



PEMANFATAN TIK UNTUK PENGAJARAN BAHASA

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



**Prodi S3 IPB Program Pascasarjana UNY
2018**

Outline



- Pemanfaatan ICT dalam Pendidikan
- Fenomena Kemajuan ICT
- Trend ICT untuk Pembelajaran
- Pembelajaran Abad ke-21
- Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran
- ICT dalam Language Learning
- Blended Learning





Peningkatan Kualitas Pendidikan (SDG 4 PBB):
Melalui Pemanfaatan ICT

Pemanfaatan ICT

- Access:** TI untuk memperluas akses pendidikan bagi semua orang (e-learning, m-learning)
- Quality:** TI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (MPI, animasi, simulasi)
- Equity:** TI untuk memberi kesempatan belajar yg sama (VC, PJJ, MOOC)
- Lifelong Learning:** TI untuk mendorong belajar sepanjang hayat (Sosmed, Internet, Youtube)

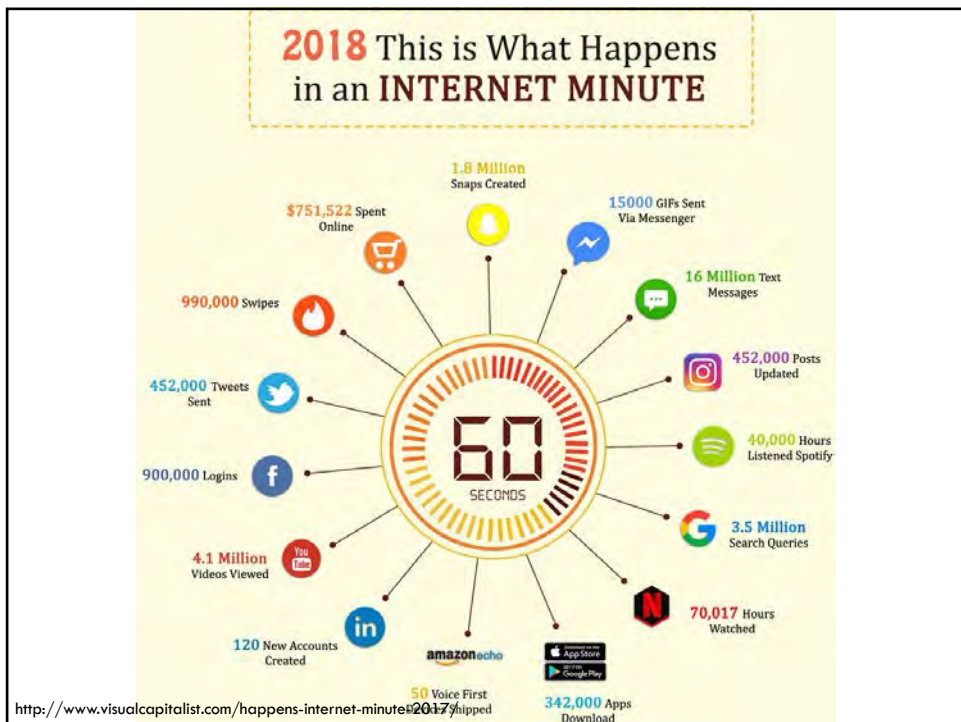




Photo: Lori Cullen



© Steve Wheeler, University of Plymouth, 2013

<http://www.flickr.com/photos/56155476@N08/5667863948/>

3 hal yg paling ditakuti mhs saat ini

- 1 
- 2 
- 3 



Trend ICT Untuk Pembelajaran

10

ICT Prepare!
trends
UNTUK PEMBELAJARAN



Trend Pemanfaatan ICT

Trend	Icon	Description
Cloud Computing	Cloud with server icon	On Demand, Optimized
Big Data	Database icon	Data Management, Real Time Intelligence
Social Networking	Network of people icon	Communicating Collaborating
Internet of Things	Atom icon	Everything becomes Connected
Software Defined Network	Globe icon	Open & Agile, Application Aware
Mobility	Smartphone icon	Always On, Anywhere, Anytime

Cloud-based E-Learning

- Cloud Computing: Penggunaan resource computing (hardware dan software) sebagai pelayanan yang diakses melalui jaringan internet
- Aplikasi e-learning dan penyimpanan SBD.
- Google classroom, Edmodo, Moodle, MOOC

The diagram shows a cloud platform connecting various devices (laptop, tablet, smartphone) to cloud applications, services, and contents. Below this, a central 'MOOC' acronym is surrounded by various characteristics and questions:

- M** (MASSIVE): What is massive? + user? + content? + content?
- O** (OPEN): Open registration? Open content? Free of charge? Affordable?
- O** (ONLINE): Lead content? Self-paced? Start/end dates? College credits? Badges? Role of the instructor? Learning community? Scripted assessments and feedback?
- C** (COURSE): Road-time (interaction)?

