

TEKNOLOGI PEMBELAJARAN (Konsep Teknologi di dalam STEAM)



Elda Frediana Rety Kartika
(S091902002)

**KONSEP
TEKNOLOGI**

**TEKNOLOGI DALAM
PEMBELAJARAN**

**TEKNOLOGI
DALAM STEAM**

**CONTOH TEKNOLOGI
DALAM
PEMBELAJARAN STEAM**



TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN STEAM



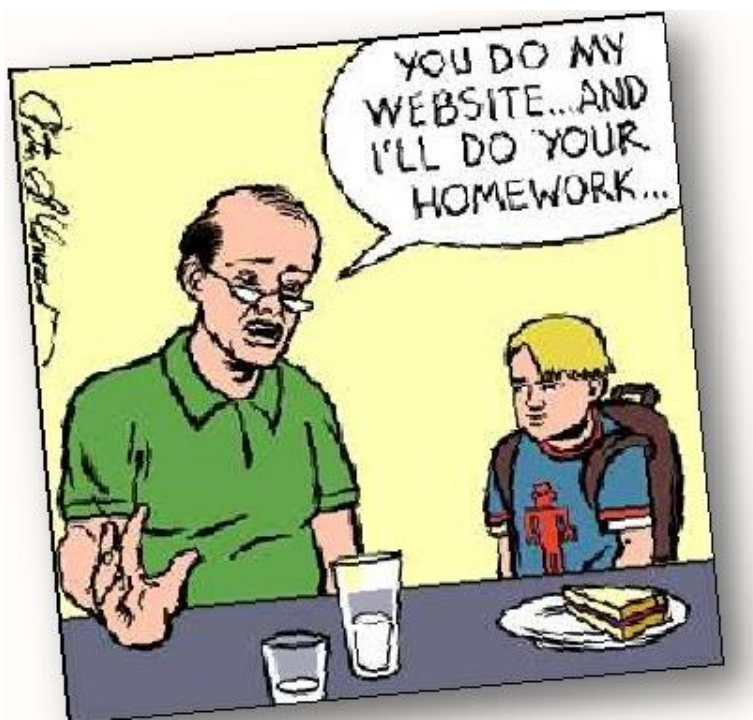
What is your digital citizenship ?

Digital Immigrant

Or

Digital Native





Digital Immigrant

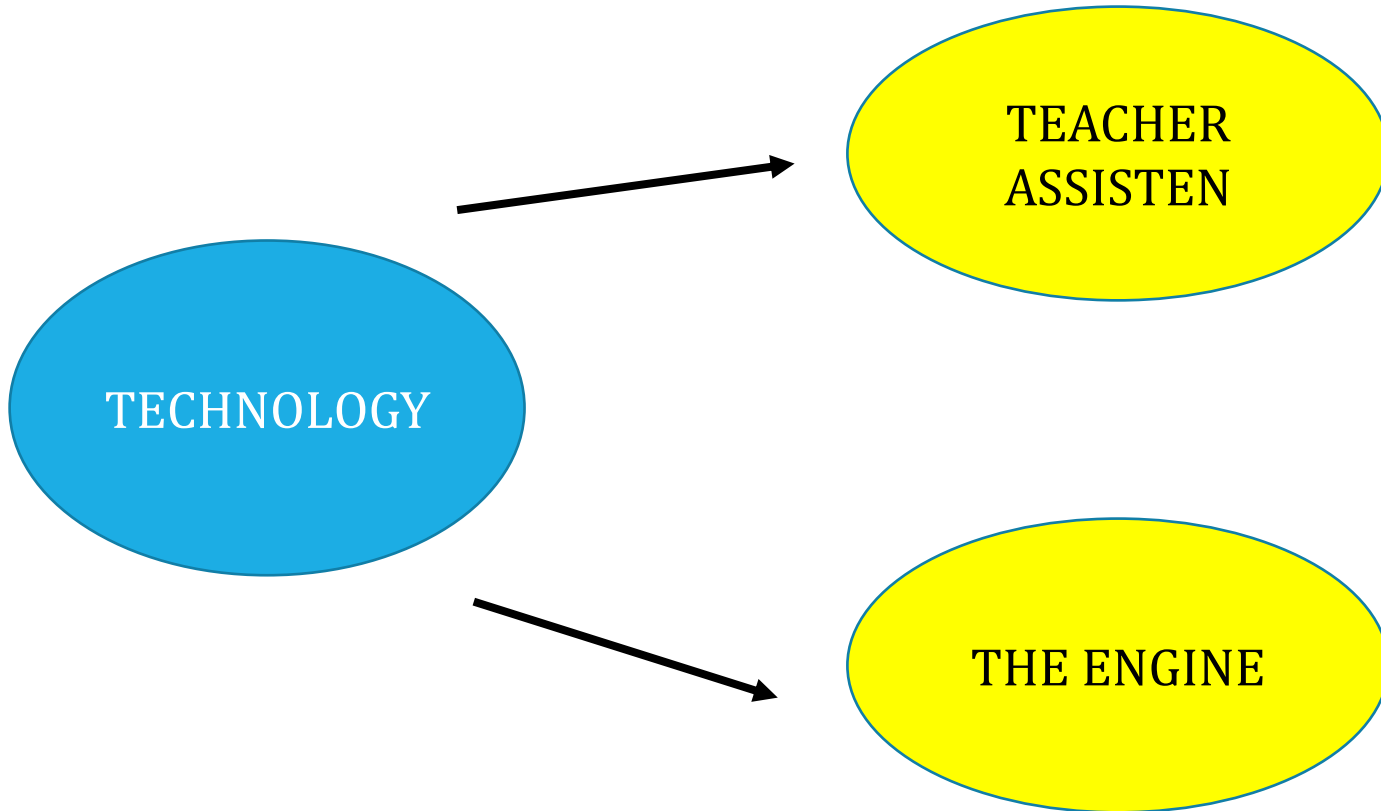
- Generasi yang lahir sebelum tahun 1990
- Mengenal teknologi masih terbatas
- Melakukan pekerjaan dengan cara manual



