



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

Bandar Lampung, 15 Agustus 2022

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)

Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom

Dosen Jurusan Ilmu Komputer – Magister Teknologi Pendidikan
Kapus Pembelajaran Daring dan Pendidikan Jarak Jauh UNILA
Tim Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) Belmawa DIKTI

ranggafirdaus@fkip.unila.ac.id / 081379006544
rangga.firdaus@fmipa.unila.ac.id

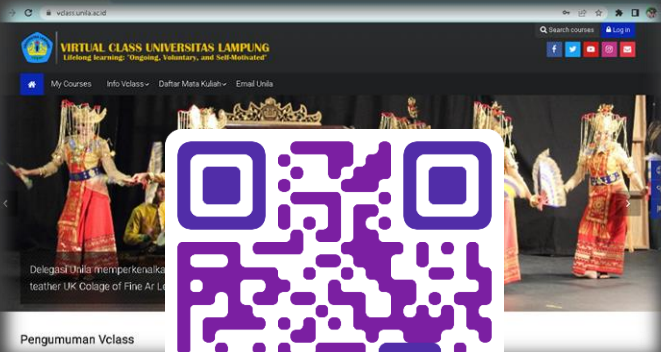
9:41



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

BLENDDED / HYBRID LEARNING

<https://bit.ly/PekertiUnila2022>



<http://www.vclass.unila.ac.id/>



Selamat datang dan selamat beraktifitas rekan rekan dosen Pekerti 2022

Siska Zafrida	Akademi Kesehatan John Paul 2 Pekanbaru	Febrina Sarlinda	Poltekkes Tanjungkarang
Prima Octafia Damhuri	Akademi Kesehatan John Paul II Pekanbaru	Hast Primadilla Krismaningrum	Poltekkes Tanjungkarang
Christiana Wulandari	AKMRTV Jakarta	Wimba Widagdho Dinutanayo	Poltekkes Tanjungkarang
Yeni Nuraeni	Gunadarma	Dwi May Indriyani	Poltekkes Tanjungkarang
Aulia Rahma Annisa	Institut Teknologi Telkom Surabaya	Yeni Rosita	Poltekkes Tanjungkarang, Jurusan Kealing
Silvi Istiqomah	Institut Teknologi Telkom Surabaya	Yunilla Prabandari	Poltekkess Tanjungkarang
Purnama Anaking	Institut Teknologi Telkom Surabaya	Nanda Pramana Putra	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Krakatau
Aris Kusumawati	Institut Teknologi Telkom Surabaya	Rudi Hartono	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muhammadiyah Kalianda
Darlin Aulia	IT Telkom Surabaya	Halim Ahmad	Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta
Weni Mulyani	John Paul II PKU	Peinina Ireine Nindatu	Sekolah Tinggi Pertanian Kewirausahaan Banau Halmahera
Endah Ratnasari Mulatasih	Politeknik Kesehatan Tanjung Karang	Arseta Yudha Lesmana	STIE AL-MADANI
Resti Puspa Kartika Sari	Politeknik Negeri Lampung	Rulli Ramadhayani B	STIE APRIN Palembang
Nindy Permatasari	Politeknik Negeri Lampung	Sri Suyarti	STIE Gentiaras
Lu'lu' Kholidah Fauziah	Politeknik Negeri Lampung	RINNANIK	STIE LAMPUNG TIMUR
Aryudhi armis	Poltekkes Kemenkes tangjungkarang	Hinin Wasilah	STIKES Fatmawati
A. Zakaria Amien	Poltekkes kemenkes Tanjungkarang	Ratumas Ratih Puspita	STIKes Widya dharma husada Tangerang
Lely Sulistianingrum	Poltekkes Kemenkes Tanjungkarang	Andriyanto	STKIP YPM BANGKO
Roslina	Poltekkes Tanjung Karang	Sekar Wulandari	STMIK Bani Saleh
Elina Aznani	Poltekkes Tanjung karang	Mami Maryati	STMIK Bani Saleh
Hartanti	Poltekkes Tanjungkarang	Rina Fitriani	STMIK Bani Saleh
Lendawati	Poltekkes Tanjungkarang	Asep Afandi	STMIK DIAN CIPTA CENDIKIA KOTABUMI

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)



Selamat datang dan selamat beraktifitas rekan rekan dosen Pekerti 2022

Merri Parida	STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi	Fitri Apriani	Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Nurmayanti	STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi	Dwi Indra Aprilliandari	Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Muhammad junaidi	STMIK PRINGSEWU	Iis Juniati Lathiifah	Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
ELVIA FAJARWATI	STMIK SURYA INTAN	Putri Cahyani Agustine	Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Gustina	STMIK Surya Intan	M Iqbal Arrosyad	Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Yuntriani	STMIK Surya Intan	Diana Pramesti	Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Nurbaiti	STMIK Surya Intan Kotabumi	Muhammad Resa Arif Yudianto	Universitas Muhammadiyah Magelang
Purwati	Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta	Rofi Abul Hasani	Universitas Muhammadiyah Magelang
Wiwin Susanty	Universitas Bandar Lampung	Lusi Marlisa	Universitas Muhammadiyah Metro
M MAHLIL NASUTION	UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAYA	Efraldo Yudistira	Universitas Muhammadiyah Metro
Nurly Gofar	Universitas Bina Darma Palembang	Dhofirul Fadhil Dzil Ikrom Al Hazmi	Universitas Muhammadiyah Metro
Azwar Anwar	Universitas Borneo Tarakan	Sri Yulliana	universitas muhammadiyah metro
Hermansyah	Universitas Borneo Tarakan	Muhammad Miftahun Nadzir	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Yugiarti	Universitas Gunadarma	Rizqon Jamil Farhas	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
HENNY HERYANDINI	Universitas Gunadarma	Ambar Widya Lestari	Universitas Pamulang
Irawaty	Universitas Gunadarma	Wiwit Sariasih	Universitas Pamulang
Atidira Dwi Hanani	Universitas Indo Global Mandiri	Muhammad Faizal Zakaria	Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta
DENAYA ANDRYA PRASIDYA	UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN	Andiko Putro Suryotomo	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta
Yudi Novrian Komalig	Universitas Kristen Satya Wacana	Tarandhika Tantra	Universitas Telkom
Rindu Handayani	Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung	Fitri Setiyani Dwiarti	Universitas Tulang Bawang Lampung
Erick Payogo Walton	universitas muhammadiyah bangka belitung	Angel Hardi Yanto	Unja

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)

NIP : 197410102008011015 / NIDN : 0210107402

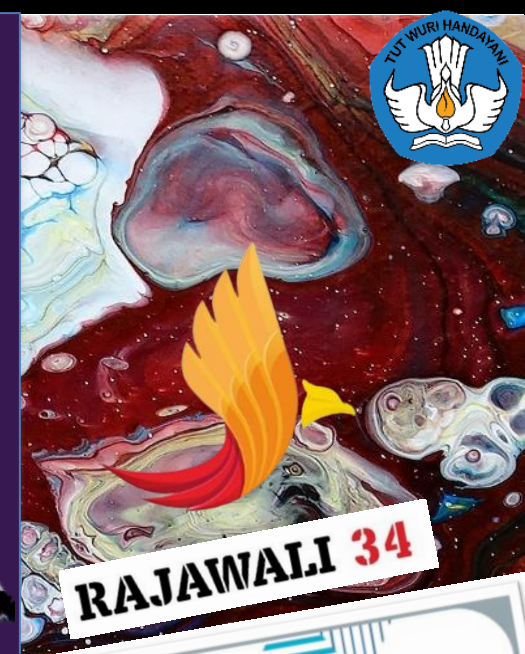
Tempat/ Tgl Lahir / Agama : Sei. Gerong / 10.10.1974 / Islam