Additional labels include 'FOCUS ON SCALABILITY' (with an 'X' icon) and 'FOCUS ON COMMUNITY AND CONNECTIONS' (with a 'C' icon).

MASSIVE OPEN ONLINE

Personalization

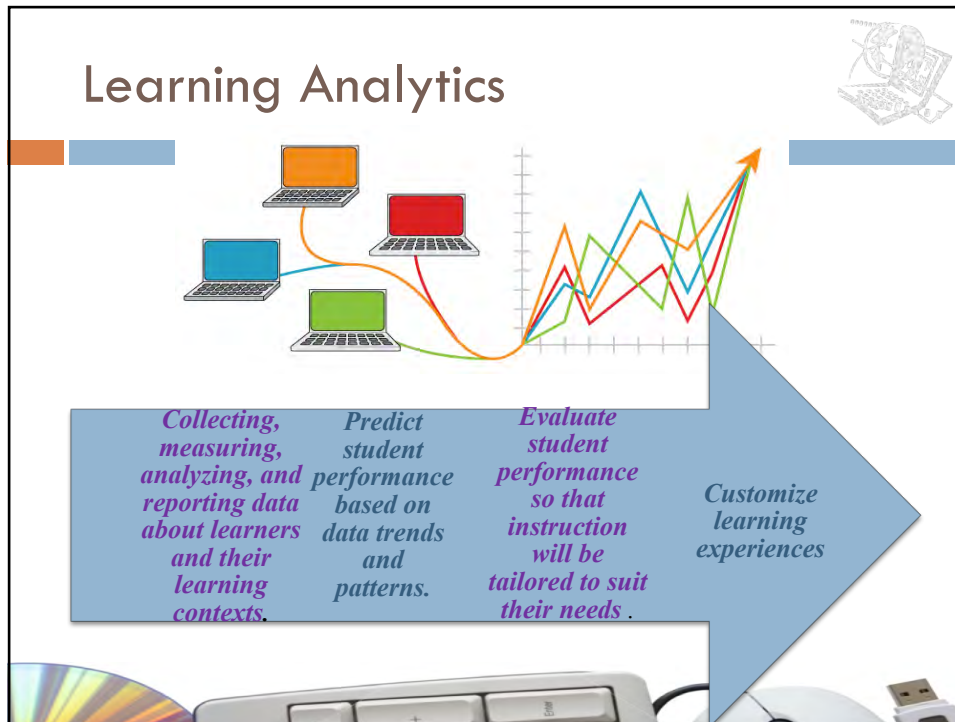
- Pembelajaran Optimal, bila:
 - ▣ Fokus kebutuhan individu: materi, gaya belajar, waktu, alur dan jenis presentasi, kesulitan, dll.
 - ▣ Adaptasi dengan kebutuhan individu
- Adaptive Learning



m-Learning

- Populasi perangkat bergerak yg terkoneksi internet semakin meningkat
- Kebutuhan belajar kapan saja dan dimana saja.
- E-book, DLR





Augmented Reality

- Teknologi yg menambahkan objek digital ke dalam lingkungan nyata.
- Materi pembelajaran yg rumit, abstrak, kompleks menjadi menarik dan jelas.
- Google Sky Map, GeoGoogle

lat: 34°58.181
lon: 137°3.674
dist: 364.172943m
dir: 18.005127

Altitude: 54
Latitude: N 34°57.944
Longitude: E 137°3.600
Address: 愛知県安城市三河安城南町1丁目10-1

Speed: 0
Sat: 9/9
Accr: 2
Fix: 08:49:40
Now: 08:49:41

Gamification



- Penerapan permainan dinamis dalam konteks non-game
- Meningkatkan:
 - ▣ Motivasi
 - ▣ User engagement
- Dimanfaatkan di e-learning