Digital Native

- Generasi yang lahir setelah tahun 1990
- Semua serba digital, serba praktis, efisien
- Individunya lebih kreatif, inovatif, dan mandiri

Mengapa saya perlu mengintegrasikan teknologi di dalam kelas pembelajaran?



Peran teknologi dalam pembelajaran

1. Teknologi sebagai motivasi untuk siswa
 - Mendapatkan fokus belajar (*gaining learning attention*)
 - Melibatkan siswa untuk belajar dengan menghasilkan sesuatu
 - Meningkatkan persepsi siswa terkait materi
2. Teknologi menawarkan pembelajaran instruksional yang menarik
 - Menghubungkan siswa dengan berbagai sumber informasi dan belajar
 - Membantu siswa memvisualisasi masalah dan solusi
 - Mengetahui progress pembelajaran siswa



3. Ketrampilan teknologi dibutuhkan pada masa saat ini

- Literasi teknologi
- Literasi informasi

4. Teknologi meningkatkan produktivitas guru

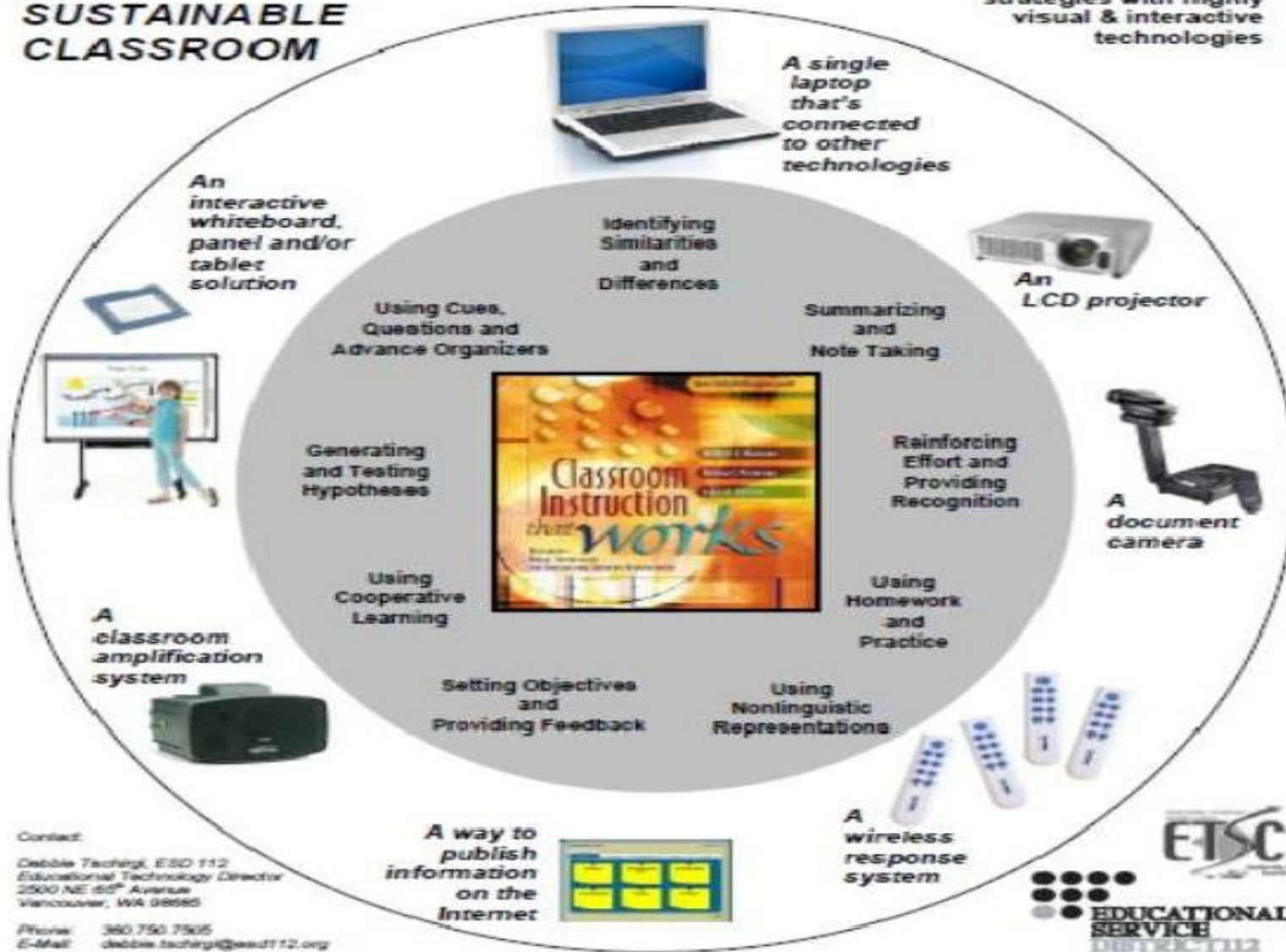
- Menyediakan informasi akurat secara cepat
- Menjadikan guru mengajar lebih fleksibel (tidak terbatas waktu)
- Memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik dan “student friendly”