Status / Keluarga : Menikah / Ibu Rodiyah (3 Putra : Falah, Adzka, Mumtaz)

Alamat/Hp/Email : Perum Wijaya 3 Blok D9, Jl Tirtayasa Bandar Lampung/081379006544

[/rangga.firdaus@gmail.com](mailto:rangga.firdaus@gmail.com) rangga.firdaus@fmipa.unila.ac.id

RANGGA FIRDAUS



Pendidikan

S1 Teknik Komputer Univ Gunadarma Jakarta '93

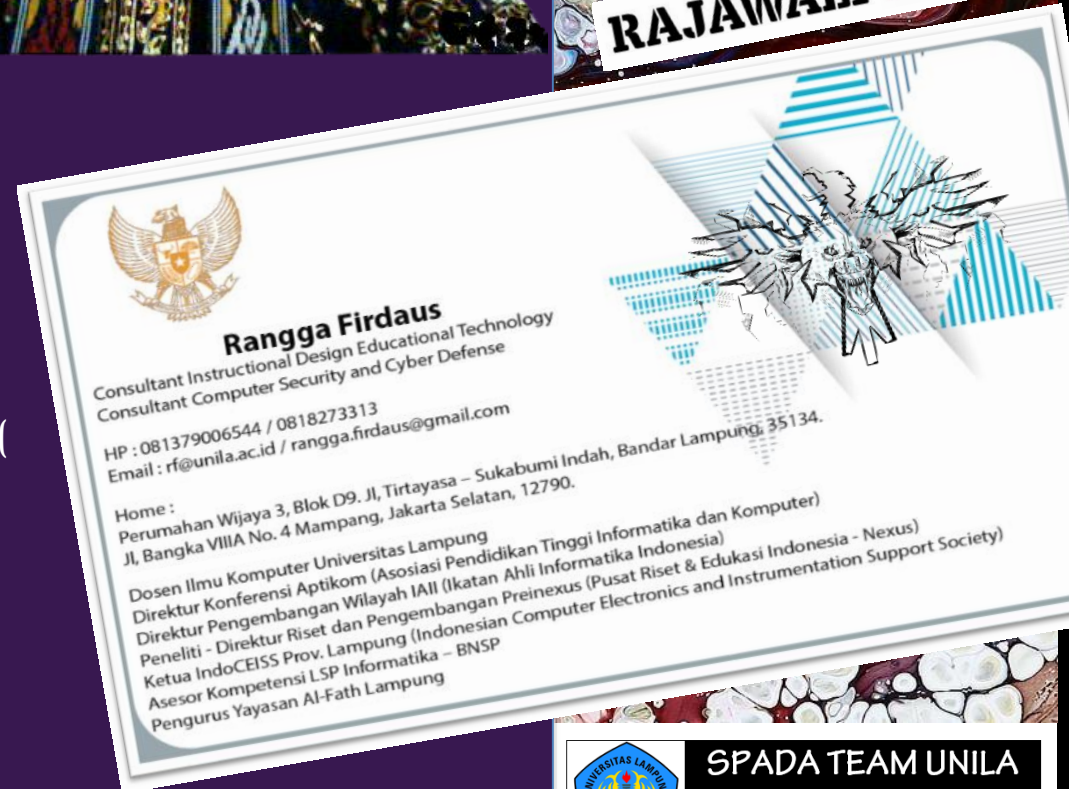
S2 Ilmu Komputer Univ Gadjah Mada Yogyakarta '00

S3 Teknologi Pendidikan Univ Negeri Jakarta '20

SCOPUS ID: 57213613549, MEMBER IEEE ID: 95562408, SINTA ID: 6140651

Aktivitas :

- Kapus Pengembangan Pembejaraan Daring & Pendidikan Jarak Jauh Universitas Lampung
- Kadiv. Litbang & SDM PT Preinexus Academy
- Lead Ranger Wolf X & Tim Rajawali-X'34
- Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatik dan Komputer (APTIKOM) Bid : PJJ & MOOC APTIKOM
- Direktur Pengembangan Wilayah dan Sertifikasi Ikatan Ahli Informatika Indonesia (IAII)
- Tim SPADA Dikti & Tim PKP PBMRI Ditjen Pembelajaran – Belmawa DIKTI
- Tim PGRI Smart Learning and Character Center
- Ketua IndoCEISS Prov Lampung (Indonesian Computer, Electronics and Instrumentation Support Society)(
- Koordinator Ikatan Alumni TOT LEMHANNAS RI Wilayah Sumatera Bagian Selatan
- Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia, ITPI Jakarta
- Ketua APMMI (Asosiasi Profesi Multimedia Indonesia) Prov. Lampung
- Asesor Kompetensi Bidang Informatika , Lembaga Sertifikasi Profesi Informatika – BNSP
- Direktur Riset Litbang Preinexus
- Instruktur *Cyber Defense. Pushansiber Kemhan RI*
- Konsultan *Desain Instruksional* (Pengembangan Kurikulum dan Bahan Ajar)
- Pengurus Yayasan Al-Fath Lampung



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى نَبِيِّكَ مُحَمَّدٍ وَآلِهِ الطَّيِّبِينَ الطَّاهِرِينَ

