



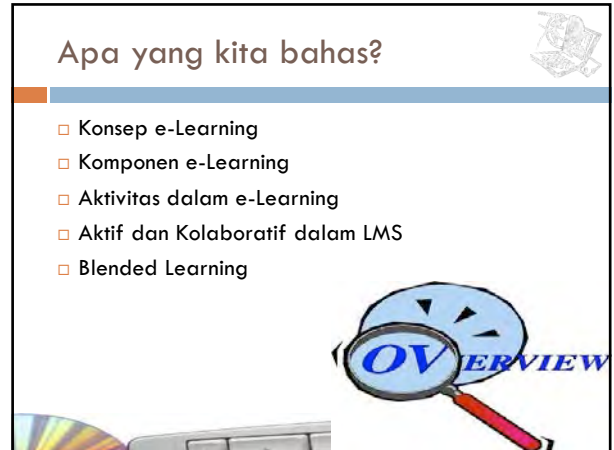
PEMBELAJARAN AKTIF DAN KOLABORATIF MELALUI E-LEARNING

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.
Dosen FT dan PPs UNY
Kaprosdi S2 TP PPs UNY
<http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>

**LOKAKARYA PENDIDIKAN
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN
2017**

Apa yang kita bahas?

- Konsep e-Learning
- Komponen e-Learning
- Aktivitas dalam e-Learning
- Aktif dan Kolaboratif dalam LMS
- Blended Learning



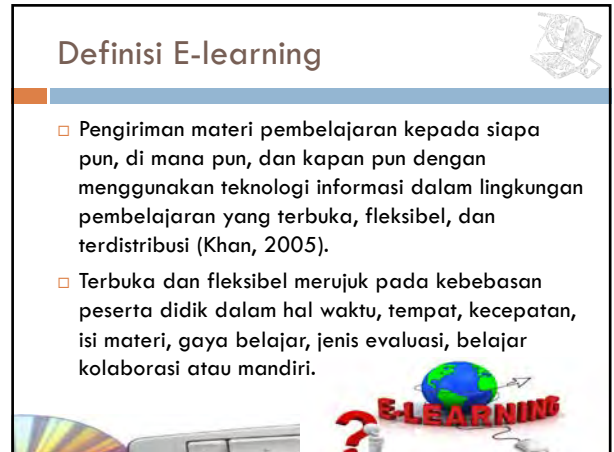
Konsep e-Learning

- e-Learning enables ANYWHERE, ANYTIME, ANYONE learning



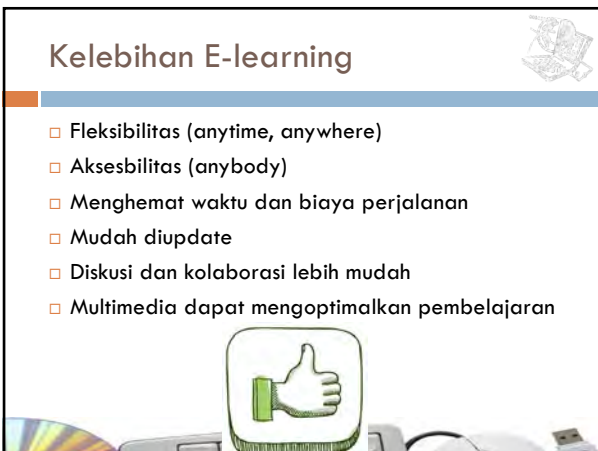
Definisi E-learning

- Pengiriman materi pembelajaran kepada siapa pun, di mana pun, dan kapan pun dengan menggunakan teknologi informasi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi (Khan, 2005).
- Terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri.



