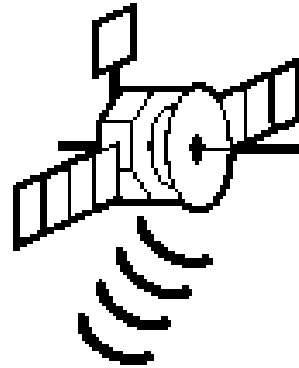
PENTING!!!!

DAPATKAH
KOMPUTER
MENGGANTIKAN RUH
KITA SEBAGAI
GURU/PENGAJAR



TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN

- ❑ **Komputer**
- ❑ **Proyektor**
- ❑ **Digital Video**
- ❑ **Digital Kamera**
- ❑ **Printer**
- ❑ **dll**

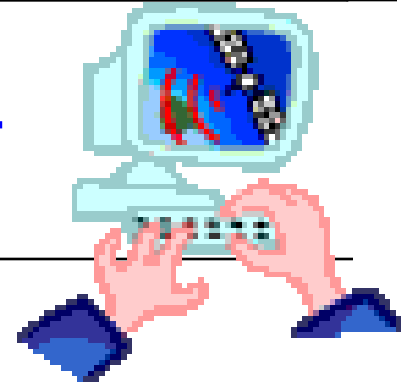


PERTANYAAN TENTANG PEMANFAATAN TEKNOLOGI DI KELAS



- ❑ Bagaimana siswa mereaksi terhadap teknologi yang dipergunakan dalam belajarnya?
- ❑ Bagaimana teknologi memberikan dampak terhadap pengetahuan yang akan diberikan kepada siswa dan bagaimana siswa dapat menangkapnya?
- ❑ Bagaimana teknologi dapat merubah ruang dan waktu dalam kegiatan belajar mengajar?
- ❑ Keterampilan baru apa yang harus dimiliki siswa ketika akan memulai berlajar?
- ❑ Bagaimana teknologi dapat merubah kelas dan hubungan pendidik dengan siswa?
- ❑ Bagaimana teknologi memberikan dampak terhadap prestasi di kelas?
- ❑ Bagaimana teknologi ini berkerja/dijalankan?
- ❑ Berapa banyak waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan teknologi dalam pembelajaran?
- ❑ Apakah teknologi dapat merubah gaya mengajar?
- ❑ Permasalahan-permasalahan apa yang dapat ditemukan bila memanfaatkan teknologi terutama dalam pengelolaan kelas?

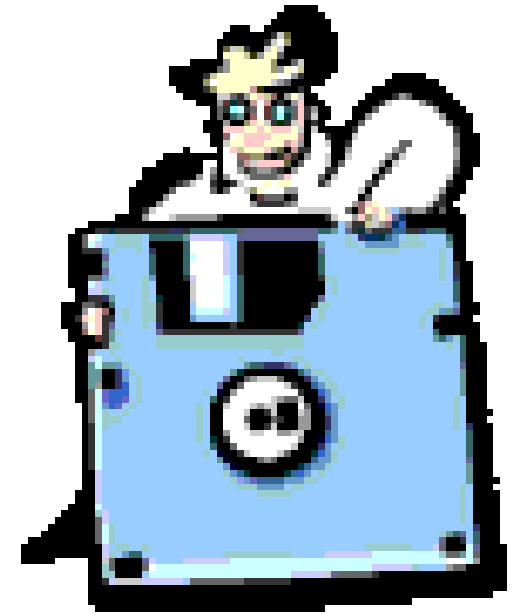
TEKNOLOGI DI KELAS MENUNTUT



- ❑ **melakukan pekerjaan dan alat yang lebih rumit**
- ❑ **Mengarah kepada peran sebagai pelatih dari pada sebagai penyalur pengetahuan**
- ❑ **Menyediakan kesempatan untuk mempelajari isi pembelajaran kembali dan menggunakan metode yang tepat berdasarkan kurikulum yang ada.**
- ❑ **Memberikan dorongan kepada siswa untuk bekerja lebih keras dan lebih berhati-hati**
- ❑ **Membangun budaya nilai dan mutu pekerjaan dalam secara signifikan.**