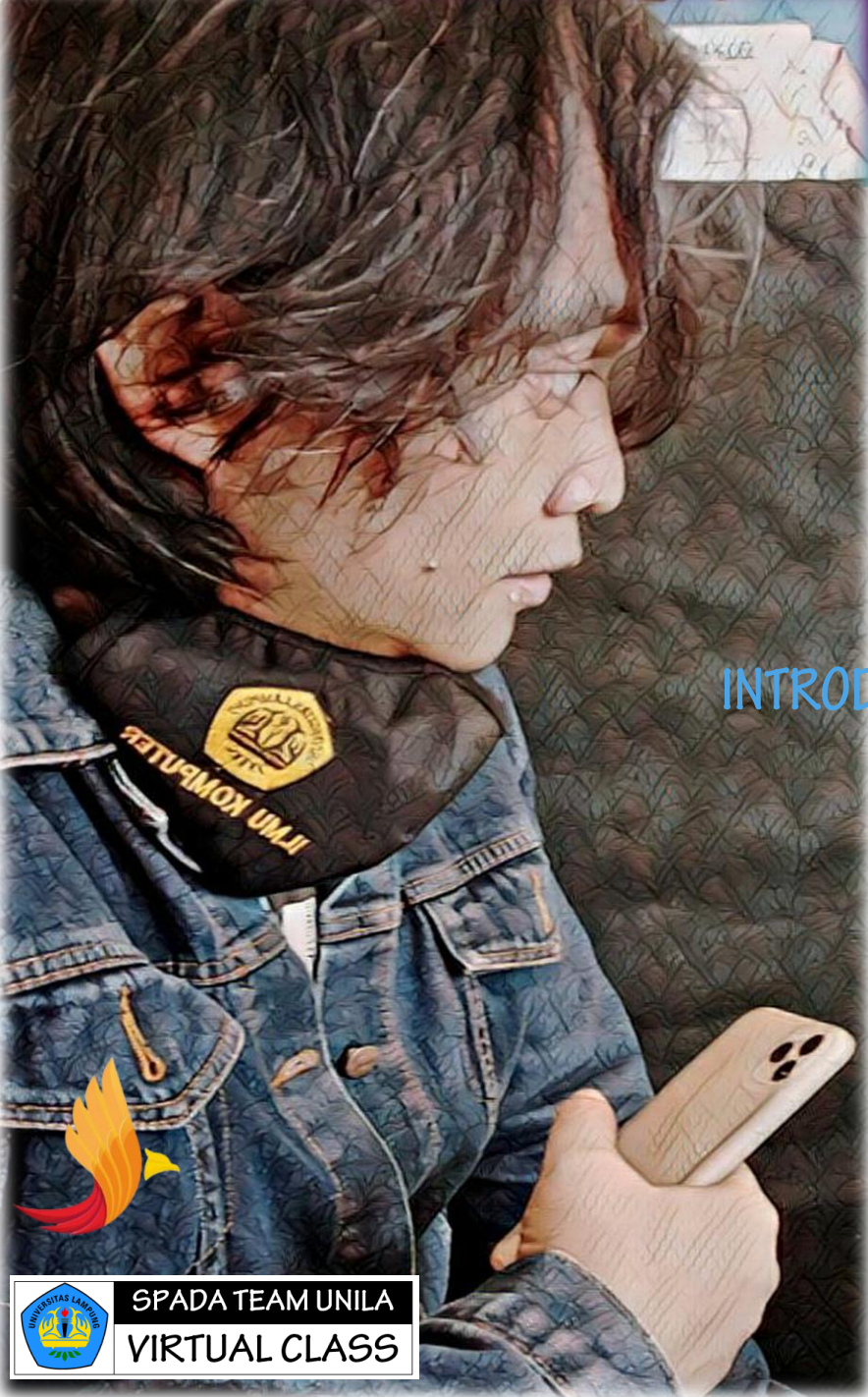


RF and FAM





SPADA & MOOC APTIKOM TEAM



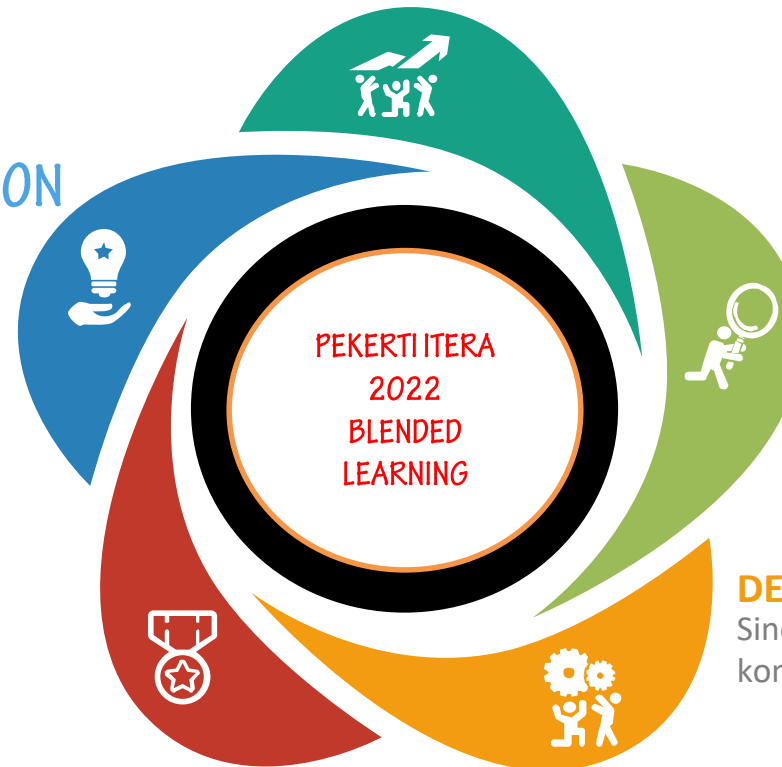
**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

URAIAN MATERI

IMPLEMENTASI RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Pemanfaatan beberapa Tools digunakan untuk membuka cakrawala peserta PEKERTI

INTRODUCTION



SWOT – PEMBELAJARAN SAAT INI

Pemahaman yang baik akan menghasilkan suatu aktivitas yang baik, niat karena Allah jadi amal ibadah

DESAIN INSTRUKSIONAL BLENDED LEARNING

Sinergi dan kolaborasi dengan semua komponen system pembelajaran daring

TANYA JAWAB & DISKUSI

Open Mind, Open Heart



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS



Rajawali Fight-X'34

SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

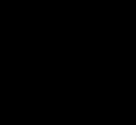


RAJAWALI-X
34
Untuk
Indonesia
X'34

The logo for 'Rajawali-X 34' features a stylized eagle head in profile, facing right, with a blue and white color scheme. The text 'RAJAWALI-X' is in a bold, sans-serif font, and '34' is in a large, stylized font. Below it, the text 'Untuk Indonesia' is written in a smaller font, and 'X'34' is at the bottom.

RANGER WOLF X TEAM
BLENDED / HYBRID LEARNING

RAJAWALI - X'34 FIGHT !





**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA





**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



OPTIMASI PEMBELAJARAN DARING DI INSTITUSI PENDIDIKAN



Rangga Firdaus
Ilmu Komputer
Kapus Pembelajaran Daring
dan Pendidikan Jarak Jauh
Universitas Lampung
SPADA TIM
Tim PJJ MOOC APTIKOM
RAJAWALI 34



Pamulang, 26 OKTOBER 2020



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS



Selamat datang dan selamat beraktifitas



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

Silahkan rekan rekan klik www.menti.com
dan masukan kode

8521 8570

atau bisa dengan menscan kode ini



atau mendownload di **playstore** **MENTIMETER** dan masukan
kode **8521 8570**

Salah satu bentuk bukti kehadiran adalah keaktifan dalam berinteraksi selama pembelajaran

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)





Memposisikan Teknologi Sebagaimana Mestinya

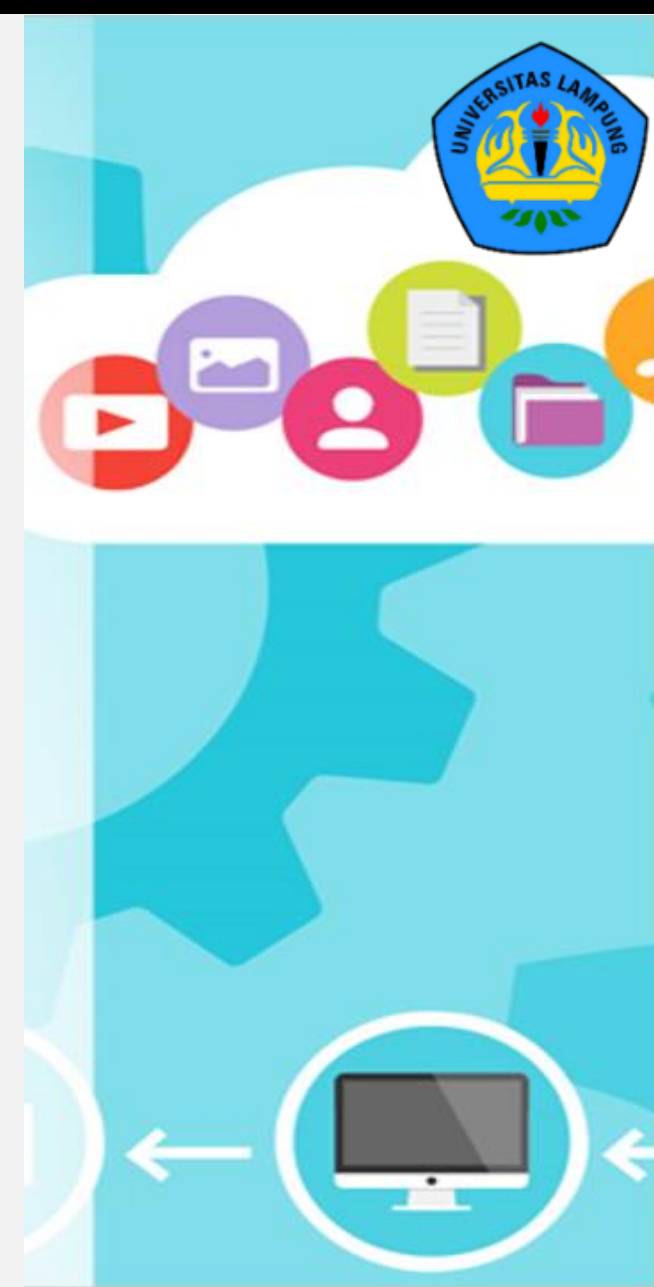
“Teknologi diciptakan BUKAN untuk menggantikan peran guru, orang tua, maupun masyarakat...”