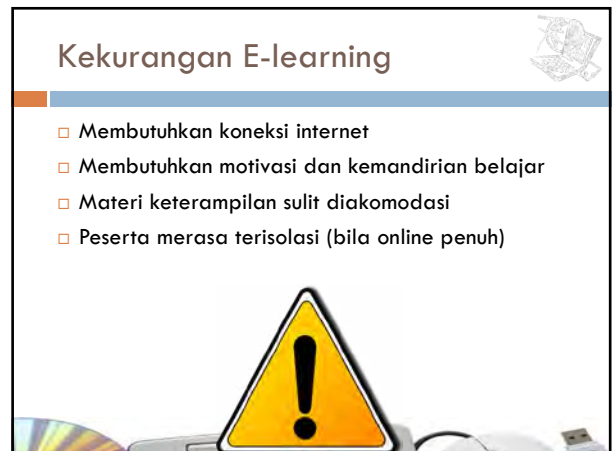
Kelebihan E-learning

- Fleksibilitas (anytime, anywhere)
- Aksesibilitas (anybody)
- Menghemat waktu dan biaya perjalanan
- Mudah diupdate
- Diskusi dan kolaborasi lebih mudah
- Multimedia dapat mengoptimalkan pembelajaran



Kekurangan E-learning

- Membutuhkan koneksi internet
- Membutuhkan motivasi dan kemandirian belajar
- Materi keterampilan sulit diakomodasi
- Peserta merasa terisolasi (bila online penuh)



Komponen e-Learning

e-Learning

Sarpras: Aplikasi/sistem, Infrastruktur (bw, wifi, server), Fasilitas TI

SDM: Dosen/guru, Mhs/siswa, Tutor/asisten, Ahli (materi, instruksional), Teknisi

Konten: Materi Pembelajaran, Aktivitas/interaksi, Strategi dan evaluasi

Support: Penjaminan Mutu dan Tata Kelola

Konten E-learning

- Learning Resources (Sumber Belajar)
 - Materi/bahan ajar berbentuk multimedia (teks, images, animasi, video) (Slide presentasi, LKS, modul, dll)
 - Bahan pendukung (Kurikulum, Silabus, RPP, dll)
 - Link untuk pengayaan
- Aktivitas/Interaksi
 - Forum (diskusi, perkenalan, refleksi, informasi)
 - Tugas (tugas essay, tugas online, tugas offline)
 - Quiz (PG, BS, isian, mencocokkan)
 - Vicon, survey, chat, dll

Aktivitas dalam E-learning

- E-learning berkualitas:
 - bahan ajar yang baik
 - berbagai aktivitas agar peserta didik senang dan menikmati pembelajaran *online*.
- Berbagai aktivitas dalam e-learning:
 - mendorong siswa menjadi aktif,
 - interaktif dan kolaboratif, dan
 - tetap termotivasi dalam lingkungan pembelajaran *online*.

Beberapa Tips

- Buat perencanaan e-learning seawal mungkin
- Masukkan berbagai aktivitas sehingga menarik, memotivasi, dan "engaging"
- Masukkan multimedia untuk memudahkan pemahaman
- Beri respon dengan segera
- Beri umpan balik yang positif

Kendala implementasi e-learning

- Resistensi dosen/guru terhadap teknologi baru
- Kurangnya penghargaan bagi pelaku e-learning
- Rendahnya support dari pimpinan
- Keterbatasan infrastruktur

Best Practice e-Learning

- e-Learning harus didesain dan dibuat sebelum pelaksanaan perkuliahan/pembelajaran.
- e-Learning yang baik harus berisi konten yang berkualitas dan aktivitas online yang beragam.
- Konten pembelajaran perlu diperkaya dengan multimedia untuk memudahkan pemahaman.
- Beragam aktivitas/interaksi perlu agar mhs/siswa aktif, senang, dan termotivasi serta *engaging*.
- Jenis penilaian perlu dibuat bervariasi.
- Perlu respon dengan segera dan positif.

Best Practice dalam Test/Asesment

- Cakupan test harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.
- Buatlah bentuk tes yang bervariasi untuk mengukur berbagai kompetensi yg diinginkan.
- Selalu berikan feedback positif dan segera.
- Tuliskan soal test dengan lugas dan jelas.
- Untuk soal latihan, selalu berikan kunci dan pembahasan.
- Bila memungkinkan, beri gambar, animasi, video.