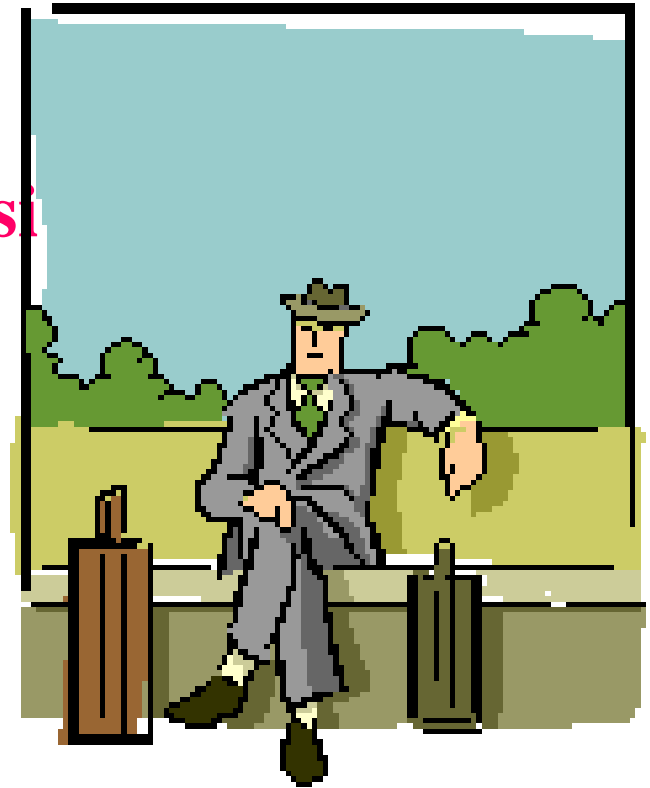
Yang harus ada dalam teknologi

- ❑ **Teknologi itu bisa menyediakan informasi**
- ❑ **Membangun pengetahuan dan keterampilan murid**
- ❑ **Bisa mengakses sumber belajar lainnya.**



Manajemen

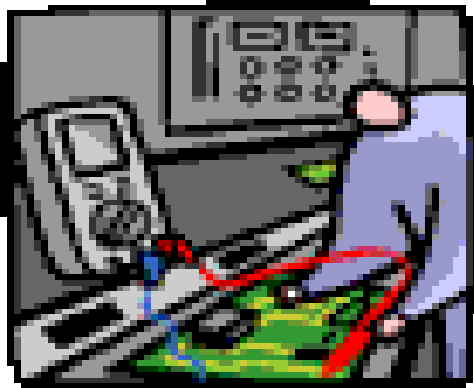
- ❑ **Penempatan Komputer**
- ❑ **Pelabelan Komputer**
- ❑ **Aturan Penggunaan & Operasi Program**
- ❑ **Pergerakan Siswa**
- ❑ **Asistensi Siswa**
- ❑ **Aktivitas Pembelajaran**



Pengelompokan Siswa



- Kelompok Kelas---
Proyektor



- Grup Kecil (3-5 orang)



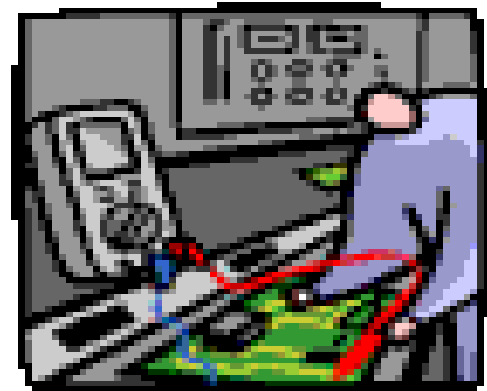
- Rekan Kerja

- Satu Orang Satu
Komputer



Kelompok Kelas

- ❑ Brainstorming
- ❑ Student Presentations
- ❑ Menggunakan Web-Site



Grup Kecil (3-5 orang)

Pusat-pusat -kelompok-kelompok kecil dapat beredar melalui computer di dalam kelas Anda - atau dapat bekerja sendiri jika anda mempunyai beberapa komputer atau menggunakan laboratorium dengan wireless.



Partner Kerja



- ❑ **Ketika bekerja di dalam kelompok atau kelompok-kelompok kecil, pastikan semua siswa mengambil giliran.**
- ❑ **Satu siswa dapat membaca & berinteraksi selagi yang lain melaksanakan tugas.**
- ❑ **Beberapa Game internet atau aktivitas dirancang untuk kelompok.**
- ❑ **Aktivitas atau tugas-tugas yang memerlukan riset dapat dibagi kedalam dua kegiatan/kelompok. Satu siswa dapat melakukan riset di suatu buku dan yang lain dapat bekerja di komputer, lalu mereka dapat pindah.**
- ❑ **Jika mengambil catatan dari satu lokasi Internet Web, satu mitra dapat menulis yang lain menggunakan komputer itu untuk membaca informasi.**

Komputer Individu



- ❑ **SchoolKiT modul-modul, pamflet-pemplet, cetakan-cetakan, WebQuests dan sebagainya menjadi petunjuk dan dapat ditempelkan.**
- ❑ **Jika siswa diberik kesempatan menulis dikomputer dari awal mereka lebih termotivasi dan akan menulis lebih, menghasilkan pekerjaan yang bermutu.**
- ❑ **Untuk mencari informasi yang khusus dan berkesesuaian gunakan petunjuk khusus ketimbang menggunakan mesin pencari umum**
- ❑ **Mengambil bagian dalam satu aktivitas yang interaktif di Internet**

TERIMA KASIH



STOP ANDA
MELANGGAR
ATURAN.....

.....!