Namun teknologi diciptakan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang selama ini terabaikan”

Teknologi diciptakan untuk membantu manusia dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari bersifat netral dan akan memberikan manfaat di tangan mereka yang profesional

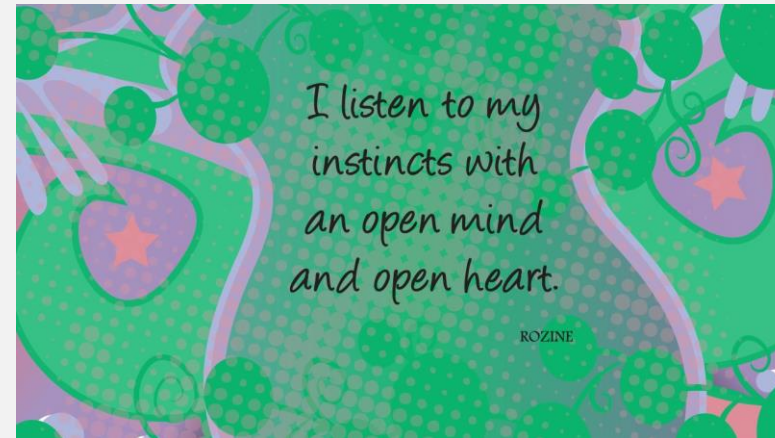
“Teknologi TIDAK AKAN PERNAH dapat menggantikan peran seorang GURU, namun GURU yang tidak memanfaatkan teknologi AKAN SEGERA tergantikan”



Mengamati dan Memahami Fenomena Pembelajaran Abad XXI



“Perubahan adalah suatu keniscayaan, marilah menghadapinya dengan bijaksana dan suka cita”



“bagaimana teknologi dapat membantu guru dalam **MEMFASILITASI PROSES PEMBELAJARAN** dan.atau **MENINGKATKAN KINERJA PROSES PEMBELAJARAN...**”

Untuk dapat memahami dan mendalami fenomena pembelajaran abad ke-21 dibutuhkan kemauan untuk membuka hati (open heart) dan membuka pikiran (open mind)





Menjelaskan Fenomena Transformasi Sumber Daya Pembelajaran

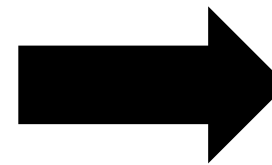


Ranga Firdaus
Ilmu Komputer
Kapus Pembelajaran Daring
dan Pendidikan Jarak Jauh
Universitas Lampung
TIM SPADA DIKTI
Tim PJJ MOOC APTIKOM



DULU

Kapur – **Papan Tulis** – **Buku**
Perpustakaan – **Laboratorium**
Kelas – **Sekolah** – **Ekskul**



GADGET

KINI

Jika dahulu di dalam sekolah dipergunakan dan ditemui kapur, papan tulis, buku, perpustakaan, laboratorium, dsb. – saat ini beraneka ragam gawai telah dikembangkan untuk pembelajaran



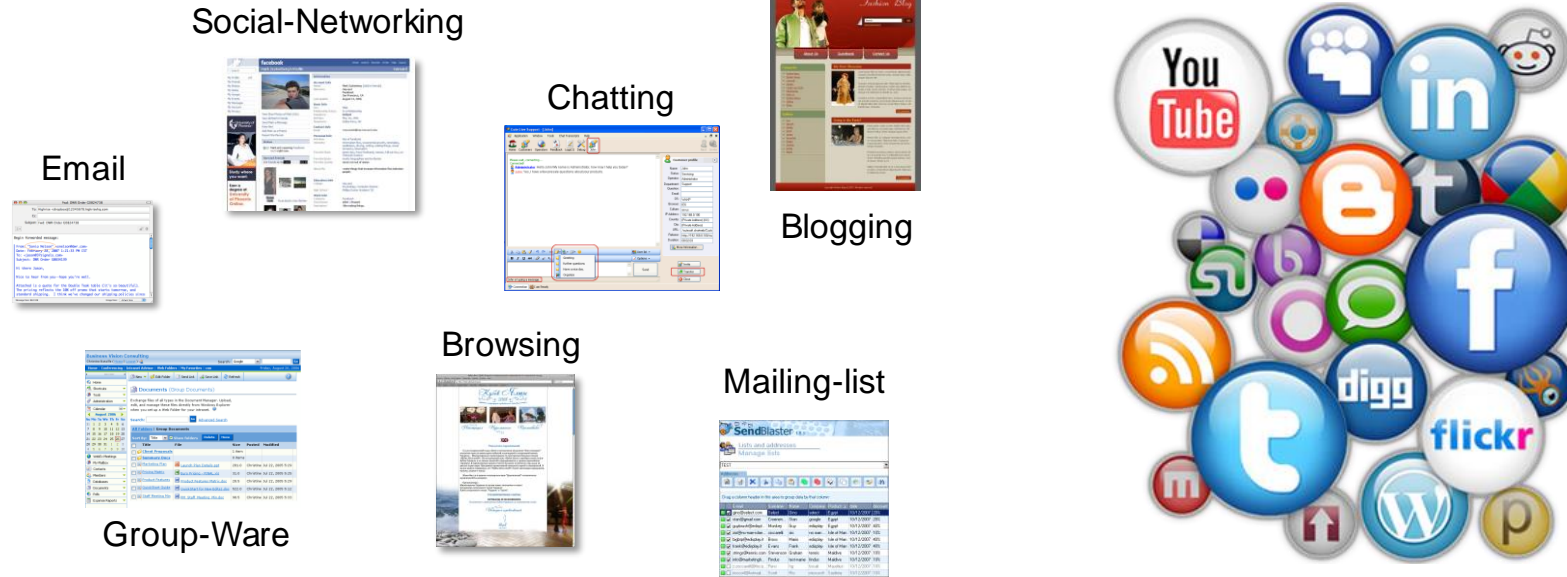
SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)



Ranga Firdaus
Ilmu Komputer
Kapus Pembelajaran Daring
dan Pendidikan Jarak Jauh
Universitas Lampung
TIM SPADA DIKTI
Tim PJJ MOOC APTIKOM

Menjelaskan Fenomena Transformasi Proses Pembelajaran



Pada saat ini, tersedia beraneka ragam cara untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan berinteraksi secara daring (online) yang dapat dimanfaatkan oleh para insan pembelajar (guru dan dosen)



Ranga Firdaus
Ilmu Komputer
Kapus Pembelajaran Daring
dan Pendidikan Jarak Jauh
Universitas Lampung
TIM SPADA DIKTI
Tim PJJ MOOC APTIKOM

Menjelaskan Fenomena Transformasi Proses Pembelajaran



Proses pembelajaran yang bersifat pasif-statis harus dirubah menjadi aktif-dinamis, agar relevan dengan kondisi dunia nyata yang telah berubah secara signifikan akibat keterbukaan/globalisasi



Ranga Firdaus
Ilmu Komputer
Kapus Pembelajaran Daring
dan Pendidikan Jarak Jauh
Universitas Lampung
TIM SPADA DIKTI
Tim PJJ MOOC APTIKOM

Menjelaskan Fenomena Transformasi Satuan Pendidikan



Satuan pendidikan harus berbenah mentransformasikan dirinya sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan global yang terbuka dan kompetitif agar senantiasa relevan di mata insan pembelajar





BERBAGAI METODE PEMBELAJARAN

No	Metoda Pembelajaran	Orientasi
1	Small Group Discussion	Berbagi pengetahuan dan pengalaman & kemampuan komunikasi.
2	Role-Play & Simulation	Belajar dg bermain peran dan menirukan gerak / model / pola / prosedur.
3	Discovery Learning	Belajar melalui penelusuran, penelitian dan pembuktian/penemuan
4	Self-Directed Learning	Belajar berdasarkan pengalamannya sendiri.
5	Cooperative Learning	Belajar dalam tim dengan tugas yang sama untuk mencapai tujuan bersama.
6	Collaborative Learning	Belajar dalam tim dengan tugas yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama.
7	Contextual Learning	" <i>Doing the real thing</i> "
8	Project Based Learning	Belajar berdasarkan target dan perencanaan
9	Problem Based Learning & Inquiry	Belajar berdasarkan pada masalah dengan solusi " <i>open ended</i> ", melalui penelusuran dan penyelidikan/penelitian





Learning



*....persisting change in human performance ...
as a result of the learner's experience and
interaction with the world.*

Jenuszewski & Molenda, 2008

LEARNING & PEDAGOGY

Pedagogy is **leading** people to a place where **they can learn for themselves**. It is about **creating environments and situations** where people can **draw out from within themselves, and hone the abilities they already have**, to create their own knowledge, interpret the world in their own unique ways, and ultimately realize their full potential as human beings



Tech Trends

Put the technology into learning

Consumer Technologies

- > Drones
- > Real-Time Communication Tools
- > Robotics
- > Wearable Technology

Digital Strategies

- > Games and Gamification
- > Location Intelligence
- > Makerspaces
- > Preservation and Conservation Technologies

Enabling Technologies

- > Affective Computing
- > Analytics Technologies
- > Artificial Intelligence
- > Dynamic Spectrum and TV White Spaces
- > Electro vibration
- > Flexible Displays
- > Mesh Networks
- > Mobile Broadband
- > Natural User Interfaces
- > Near Field Communication
- > Next Generation Batteries
- > Open Hardware
- > Software-Defined Networking
- > Speech-to-Speech Translation
- > Virtual Assistants
- > Wireless Power

Internet Technologies

- > Bibliometrics and Citation Technologies
- > Blockchain
- > Digital Scholarship Technologies
- > Internet of Things
- > Syndication Tools

Learning Technologies

- > Adaptive Learning Technologies
- > Microlearning Technologies
- > Mobile Learning
- > Online Learning
- > Virtual and Remote Laboratories

Social Media Technologies

- > Crowdsourcing
- > Online Identity
- > Social Networks
- > Virtual Worlds

Visualization Technologies

- > 3D Printing
- > GIS/Mapping
- > Information Visualization
- > Mixed Reality
- > Virtual Reality





INTEGRASI KOMPONEN DASAR



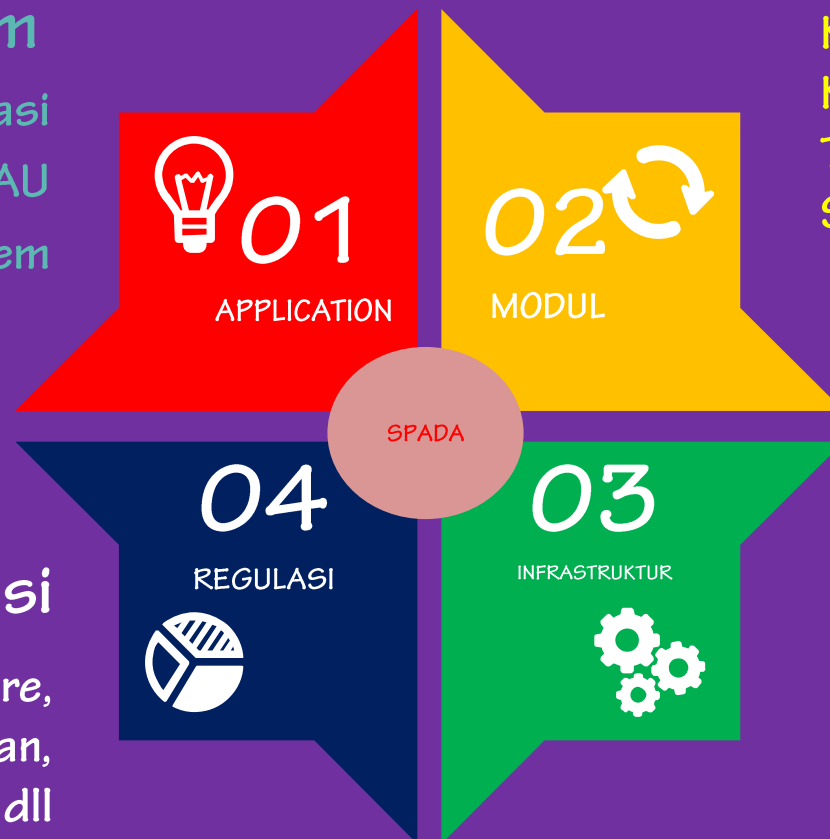
KEBUTUHAN OPERASIONAL PEMBELAJARAN DARING DI PERGURUAN TINGGI

Application Supporting System

Sistem Terintegrasi Administrasi
Manajemen BAAK -BAU
Learning Management System

Learning Process

Kelengkapan Materi, Desain Instruksional
Kelengkapan Bahan Ajar
Tugas, Kuis, Diskusi, evaluasi, Modul,
Sumber Bahan Belajar, dll



Regulasi

Standar Operasional Procedure,
Perizinan Program PJJ, Aturan,
Surat Keputusan yang terkait, dll