Struktur Quiz

- Pernyataan atau pertanyaan
- Kata perintah yg harus dilakukan (mis: klik, drag, dll)
- Sejumlah pilihan
- Jawaban yang benar
- Umpan balik untuk jawaban benar dan salah

Tips: di LMS Moodle kita bisa upload soal-soal quiz dalam jumlah banyak sekaligus

Format Quiz

- multiple choice;
- multiple responses;
- True-false;
- matching;
- ordering;
- fill-in-the-blank; and
- short answer/essay.

Dapatkan materi kita langsung dipakai di e-learning?

- Materi F2F tidak bisa langsung diupload dan digunakan dalam e-learning.
- Bagaimana?
- Buku/diktat: dibagi per pokok bahasan (1 modul untuk pembelajaran sktr 30 mnt)
 - Slide PP: diberi penjelasan/narasi atau contoh
 - Ditambah multimedia (animasi, suara, video, dll yg relevan) untuk memudahkan pemahaman
 - Ditambah aktivitas/interaksi agar engaging

Prinsip Materi e-Learning

- Pemanfaatan multimedia pembelajaran didasarkan atas asumsi **dual channels, limited capacity, dan active processing**
- Gunakan kombinasi visual dan auditory
- Gambar, teks, suara harus relevan dg materi
- Gambar dan penjelasan harus berdekatan (spatial dan temporal)
- Jangan berlebihan menggunakan multimedia
- Multimedia pembelajaran harus interaktif
- Gunakan gaya bahasa tidak terlalu formal

Aktif dan kolaboratif dalam LMS

Fitur-fitur di LMS untuk mendukung aktif dan kolaboratif:

- Forum Diskusi: aktivitas yg berupa pengenalan, refleksi, diskusi berbasis video, diskusi kelompok dg attachment, ratings, dll.
- Quiz: dapat membuat berbagai macam soal objektif mis: PG, BS, mencocokkan, drag-drop, isian, dll.
- Assignment: dapat membuat berbagai tugas, mis: online, offline, upload file.
- Workshop, Choice, Glossary, dll.

Contoh di Besmart UNY
<http://besmart.uny.ac.id/v2/course/view.php?id=327>
 Login as Guest, key: idb7in1

Blended Learning

- Pembelajaran yang menggabungkan aspek-aspek terbaik dari pembelajaran tatap muka dengan keunggulan pembelajaran online.



Kategori Online dan F2F

Proporsi Online	Proporsi F2F	Kategori
0 %	100 %	Pembelajaran konvensional/ tradisional
1 s.d. 29 %	71 – 99 %	Pembelajaran difasilitasi Online
30 s.d. 79 %	21 sd 70 %	Blended Learning
80 s.d. 100%	0 sd 20 %	Pembelajaran Online

Sumber: The Sloan Consortium (Allen & Seaman, 2010)

Mengapa Blended Learning

- Kemudahan akses dan kenyamanan
- Peningkatan pembelajaran
 - Rancangan instruksional meningkat
 - Petunjuk lebih jelas
 - Aktivitas belajar lebih terarah
 - Kesempatan Individualized learning
 - Keterlibatan meningkat melalui interaksi sosial
 - Pengaturan waktu lebih baik
- Biaya lebih murah
- Kebijakan harus tatap muka
- Perlunya pendidikan karakter
- Kompetensi psikomotor/ketrampilan

Best Practice dalam BL

- Kombinasi interaksi Synchronous dan Asynchronous
Pemilihan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan materi pembelajaran
- Pengaturan waktu aktivitas pembelajaran
Pengaturan waktu yang tepat antara aktivitas pembelajaran tatap muka dan online
- Pemilihan teknologi yang tepat
Tool yang tepat untuk mengakomodasi sistem online dan aktivitas online

Kesimpulan

- Pada era global ini, sumber pengetahuan bisa datang dari mana saja, terutama Internet.
- Dengan perancangan yang baik, TIK dapat menjadikan materi pembelajaran menarik, tidak membosankan, mudah dipahami, dan dapat dipelajari kapan saja dan dari mana saja.
- Melalui e-learning, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja.