




PENGANTAR WEB PEMBELAJARAN


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



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

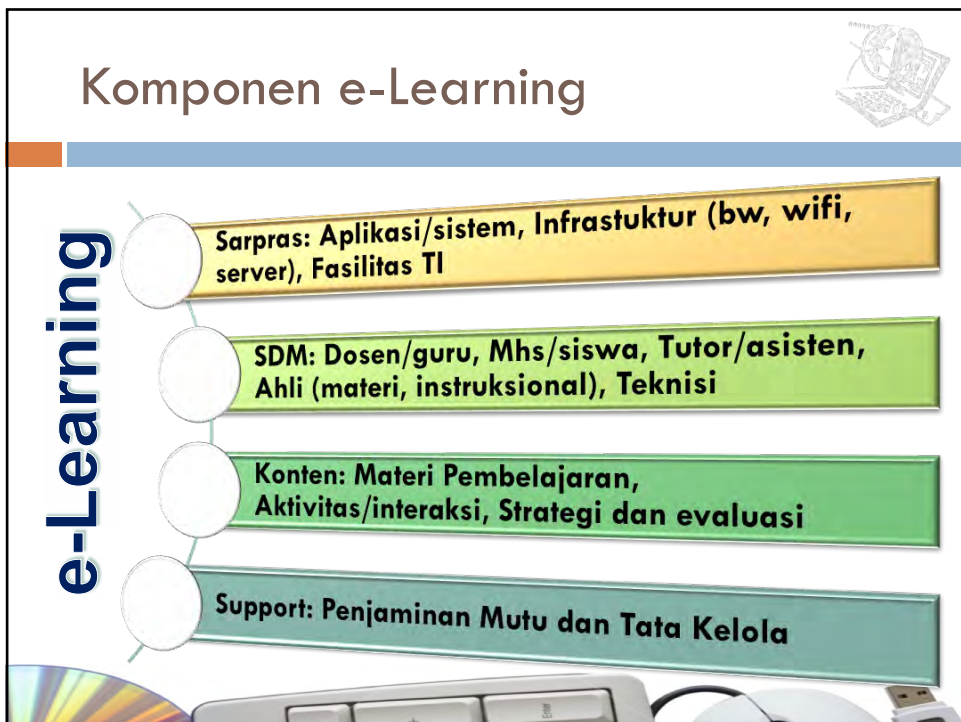
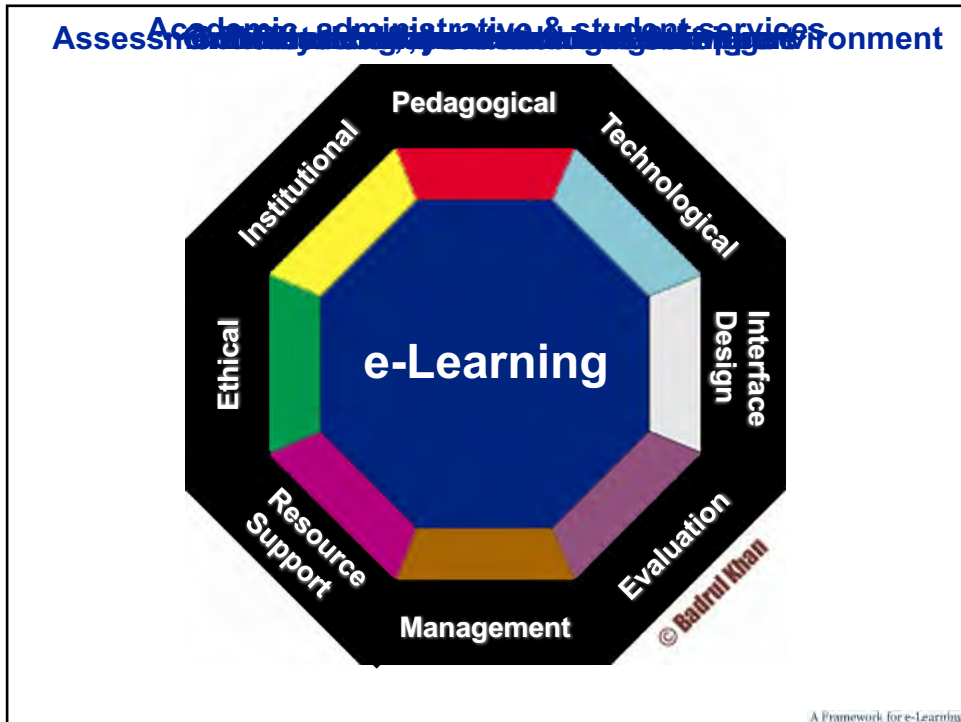


Kekurangan E-learning



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





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, pengenalan, 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



11

- 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



12

- 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?

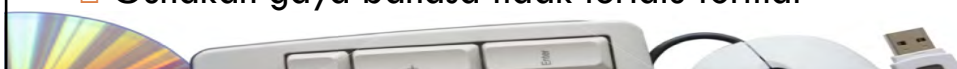
- ❑ Buku/diktat: dibagi per pokok bahasan (1 modul untuk pembelajaran sktr 30 mnt)
- ❑ Slide PP: diberi penjelasan/narasi atau contoh
- ❑ Ditambah multimedia (animasi, suara, video, dll yg relevan) untuk memudahkan pemahaman
- ❑ Ditambah aktivitas/interaksi agar engaging



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

SILAHKAN DATANG DI
MATA KULIAH: E-LEARNING (WEB BASED LEARNING)
 Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT UNY
 Semester Ganjil 2015/2016 - 2 SKS
 Dosen: Prof. Dr. H. H. H. H. H.

Selamat datang para mahasiswa di mata kuliah E-learning atau Web-based Learning untuk semester 5. Anda akan belajar di mata kuliah ini selama 16 minggu yang terdiri atas 8 minggu teori dan 8 minggu praktik. Anda harus mengikuti semua aktivitas yang telah diwajibkan dalam tiap-tiap minggu. Selamat Belajar!

Profil Dosen:

 Dosen Pendidikan Teknik Informatika FT dan Pascasarjana UNY
 Email: h.h.h.h.h.h@uny.ac.id
 Blog: <http://blog.uny.ac.id/besmartunygama>
 HP (SMS, WA): 0812-3456789

Deskripsi mata kuliah:
 Mata kuliah ini membahas prinsip, teknik dan metodologi pengembangan serta evaluasi sistem e-learning. Di samping itu mahasiswa diharapkan memiliki keahlian teknis untuk pengembangan e-learning dan secara khusus menguasai atau menggunakan LMS untuk merakit paket perangkat pembelajaran portal sistem e-learning.

Kapabilitas Pembelajaran (Kompetensi MK):
 Setelah selesai mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat:
 1. memahami konsep dan penerapan e-learning
 2. menjelaskan dasar-dasar pengembangan e-learning
 3. menjelaskan tool dan teknologi untuk pengembangan e-learning
 4. memahami struktur tool dan Learning Management System
 5. melakukan fitur LMS dan kustomisasi Moodle
 6. melakukan evaluasi sistem e-learning
 7. menginstal dan mengkonfigurasi LMS untuk membangun portal e-learning
 8. mengembangkan dan memelihara course e-learning

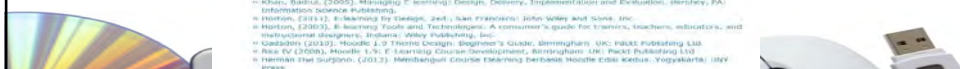
Cara Belajar:
 Setiap minggu Anda harus mendownload dan mempelajari bahan ajar baik berupa slide PowerPoint maupun dalam bentuk video dan audio menggunakan berbagai aplikasi, distribsi dan media. Ke minggu ke-10 minggu akan terdapat video tentang praktikum online yang menunjukkan teknik integrasi yang bersangkutan.

Cara Penilaian:
 80% Partisipasi dalam diskusi, 10% Tugas/Quiz, 20% Proyek & Ujian di 70%

Peta Kompetensi:

```

    graph TD
      E[E-learning] --> P[Pengetahuan]
      E --> K[Keterampilan]
      P --> M[Media Digital]
      P --> F[Fitur Pembelajaran]
      K --> H[HTML]
      K --> P[PPT]
    
```





Blended Learning



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



Kategori Online dan F2F



23

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



26

- 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.