Infrastruktur

Server, Bandwidth
Komputasi, Back Up Data
Penyimpanan, Komunikasi, dll,





OPTIMASI PEMBELAJARAN DARING DI PERGURUAN TINGGI



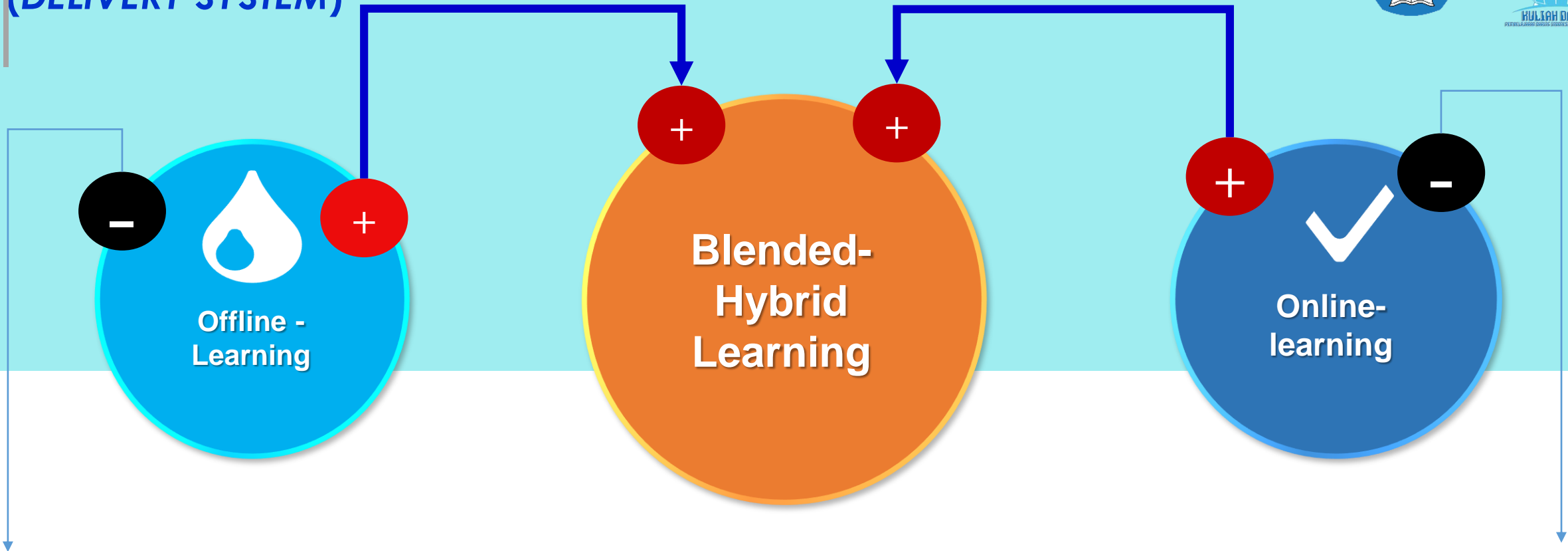
**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

New Learning Process

(DELIVERY SYSTEM)



All materials are available digitally in the form of individual learning objects or e-learning packages, while “class time” is for discussion, problem solving activities, peer-review and argumentation



BEBERAPA TAHAPAN PROSES YANG DILALUI





Lingkup pembuatan materi pembelajaran
Desian Instruksional yang baik
Metode, Model, Startegi
Learning Object / Matrial

Hibah Pembuatan Bahan Ajar dan
Buku Ajar

Hibah Student
Center Learning



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

Rapat Koordinasi – Kurrikulum berrbasis SKKNI
Pembuatan Kurikulum
Pengesahan Kurikulum
Pembuatan RPS Pembelajaran

MOOC

Borang Akreditasi

HKI Min 3

Hibah Pembuatan PJJ

Transfer Kredit

Blockchain



DARING

BLENDED LEEARNING
OPTIMASI
PEMBELAJARAN
DARING DI PERGURUAN
TINGGI



Inovasi Pembelajaran
Berbasis Multimedia

Content Creator

Sertifikasi – Uji
Kompetensi SKPI

Lingkup Pembelajaran
Mata kuliah Terbuka
Daring - Materi Terbuka

Pembuatan PJJ

Hibah BELMAWA DIKTI

Klusteriasi PT

IKU

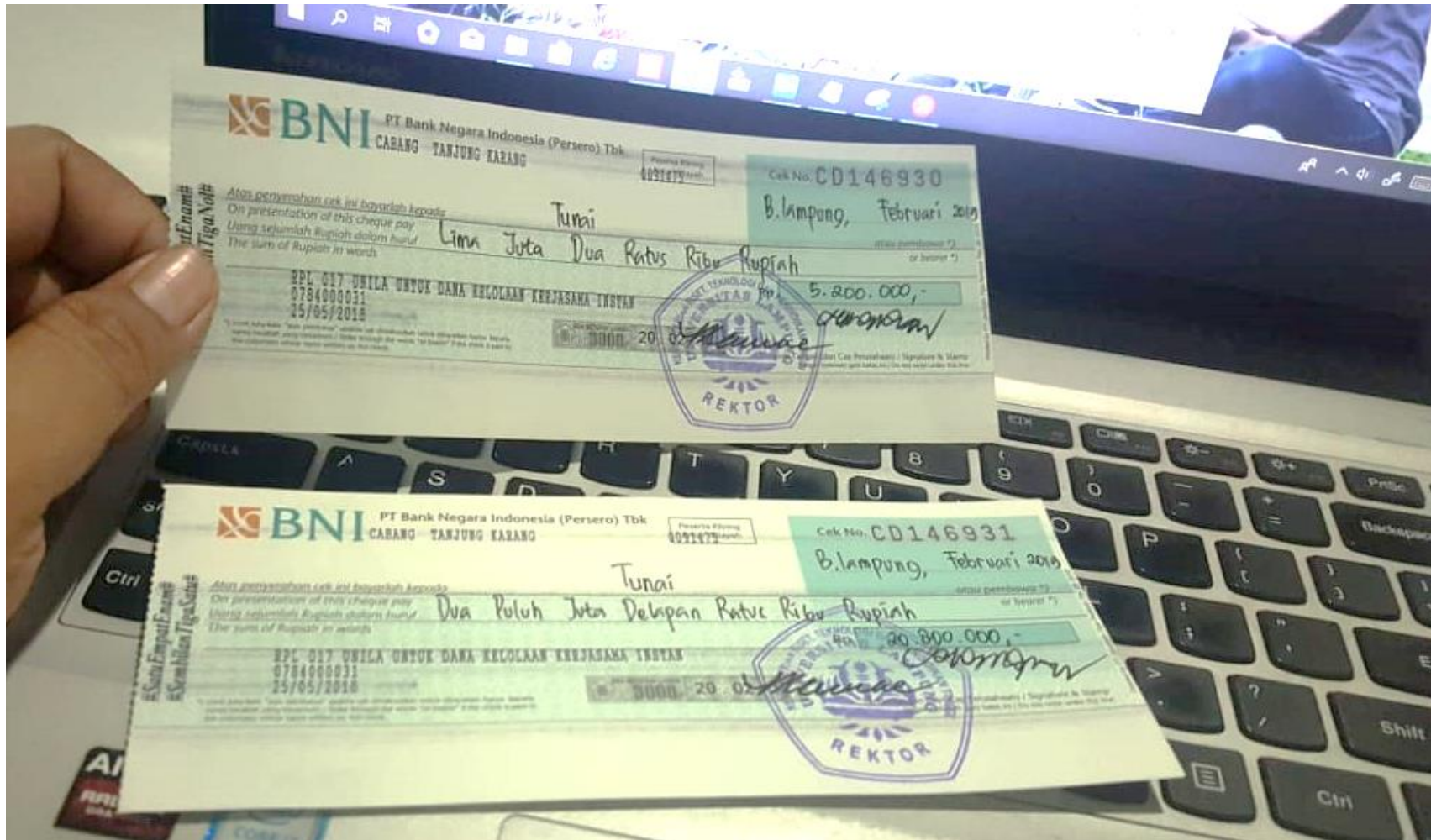


Indikator Kinerja Utama (IKU) akan menjadi landasan transformasi Pendidikan Tinggi





