

Teknik Pembuatan Flowchart

Pembelajaran Berbasis Komputer

Dr. Rusman. M.Pd.

<http://rusmantp.wordpress.com>

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
FIP Universitas Pendidikan Indonesia



PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

Desain Perancangan Pembelajaran Berbasis Komputer Meliputi:

- 1. Tujuan (Kompetensi Dasar, Hasil Belajar dan Indikator)**
- 2. Materi (Garis Besar Materi)**
- 3. KBM (Pra KBM, Kegiatan Awal, Kegiatan Pokok, Kegiatan Akhir, Tind. Lanjut.**
- 4. Evaluasi (Jenis, Bentuk, Soal dan Jawaban)**



PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

Desain Perancangan CBI meliputi:

- **Rancangan Program Pembelajaran Berbasis Komputer**
- **FlowChart (Diagram Alur) CBI**
- **Storyboard CBI**



Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Komputer :

1. Identitas (Mata Pelajaran, Topik/PB, Semester, SKS, Jumlah Pertemuan)
2. Tujuan (Kompetensi Dasar, Hasil Belajar dan Indikator)
3. Materi (Garis Besar Materi)
4. Metode (CBI/interactive learning)
5. Media dan Sumber Belajar
6. Evaluasi (Jenis, Bentuk, Soal dan Kunci)



FLOW CHART (DIAGRAM ALUR) PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

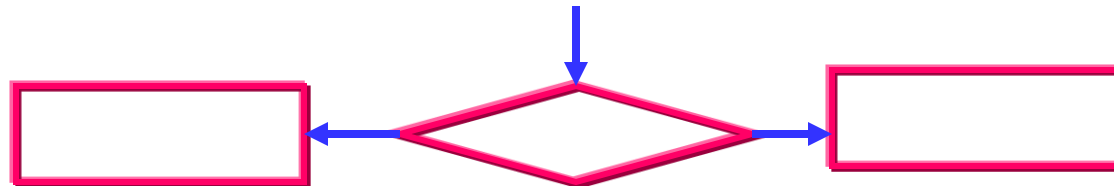
Flow Chart adalah suatu bagan yang berisi simbol-simbol grafis yang menunjukkan arah/alur kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses eksekusi, biasanya bersifat umum dan tidak tergantung pada bahasa pemrograman yang digunakan.



Dua Proses Struktur Dasar pada FlowChart

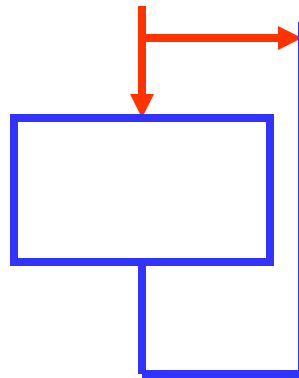
1. Pemilihan Berkondisi

Yaitu pemilihan langkah berikutnya yang ditentukan berdasarkan suatu kondisi, seperti: jika kondisi terpenuhi, maka proses berlanjut, jika tidak proses menempuh alternatif lain, hal ini diungkap melalui pernyataan IF-THEN atau IF-THEN-ELSE, contoh **segment proses pemilihan**

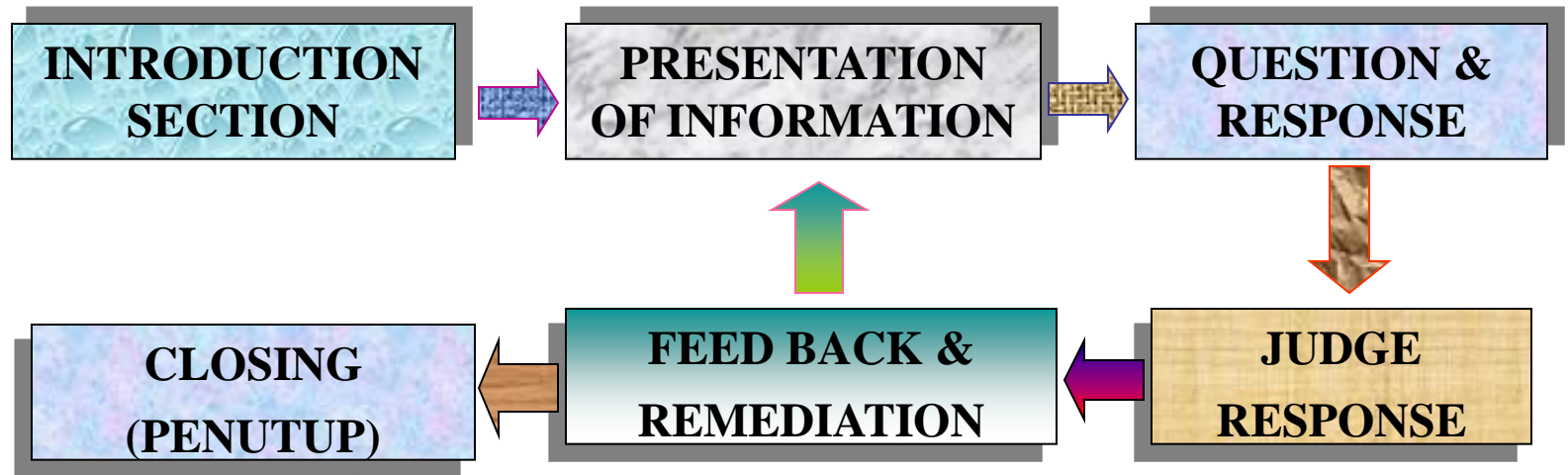


2. Proses Pengulangan

Berlangsung atas jumlah pengulangan yang ditetapkan saat program dibuat/ditetapkan dan saat program dijalankan, diungkapkan melalui pernyataan REPEAT-UNTIL, FOR-DO, atau WHILE-DO, **Contoh segment Pengulangan**



GARIS BESAR ALUR PERANCANGAN PRODUKSI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER



Bagian Pengenalan: Judul Program, Tujuan (Kompetensi Dasar, Indikator), Apersepsi, Inisial Kontrol

Penyajian Informasi, meliputi: Model Penyajian (Drill, Tutorial, Simulasi dan Instructional Games), gambar, grafik, foto, animasi, panjang teks penyajian, warna, petunjuk acuan(guide).

Pertanyaan dan Respon, meliputi: pertanyaan B-S, menjodohkan, pilihan ganda, atau bentuk jawaban singkat, respon memberikan penguatan atas jawaban.

Penilaian Jawaban: skor yang didapat, apakah dilanjutkan ke materi/soal berikutnya atau mengulang kembali.

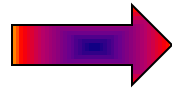
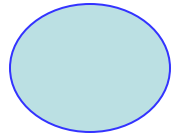
Pemberian Balikan: berupa pesan dalam bentuk teks, atau suara.

Pengulangan (remidial): Penyajian materi kembali bagi yang belum memahami/mencapai standar/PG yang ditetapkan

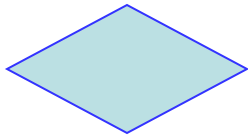
Penutup: Menampilkan ringkasan dan kesimpulan