Pembelajaran Abad ke-21

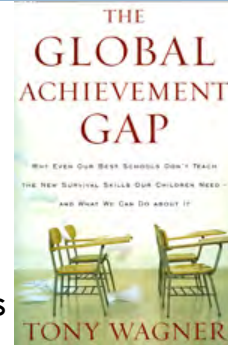
Tantangan Pendidik Abad ke-21



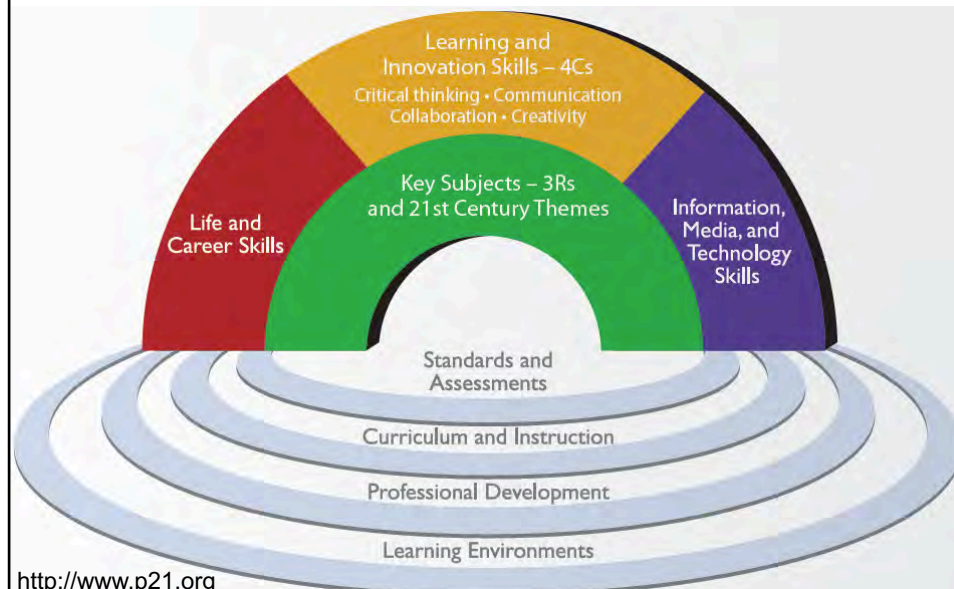
19

Pendidik saat ini harus menyiapkan siswa dengan 21st century skills, yakni:

- Information literacy skills
- ICT skills
- Creativity and innovation skills
- Critical thinking and problem solving skills
- Communication and collaboration skills
- Flexibility and adaptability skills