Hibah Inovasi TIK



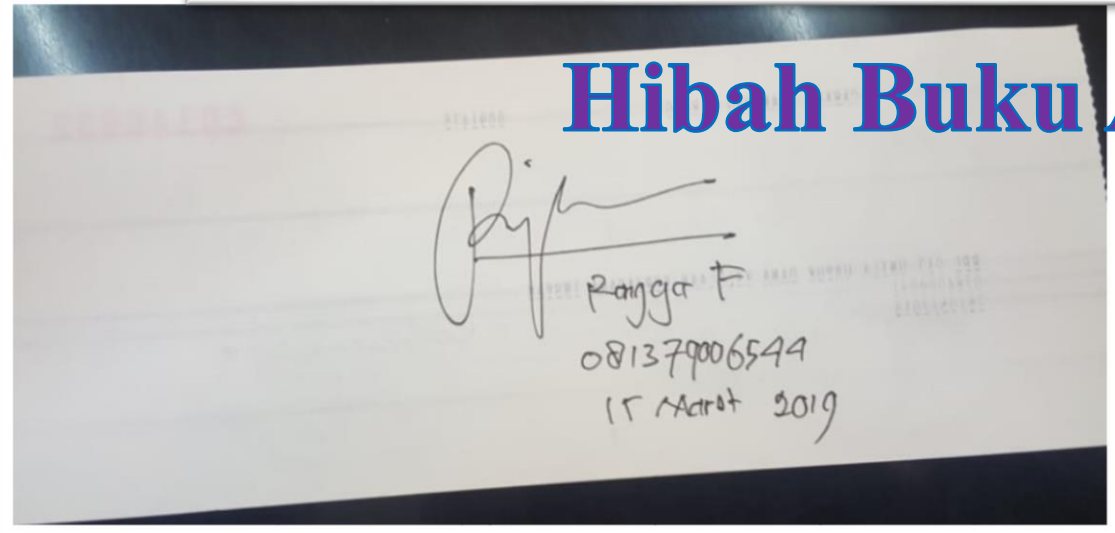
RANGER WOLF X TEAM
BLENDED/HYBRID LEARNING



Hibah 😊

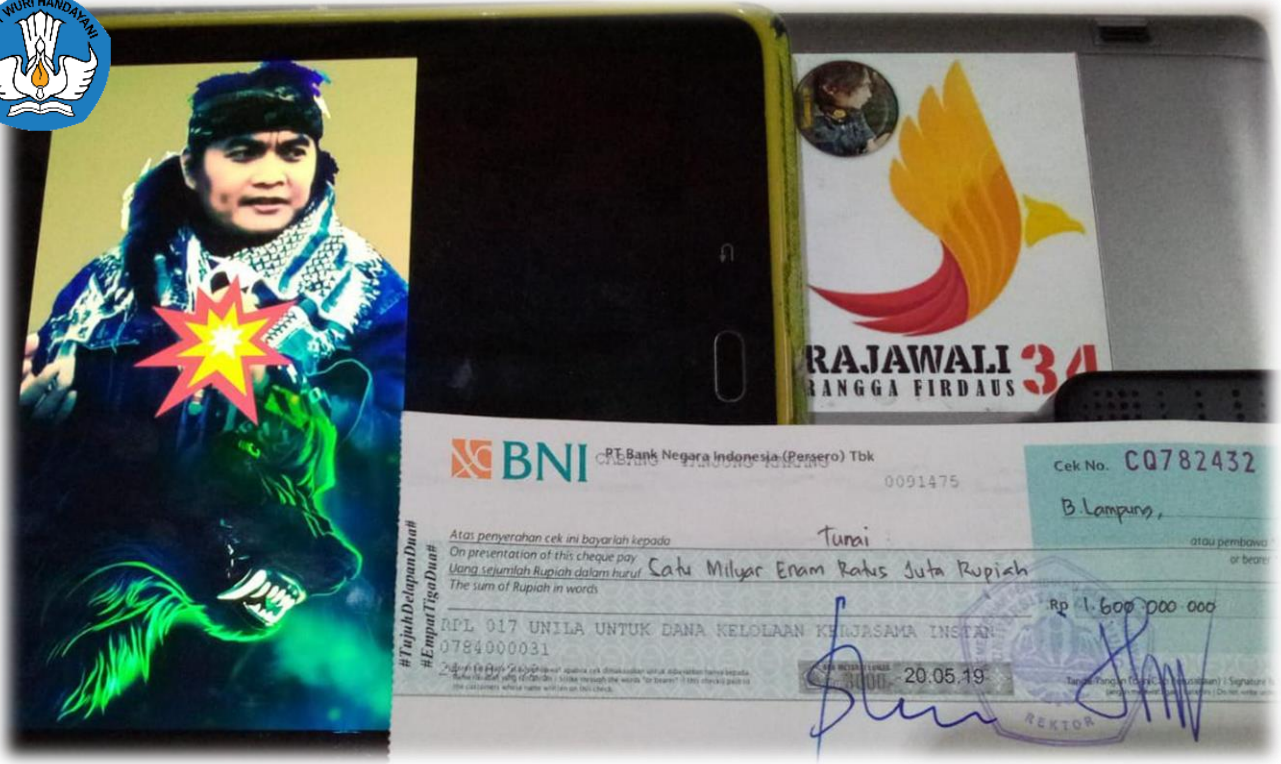


Hibah Buku Ajar 2018



Formulir Setoran Rekening BNI dated 15 Maret 2019. The form includes fields for account type (Tabung, BNI Giro, BNI Deposito), currency (IDR, USD), and amount (Rp 24.600.000). It also features a signature and a stamp from the Rector of Universitas Lambung Mangkurat.