Bentuk-bentuk yang digunakan dalam FlowChart



Start dan Finish



Pengambilan Keputusan atas pilihan



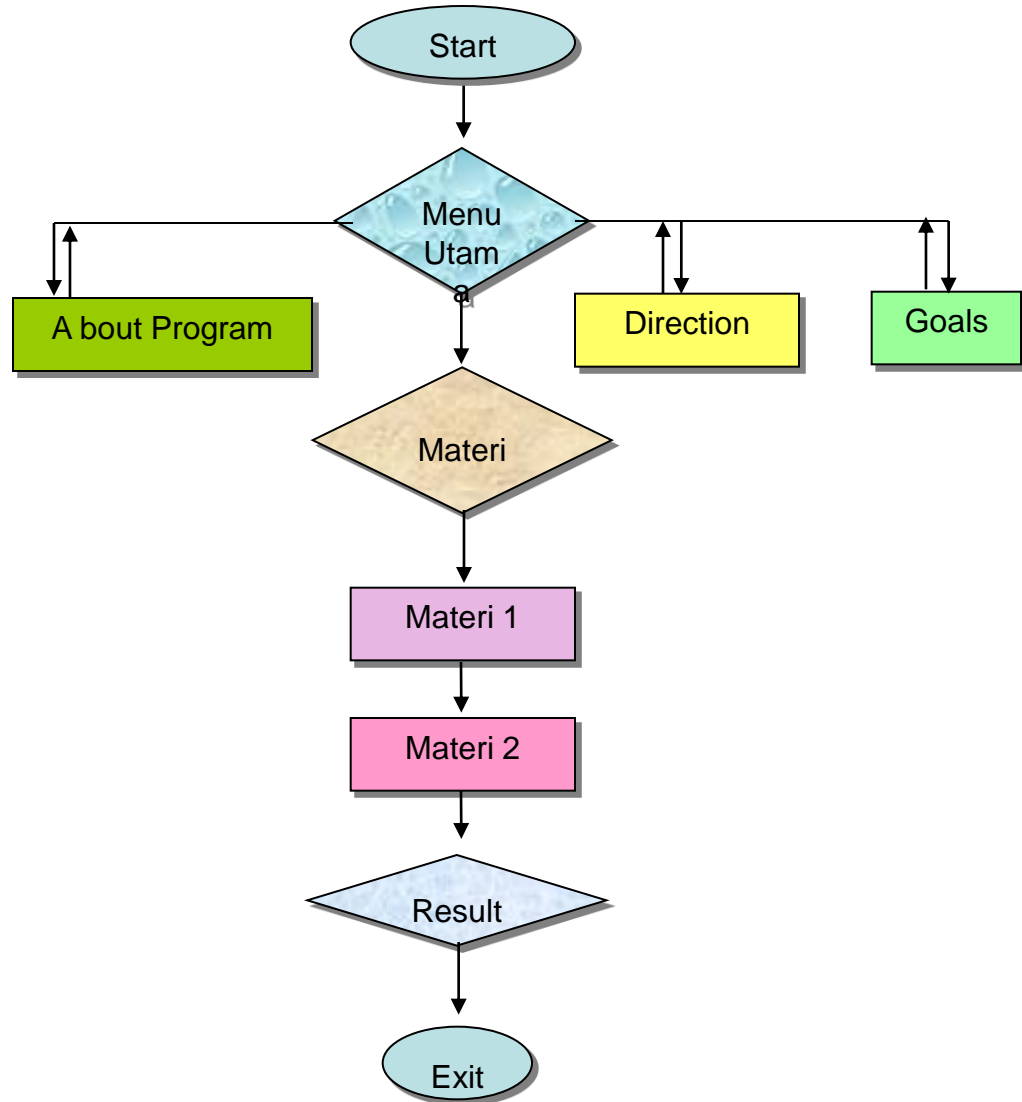
Interaksi input-output



Proses Pengambilan Informasi