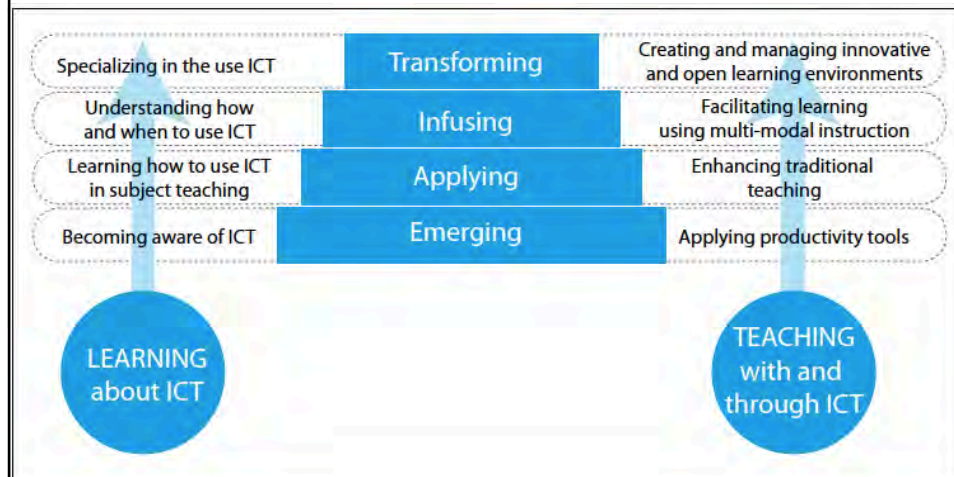


Keterampilan abad ke-21



<http://www.p21.org>

Tahapan Penerapan ICT

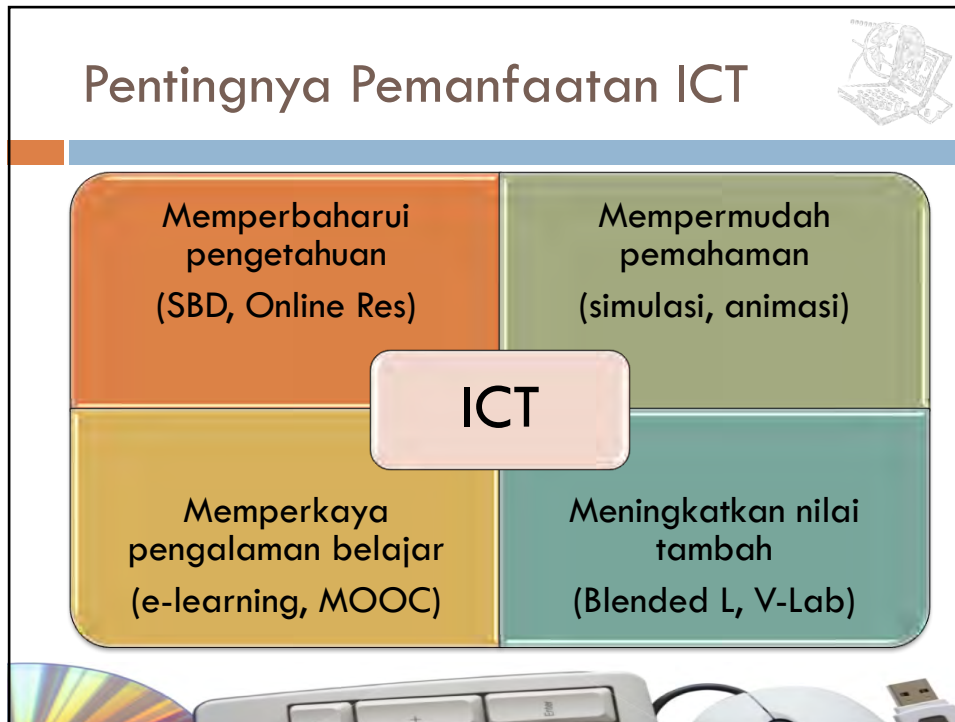


Sumber: UNESCO










Pemanfaatan ICT dlm Pembelajaran



- ICT sebagai *tool*
- Pembelajaran Berbasis ICT
 - ▣ Pembelajaran berbasis komputer (CBL)
 - CD pembelajaran
 - Multimedia pembelajaran
 - ▣ Pembelajaran berbasis web (WBL)
 - E-learning
 - Website (situs pembelajaran, personal, blog, facebook, dll)
 - ▣ Pembelajaran berbasis mobile (m-Learning)
 - Android
 - Epub



What is Education 4.0?

		
Anywhere Anytime	Personal	Flexible Delivery
		
Peers and Mentors	Why/Where not What/How	Practical Application
		
Modular and Projects	Student Ownership	Evaluated not Examined

www.theGeniusWorks.com

Is ICT a must in language teaching?

Computers CAN	Computer CAN'T
<ul style="list-style-type: none"> • Judge predetermined right-or-wrong answers, e.g., multiple choice and fill-in-the-blanks 	<ul style="list-style-type: none"> • Judge unexpected input
<ul style="list-style-type: none"> • Provide immediate, yet fixed, feedback, suggestions, and encouragement 	<ul style="list-style-type: none"> • Provide individualized feedback beyond a predetermined list of messages
<ul style="list-style-type: none"> • Provide authentic information through multimedia - texts, images, sounds, videos, and animations 	<ul style="list-style-type: none"> • Engage learner in rich negotiation of meaning characteristic of face-to-face interaction
<ul style="list-style-type: none"> • Motivate task persistence • Record learner's writing, speech, and learning progress 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivate depth and quality of engagement characteristic of human interaction

(Adapted from Meskill, 2002)

ICT for Language Learning



Computer technology can function as

- a multisensory wonderland (multiple modalities)
- a reference library (rich, authentic resources)
- a virtual classroom (more learning opportunities)
- a meeting place (more communication opportunities)
- a publishing space (sense of achievement)