A New Classroom Model for Technology Integration

THE SUSTAINABLE CLASSROOM

Supporting research-proven strategies with highly visual & interactive technologies



Is your classroom a 21st century classroom ?

Contact:
Debbie Teching, ESD 112
Educational Technology Director
2500 NE 55th Avenue
Vancouver, WA 98665
Phone: 360.750.7505
E-Mail: debbie.teching@esd112.org



See the Sustainable Classroom Project web site at <http://www.esd112.org/edtech/sustainableclass.html>



Teknologi di dalam STEAM

Peran teknologi di dalam pembelajaran STEAM (Xun Ge, Dirk Ifenthaler and J. Michael Spector):

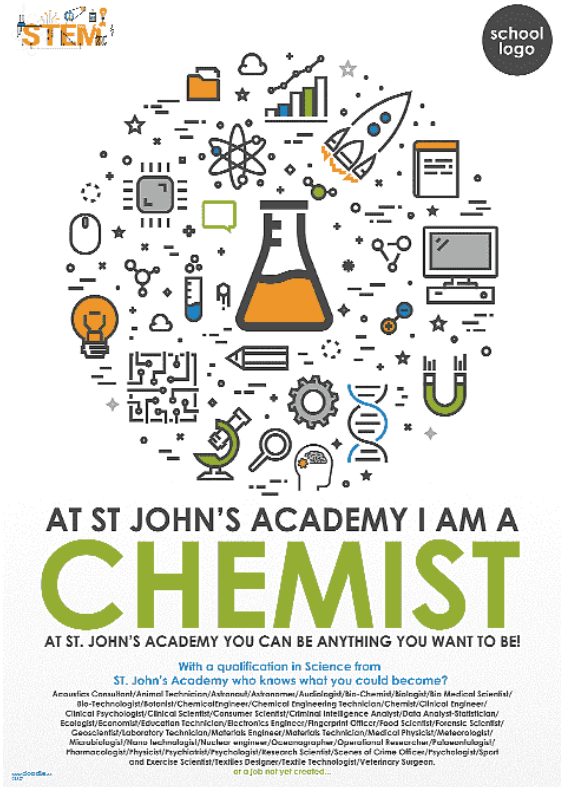
1. Menjadikan pembelajaran lebih berarti (*meaningful learning*) dengan meningkatkan ketrampilan literasi baik itu literasi informasi, literasi teknologi, literasi media, dan literasi komunikasi.
2. Teknologi dipandang sebagai alat untuk mendukung pembelajaran.
3. Sebagai alat kognitif untuk mendukung visualisasi konsep sains.



Teknologi di dalam STEAM diartikan

- Teknologi alamiah (di dalam konten sains)
Penggunaan pH meter, aerator, neraca analitik





Poster



Podcast



Video Pembelajaran

- Teknologi ICT
Komputer, artifisial intelegen, robotika, media pembelajaran dan sumber belajar virtual

Integrasi STEAM dalam media pembelajaran dan sumber belajar virtual dapat dilakukan dengan pemberian masalah berupa fenomena atau ilustrasi, kemudian menjelaskan solusi yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah produk.



Thank you

