

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xxii
BAB I PEMANFAATAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA	1
A. Aplikasi Komputer di Bidang Administrasi	2
B. Aplikasi Komputer di Bidang Instruksional (Pengajaran)	3
C. Contoh Penggunaan Program Komputer untuk Membantu Penyiapan Pengajaran Matematika	9
BAB II SEJARAH EDMODO DAN PENGENALAN MENGENAI EDMODO	17
A. Sejarah Berkembangnya Edmodo	18
B. Pengertian Edmodo	18
C. Sistem Kerja Edmodo	21
D. Manfaat Edmodo untuk Pembelajaran.....	28
E. Kelebihan dan Kekurangan Edmodo	28
BAB III PANDUAN EDMODO UNTUK GURU	30
A. Membuat Akun sebagai Guru.....	31
B. Edit Profil.....	32
C. Membuat Grup atau Kelompok.....	37
D. Membuat Kelas Anda di Edmodo	39
E. Kegiatan di Kelas.....	42
F. Mendaftarkan Siswa dan Orang Tua Siswa di Kelas.....	58
BAB IV PANDUAN EDMODO UNTUK SISWA	60
A. Mendaftar Edmodo di Akun Student	61
B. Menggunakan E-Learning Edmodo pada siswa	62
C. Cara Siswa Mengupload Tugas dan Mengerjakan quiz.	65

BAB V PANDUAN EDMODO UNTUK ORANG TUA.....	70
BAB VI SEJARAH SCHOOLGY DAN PENGENALAN MENGENAI SCHOOLGY	74
A. Sejarah Berkembangnya Schoology	74
B. Pengertian Schoology	75
C. Sistem Kerja Schoology	76
D. Manfaat Schoology untuk Pembelajaran.....	79
E. Kelebihan dan Kekurangan Schoology	81
BAB VII PANDUAN SCHOOLGY UNTUK GURU	83
A. Membuat Akun sebagai Guru	84
B. Edit Profil.....	87
C. Membuat Grup atau Kelompok.....	91
D. Membuat Kelas Anda di Schoology.....	93
E. Kegiatan di Kelas	96
F. Mendaftarkan Siswa dan Orang Tua Siswa di Kelas.....	128
BAB VIII PANDUAN SCHOOLGY UNTUK DOSEN (PEMERHATI) PENDIDIKAN LAINNYA	137
A. Pengenalan Schoology	138
B. Kegiatan Perkuliahan.....	143
C. Mendaftarkan Mahasiswa di Kelas	164
BAB IX PANDUAN SCHOOLGY UNTUK SISWA.....	170
A. Mendaftar Schoology di Akun Student	170
B. Edit Profil.....	172
C. Bergabung Kelas/Grup baru	177
D. Menggunakan Courses Material pada Akun Schoology Siswa	177
BAB X PANDUAN SCHOOLGY UNTUK ORANG TUA	184
A. Mendaftarkan Akun Orang Tua	184
B. Home Page Akun Orang Tua	187
C. Pengaturan Akun.....	188
D. Melihat Aktivitas Siswa	193
E. Tampilan Aktivitas Akun Orang Tua.....	195
F. Kegiatan Pada Akun Orang Tua.....	196
G. Menghapus Akun Schoology.....	204

BAB XI	PANDUAN SCHOOLGY UNTUK SEKOLAH	206
A.	Mendistribusikan Kode Akses Induk	206
B.	Menggunakan Kode Akses Induk	208
C.	Membuat Akun Induk di Tingkat Sistem Melalui Import Orang Tua dan Asosiasi	209
D.	Mengelola Akun Induk	214
DAFTAR PUSTAKA		219
DAFTAR INDEX		222

DAFTAR GAMBAR

Gambar	1.1	Tampilan Software Belajar, "Menggambar Bangun Ruang" Produksi Pustekom 2003 yang Dibuat dengan Program Macromedia Flash	5
Gambar	1.2	Contoh Tampilan Software Latihan Operasi Hitung yang Disadur/Diterjemahkan dari Internet (http://www.dep.anl.gov/aat/tack.htm)	6
Gambar	1.3	Contoh Tampilan Software Latihan Operasi Hitung	6
Gambar	1.4	Tampilan <i>Interactive Atmosphere Simulator</i>	7
Gambar	1.5	Teka-Teki Gallon Air dan Bintang Ajaib yang Dibuat Menggunakan Program Visual Basic	8
Gambar	1.6	Contoh Penggunaan Fasilitas Symbol, Equation Editor dan Drawing pada Microsoft Word	9
Gambar	1.7	Contoh Pemanfaatan Microsoft Word sebagai Bahan Ajar dalam Bentuk Web	10
Gambar	1.8	Tampilan Setelah Mengklik Play pada Gambar 1.7	10
Gambar	1.9	Contoh Penggunaan Ms.Excel untuk Membuat Soal Latihan Interaktif	11
Gambar	1.10	Contoh Tampilan Model Pembelajaran Matematika Menggunakan Program Microsoft Excel	12
Gambar	1.11	Contoh Tampilan Model Pembelajaran Bidang Diagonal Menggunakan Program Microsoft Power Point	13
Gambar	1.12	Contoh Tampilan Model Jaring-Jaring Kubus Menggunakan Program Microsoft Power Point	13
Gambar	1.13	Contoh Model Pembelajaran Menggunakan Microsoft FrontPage	14
Gambar	1.14	Halaman Awal Software Pembelajaran Matematika Produksi PPPPTK Matematika	