ICT dalam Language Learning



















ICT dalam Language Learning

- [Livemocha](#) – World’s Largest Language Learning Community
- [italki](#) – Language Learning Community & Marketplace
- [busuu.com](#) – Your Language Learning Community
- [My Language Exchange](#) – Find a native speaking partner!
- [Dave’s ESL Café](#) – The Internet’s Meeting place for ESL & EFL
- [LingQ](#) – Study online 24/7 and meet people from around the world!
- [hello-hello](#) – Interactive online language course with a community







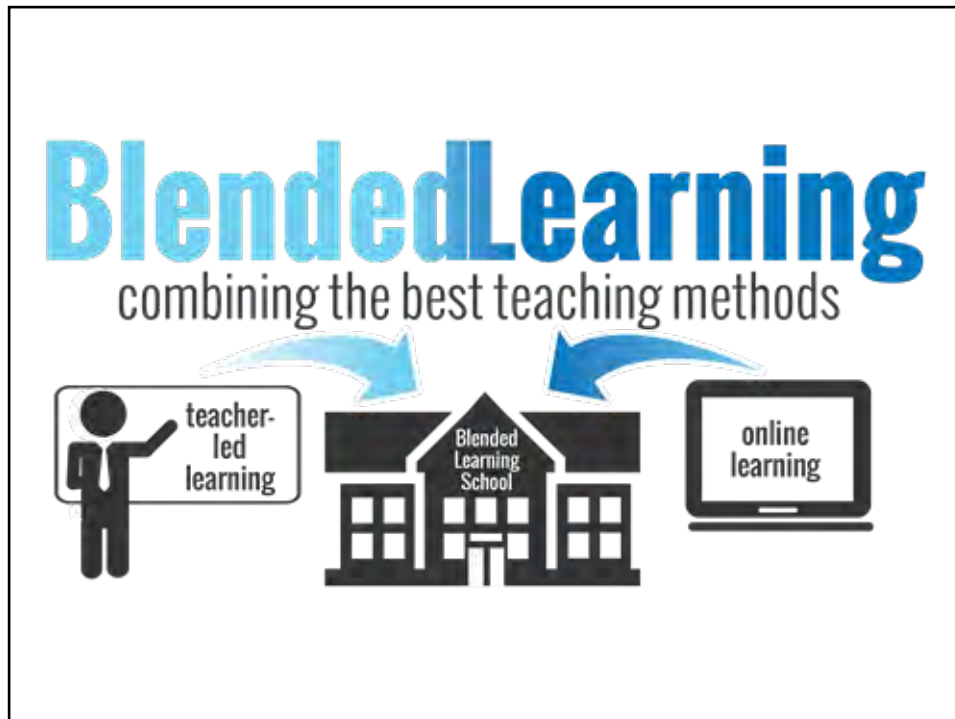










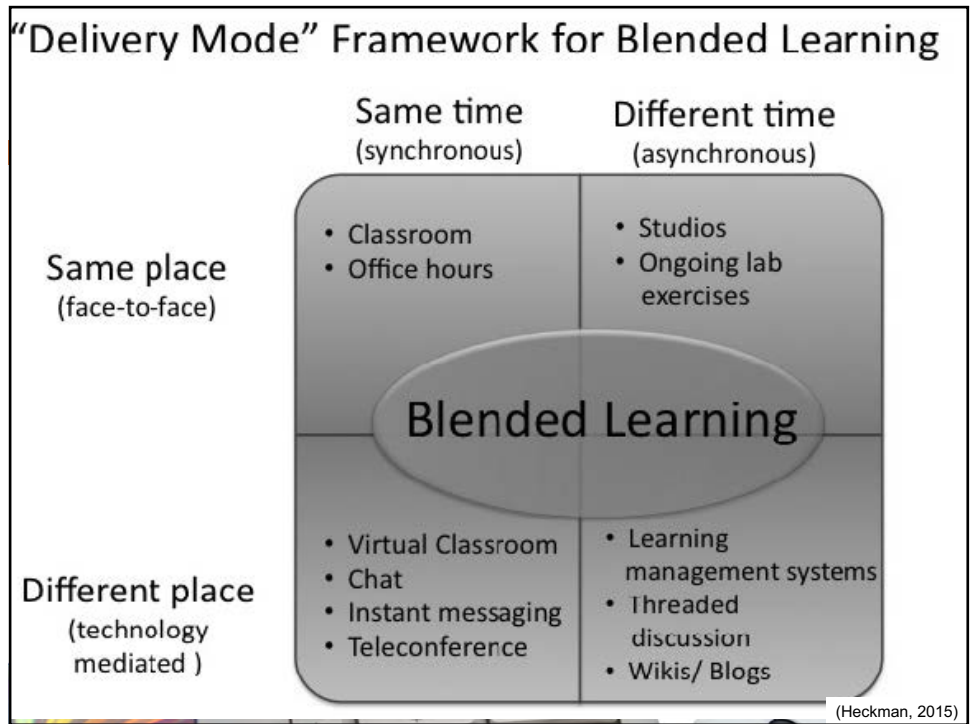


Blended Learning



- 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

Kategori Online Learning (updated)

1	Classroom Course	Aktivitas (kuliah, lab, bengkel, studio) dilaksanakan secara tatap muka sesuai jadwal
2	Synchronous Distributed Course	Sebagian mhs mengikuti aktivitas tatap muka dan mhs lain dari luar mengikuti melalui Vicon
3	Web-Enhanced Course	Aktivitas dilakukan secara tatap muka yang diperkaya/ditambah dengan aktivitas online
4	Blended Classroom Course	Aktivitas dilakukan secara tatap muka, namun ada sebagian yang diganti dengan online
5	Blended Online Course	Aktivitas dilakukan secara online, namun ada sebagian yang diganti dengan tatap muka
6	Online Course	Semua aktivitas dilakukan sepenuhnya secara online

Sumber: Online Learning Consortium <http://onlinelearningconsortium.org>

Mengapa Blended Learning

- Kemudahan dan kenyamanan akses (waktu fleksibel)
- Peningkatan pembelajaran
 - ▣ Rancangan instruksional bisa ditingkatkan
 - ▣ Petunjuk bisa lebih jelas
 - ▣ Aktivitas belajar bisa lebih terarah
 - ▣ Memfasilitasi Individualized learning
 - ▣ Keterlibatan meningkat melalui interaksi sosial
 - ▣ Pengaturan waktu lebih baik
- Biaya lebih murah
- Perlunya pendidikan karakter
- Perlunya skill motorik/ketrampilan praktik

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.



