



PEDAGOGI DIGITAL

TPACK

*Teknologi
Pedagogi
Content
Knowledge*





AGENDA



- 1 Pendahuluan
- 2 Pedagogi, Content, Teknologi, Knowledge (TPACK)
- 3 Tipe Konten Pembelajaran



Pendahuluan

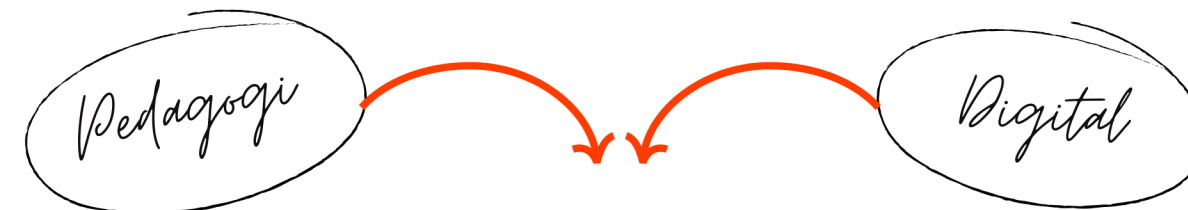
Seorang Guru/Pengajar ingin membawa siswa nya ke Proses Pembelajaran Abad 21, Tetapi mengajar Dengan Teknologi dengan menambahkan Ilmu Pengetahuan memerlukan beberapa pengetahuan Teori Dasar.

Pedagogi

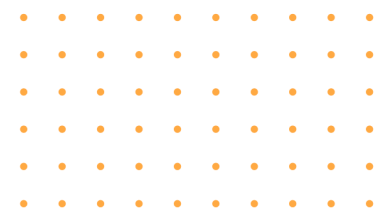
Cara membelajarkan, memberikan pengajaran pada proses belajar mengajar.

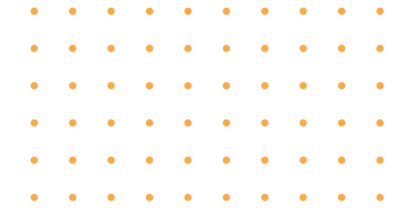
Digital

Pemakaian Teknologi Interaktif untuk membuat serta menjalin komunikasi antara dua orang atau lebih.