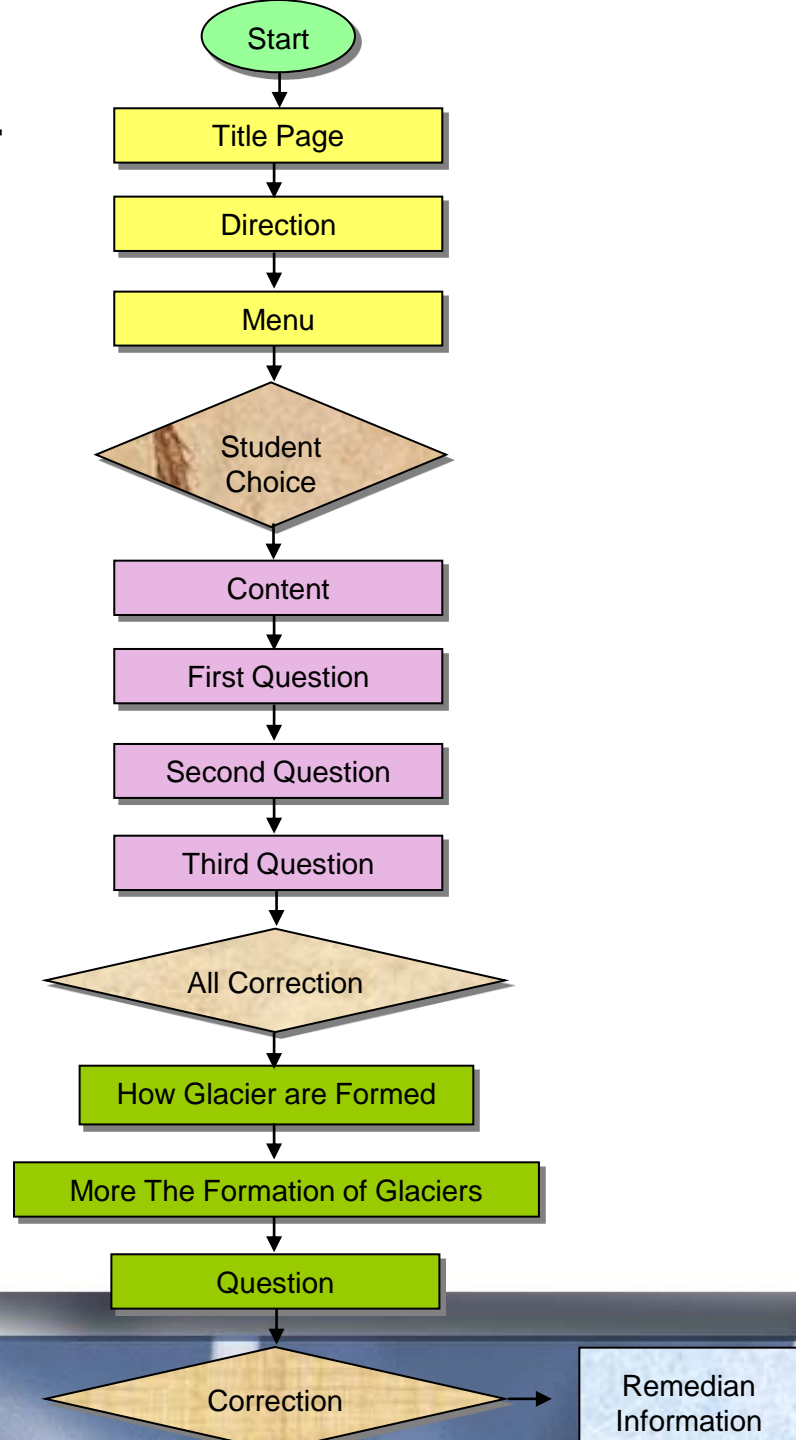


CONTOH FLOWCHART Model Drill



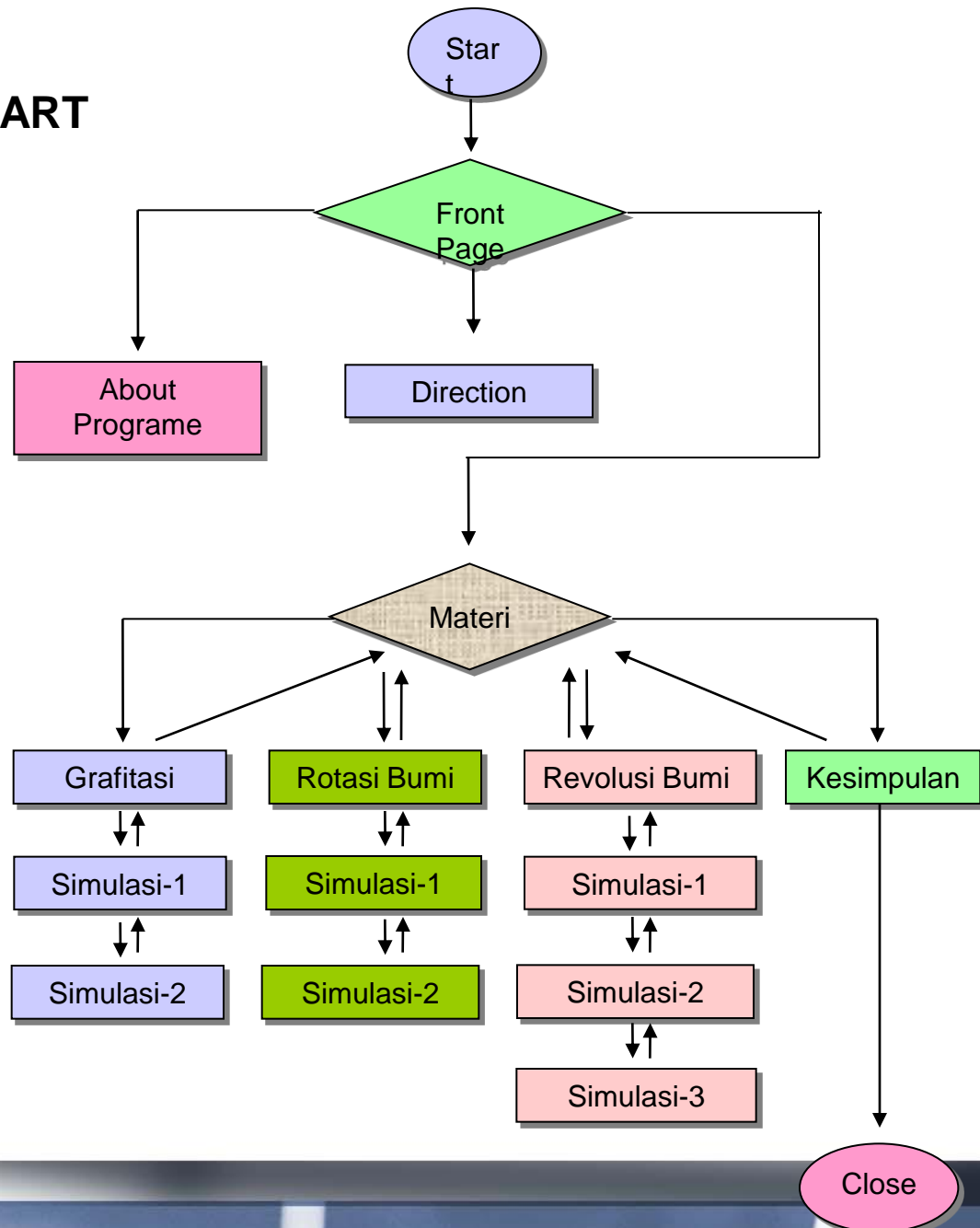
CONTOH FLOWCHART

Model Tutorial



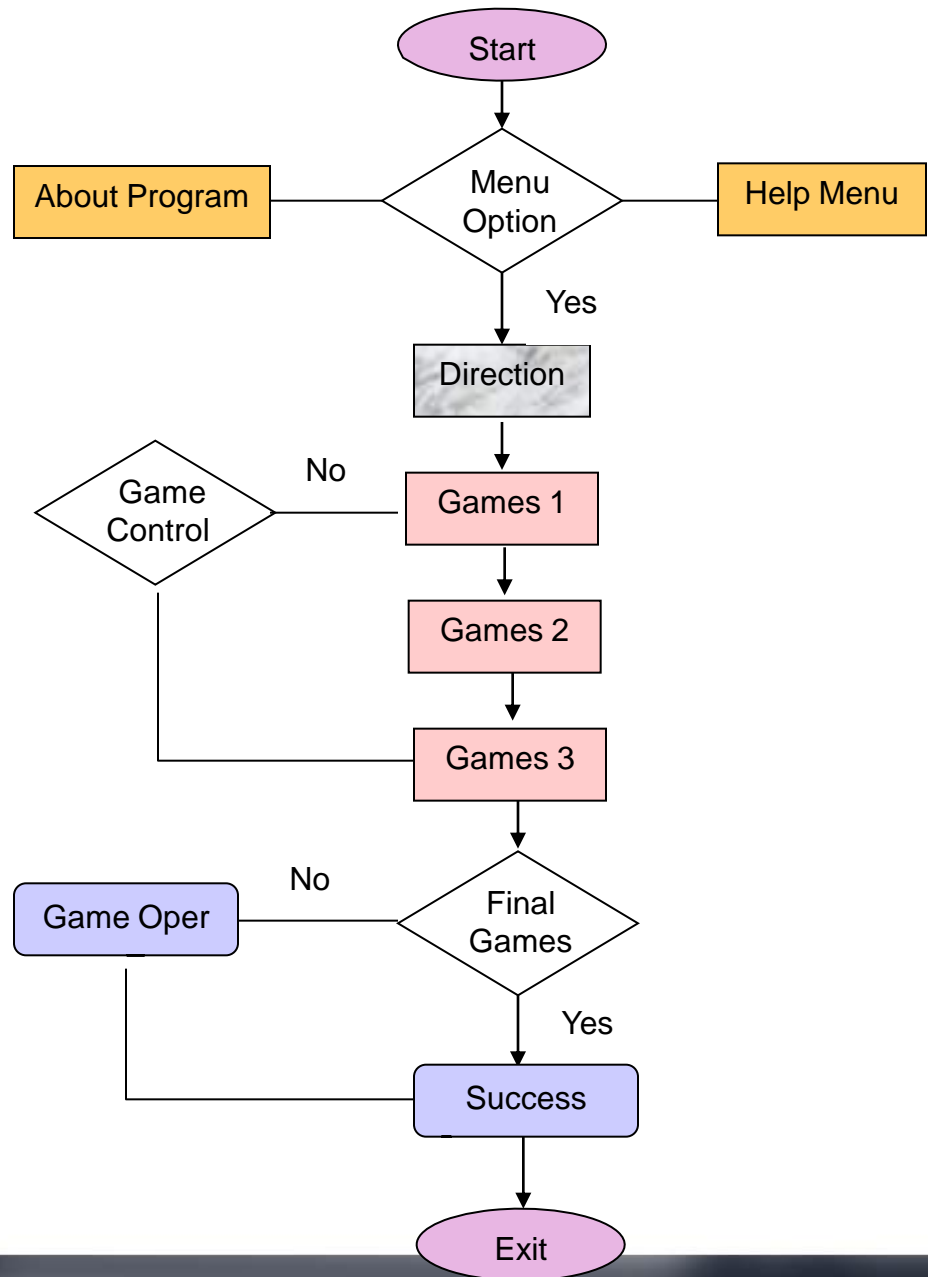
CONTOH FLOWCHART

Model Simulasi



Contoh Flowchart

Model Games



TERIMA KASIH

Buatlah Flowchat

Pembelajaran Berbasis Komputer sesuai dengan Model CBI yang dikembangkan