Konsep e-Learning



- e-Learning enables ANYWHERE, ANYTIME, ANYONE learning

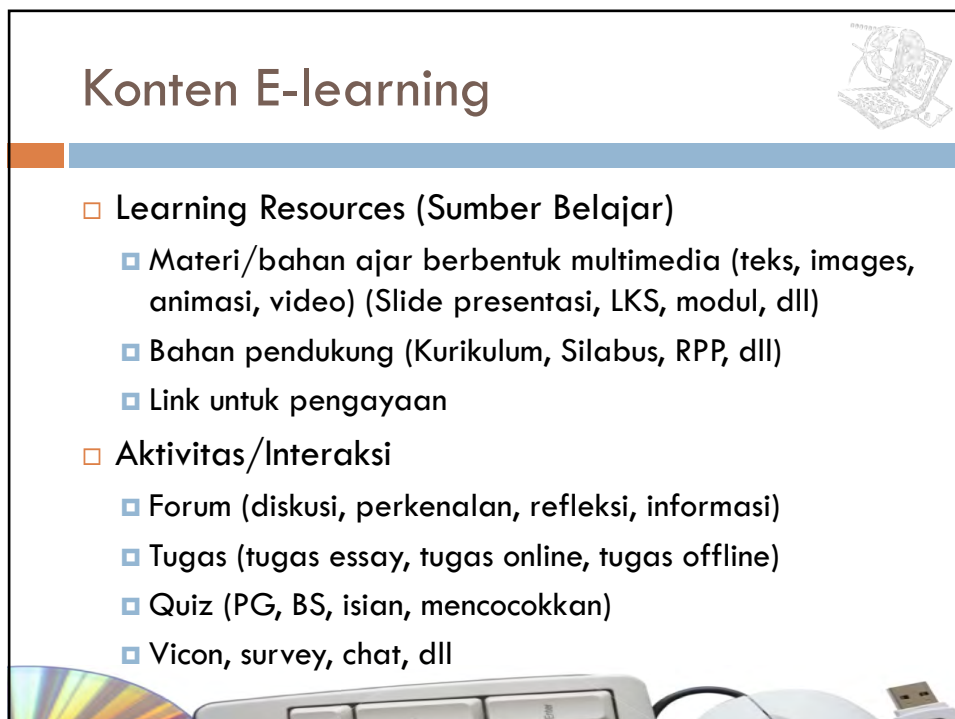
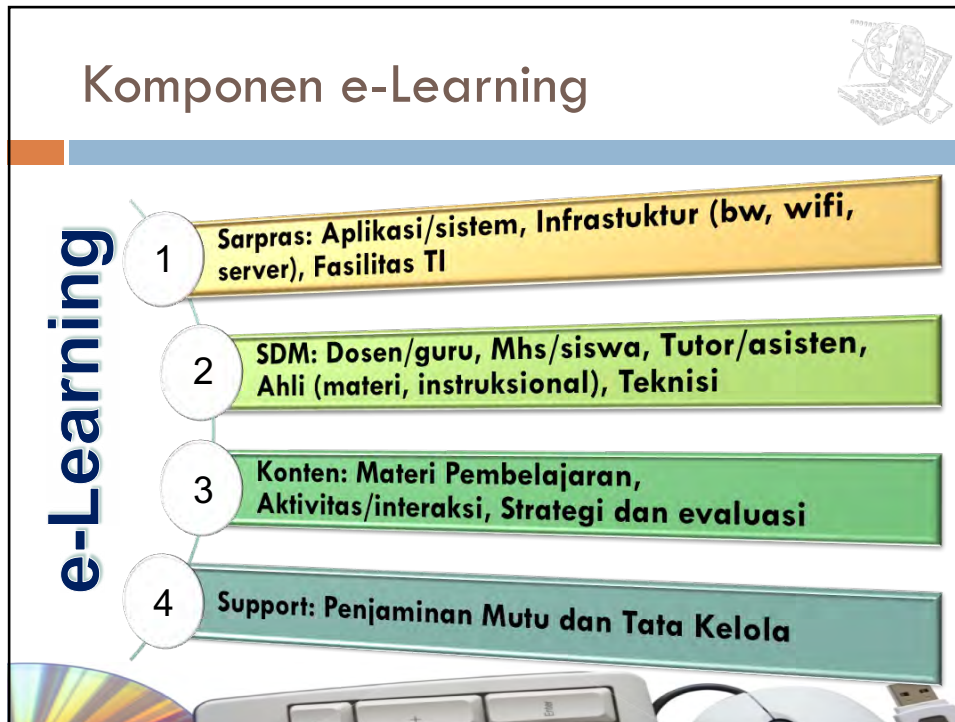


Kelebihan E-learning



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





Kualitas e-learning



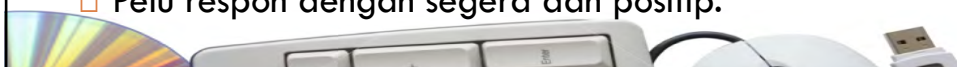
- Efektivitas
Seberapa tinggi tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh mahasiswa.
- Engagement
Seberapa tinggi tingkat ketertarikan dan partisipasi mahasiswa dalam aktivitas *online*.
- Efisiensi
Seberapa tinggi tingkat kebermanfaatan e-learning dibanding dengan sumberdaya (waktu, biaya, usaha) yang digunakan.



Best Practice dalam e-Learning



- Harus ada kebijakan Rektor/Pimpinan
- e-Learning harus didesain dan dibuat sebelum pelaksanaan perkuliahan.
- 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 mahasiswa aktif, senang, dan termotivasi serta *engaging*.
- Jenis penilaian perlu dibuat bervariasi.
- Perlu respon dengan segera dan positif.



Kesimpulan



43

- Pada era digital ini, sumber pengetahuan bisa datang dari mana saja, terutama Internet.
- Dalam pendidikan, ICT dapat mendorong Akses, Kualitas, Kesamaan, dan Belajar sepanjang hayat.
- Melalui ICT kita dapat menjadikan materi pembelajaran menarik, tidak membosankan, mudah dipahami, dan dapat dipelajari kapan saja dan dari mana saja.
- Peran ICT sangat penting dalam pembelajaran bahasa.



44

TERIMA KASIH