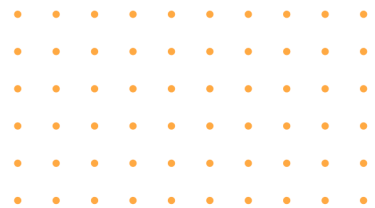
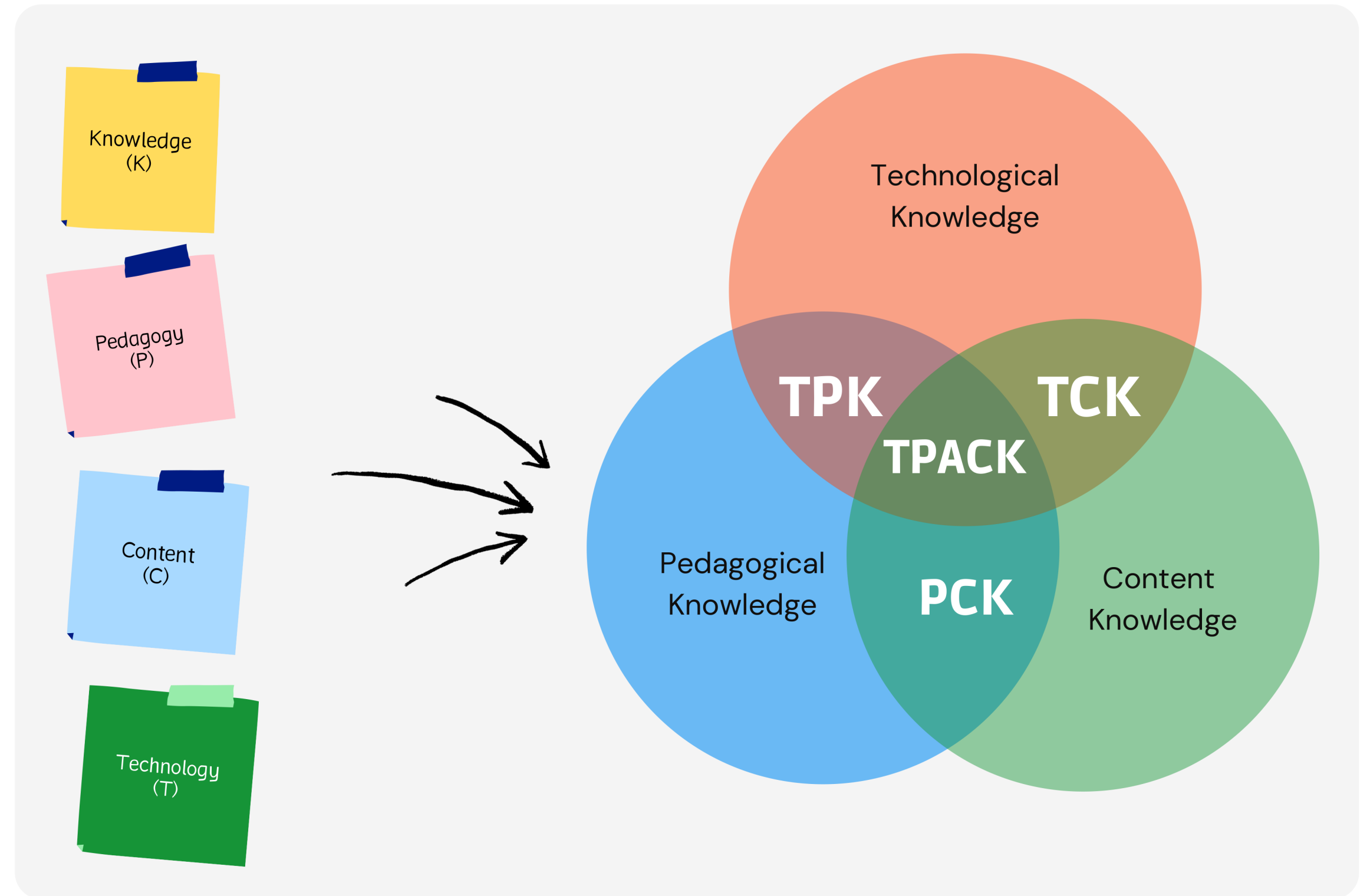
Pedagogi Digital adalah Paradigma Proses Pembelajaran dengan Integrasi Penggunaan Bragam Teknologi Interaktif Sesuai dengan Kondisi dan Karakteristik.





TPACK

- 1** Pengetahuan (**Knowledge/K**) cara membelajarkan (**Pedagogy/P**) dan menguasai materi pembelajaran sesuai bidang (**Content/C**) dikenal dengan istilah **Pedagogy Content Knowledge (PCK)**.
- 2** Pembelajaran abad 21 mendorong pengetahuan terkait teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Istilah **PCK** berkembang menjadi **TPCK** dimana "T" adalah teknologi
- 3** Untuk memudahkan penyebutannya **TPCK** dirubah menjadi **TPACK** dan berkembang melibatkan banyak ranah pengetahuan di dalamnya







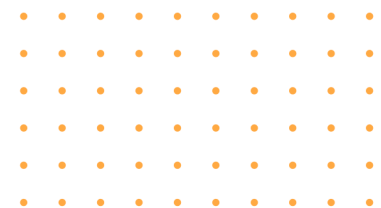
Penerapan Praktis

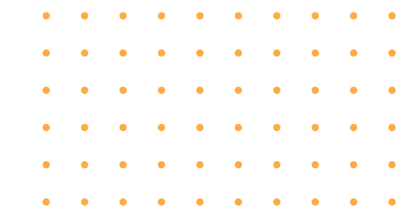
Penerapan Praktis Dari 7
Ranah TPACK Itu dapat
diterapkan dengan
Bentuk-bentuk Berikut :



Praktik Praktis

- 1 Menggunakan TIK untuk menilai peserta didik. Contoh Saudara menggunakan Microsoft excel untuk mengolah nilai, menggunakan kuis online untuk menilai partisipasi peserta didik
- 2 Menggunakan TIK untuk memahami materi pembelajaran. Contohnya mengemas materi abstrak ke dalam animasi video, mensimulasikan prinsip kerja mesin menggunakan animasi, memberikan rujukan tautan untuk belajar lebih lanjut
- 3 Mengintegrasikan TIK untuk memahami peserta didik. Contohnya meminta peserta didik memvisualisasikan idenya menggunakan corel draw, menggunakan whatsapp atau email untuk menampung keluhan peserta didik.
- 4 Mengintegrasikan TIK dalam rancangan kurikulum termasuk kebijakan. Contohnya melibatkan guru dalam pengembangan sumber belajar digital, diskusi rutin pengembangan konten digital, memasukkan program peningkatan melek TIK bagi guru
- 5 Mengintegrasikan TIK untuk menyajikan data. Contohnya menggunakan TIK untuk menyajikan data akademik, data induk peserta didik, data mutasi peserta didik, membuat grafik
- 6 Mengintegrasikan TIK dalam strategi pembelajaran. Contohnya mengembangkan pembelajaran berbasis web, mengelola forum diskusi online, melaksanakan teleconference, menggunakan video pembelajaran untuk memotivasi peserta didik
- 7 Menerapkan TIK untuk pengelolaan pembelajaran. Contohnya menggunakan TIK untuk presensi online, memasukkan dan mengolah nilai peserta didik, menggunakan sistem informasi akademik dan sebagainya
- 8 Mengintegrasikan TIK dalam konteks mengajar. Contohnya menyediakan pilihan pembelajaran berbasis online, menciptakan lingkungan pembelajaran





Tipe Konten Pembelajaran Digital

- Ada Beberapa Jenis terkait Konten Pembelajaran Berbasis Digital yang digunakan Dalam Proses Pembelajaran. Tipe/Jenis Konten ini dapat di sesuaikan oleh Pendidik untuk di terapkan dalam Proses Pembelajarannya.
- Konten di Sematkan Di LMS bertujuan untuk agar dapat terbentuk pembelajaran yang berbentu Instruksional dan tersruktur.

Konten-konten Pembelajaran Ini dapat Di Sematkan Di E-Learning atau LMS



NARASI

Materi Pembelajaran Berbasis Teks
 Paparan dan Penjelasan Materi Pembelajaran Berbasis Teks
 Implementasi : Emodul, Eteks, Modul Digital, Ebook
 Format : Pdf, Epub, doc,odt
 Aplikasi : Ms Office, Canva, Sigil, Exelearning, Open Office

AUDIO VISUAL

Penjelasan Materi dengan Audio & Visual
 Pemanfaatan Gambar Untuk Menyampaikan Pembelajaran
 Implementasi : Komik Pendidikan, Info Grafis, Desain Pesan, Dokumentasi
 Format : MP4, AVI, MP3, Podcast
 Aplikasi : Audacity, Camtasia, Adobe Premiere, Youtube

ILUSTRASI

Materi Pembelajaran Berbasis Ilustrasi
 Pemanfaatan Gambar Untuk Menyampaikan Pembelajaran
 Implementasi : Komik Pendidikan, Info Grafis, Desain Pesan, Dokumentasi
 Format : png, jpg, gif, pdf, svg
 Aplikasi : Ms Office, Canva, Illustrator

SIMULASI INTERAKTIF

Media Pembelajaran Yang Seolah-olah Nyata
 Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Seolah-olah Seperti Nyata
 Implementasi : Aplikasi Peraga Belajar, AR, VR, Lab Maya
 Format : APK, HTML, Exe
 Aplikasi : AR Belajar Kemdikbud, Assmblr, Phet

PRESENTASI

Materi Pembelajaran dengan Presentase
 Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Point-Point Pembelajaran
 Implementasi : Power Point, Explainer Video, Animation
 Format : PPT, Video, HTML
 Aplikasi : Power Point, Powtoon, Canva, Exelearning

REFERENSI

Media Pembelajaran Yang Seolah-olah Nyata
 Pemanfaatan Gambar Untuk Menyampaikan Pembelajaran
 Implementasi : Hyperlink/Embed
 Format : Webblog, Sumber Belajar, Repository Video
 Aplikasi : Rumah Belajar, Ilmukomputer.com, Peth





Aryadi Gunawan



Jitara Founder | Pegiat IT Edukasi

LMS Enthusiast

CBT Enthusiast

TIM Daring E-Learning dengan LMS dan
Computer Based Tes (CBT)

W aryadigunawan.com

E aryadigunawan@gmail.com

P 08115208925

Y humabelajar

M aryadikunangkunang



Terima Kasih