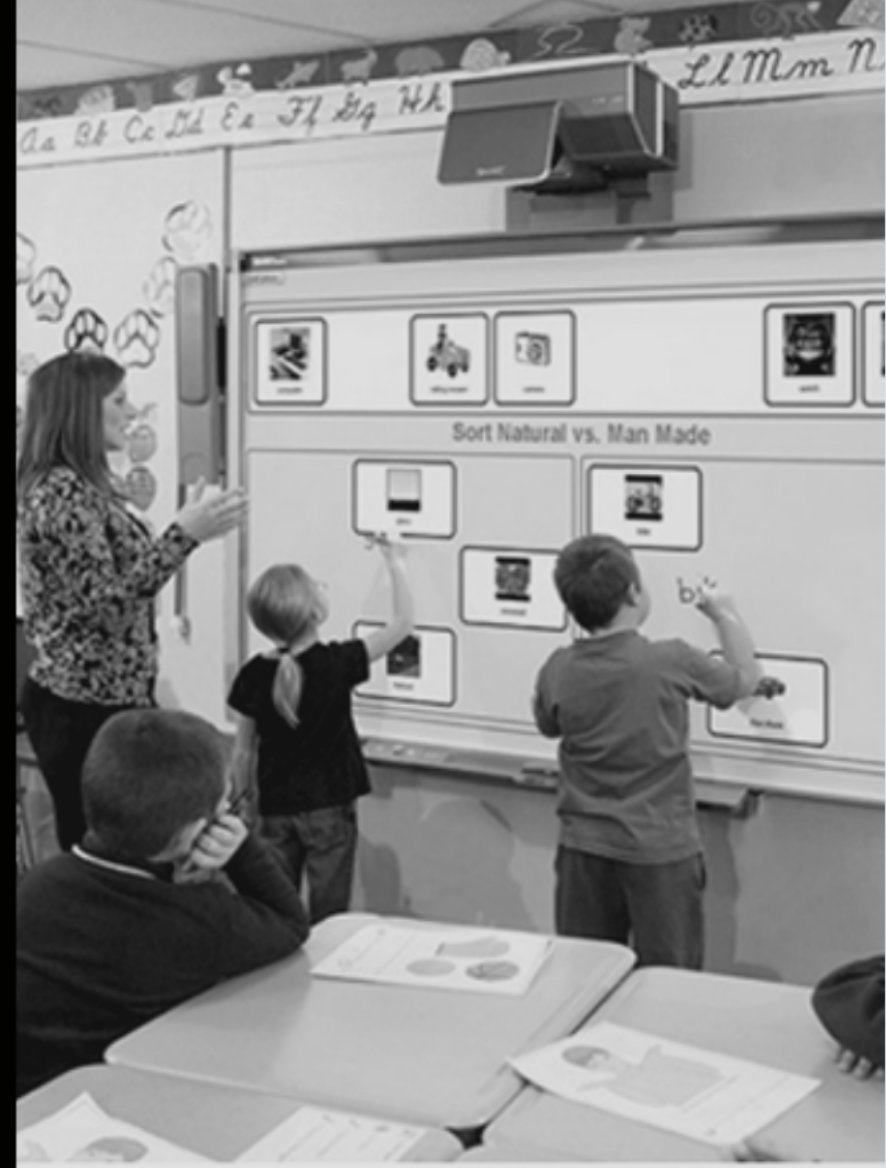
RANGER WOLF X TEAM
BLENDED/HYBRID LEARNING



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

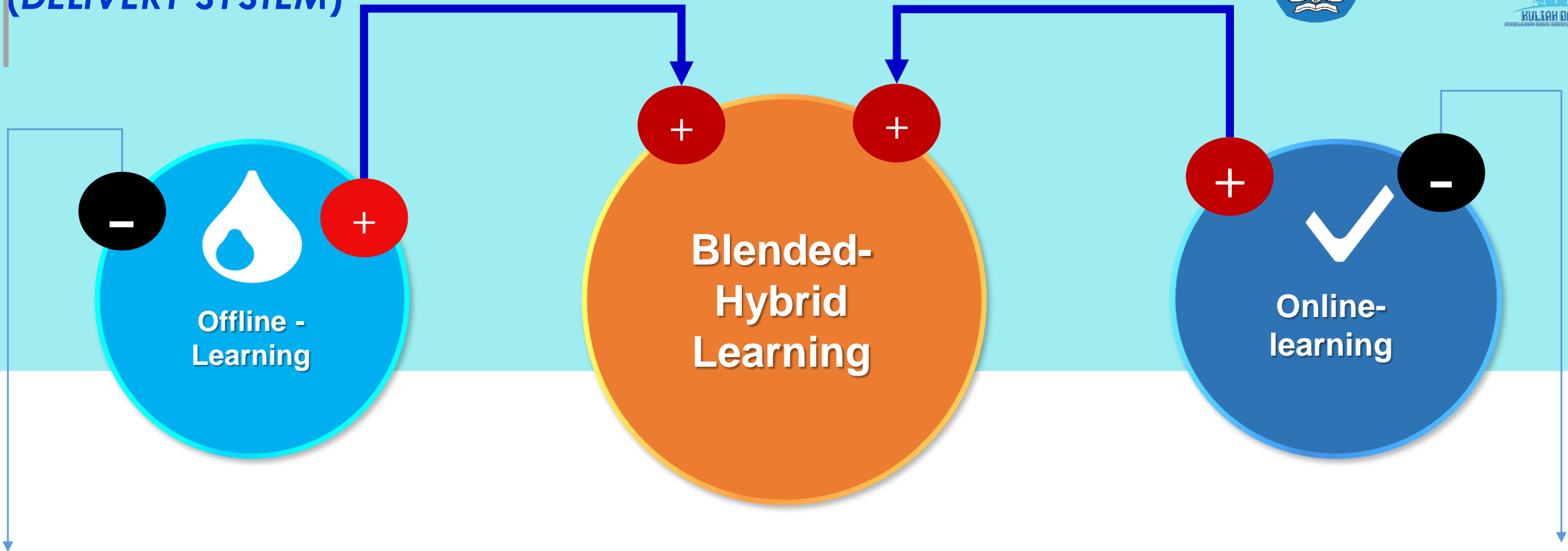
APA YANG HARUS DILAKUKAN SEKARANG?

- **PROSES BELAJAR-MENGAJAR TIDAK BOLEH BERHENTI, GURU MENJADI ARSITEK PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS TIK**
- **TIDAK ADA YANG PERLU DITUNGGU, PERGUNAKAN APAPUN YANG ADA DAN DIMILIKI UNTUK MENJALANKAN PROSES PEMBELAJARAN**
- **TIDAK PERLU TAKUT SALAH ATAU GAGAL, KARENA KESALAHAN DAN KEGAGALAN MERUPAKAN BAGIAN DARI PROSES BELAJAR**
- **MULAILAH DARI DIRI DAN LINGKUNGAN SENDIRI, TIDAK PERLU MEMIKIRKAN HAL-HAL YANG BERADA DI LUAR KENDALI**
- **ORANG BIJAK BERKATA: "LEBIH BAIK SETENGAH-SETENGAH BENAR, DARI PADA BENAR-BENAR SALAH" DALAM MENERAPKAN TIK**



New Learning Process

(DELIVERY SYSTEM)



All materials are available digitally in the form of individual learning objects or e-learning packages, while “class time” is for discussion, problem solving activities, peer-review and argumentation





KLIRUMULOGI PEMBELJARAN DARING

Prof. Dr. Ali Muktiyanto, S.E., M.Si : Dekan FE UT, Agustus 2020

**PJJ = KULIAH
DARING/ONLINE**

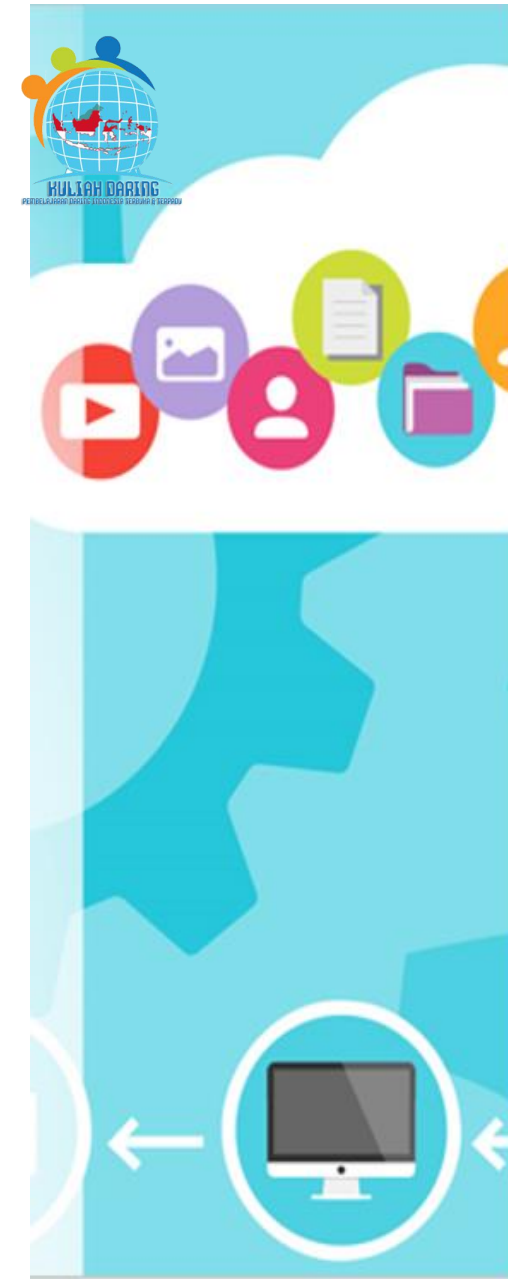


**DOSEN SATU-SATUNYA
SUMBER BELAJAR**

**LULUSAN PJJ ≠
LULUSAN KULIAH F2F**

**DESAIN BA PJJ =
DESAIN BA F2F**

**PEMBELAJARAN? HANYA
SINKRONUS & KLASIKAL**



ERDEKA BELAJAR:
KAMPUS MERDEKA



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN

24 JANUARI 2020



MERDEKA BELAJAR:
KAMPUS MERDEKA



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN

24 JANUARI 2020

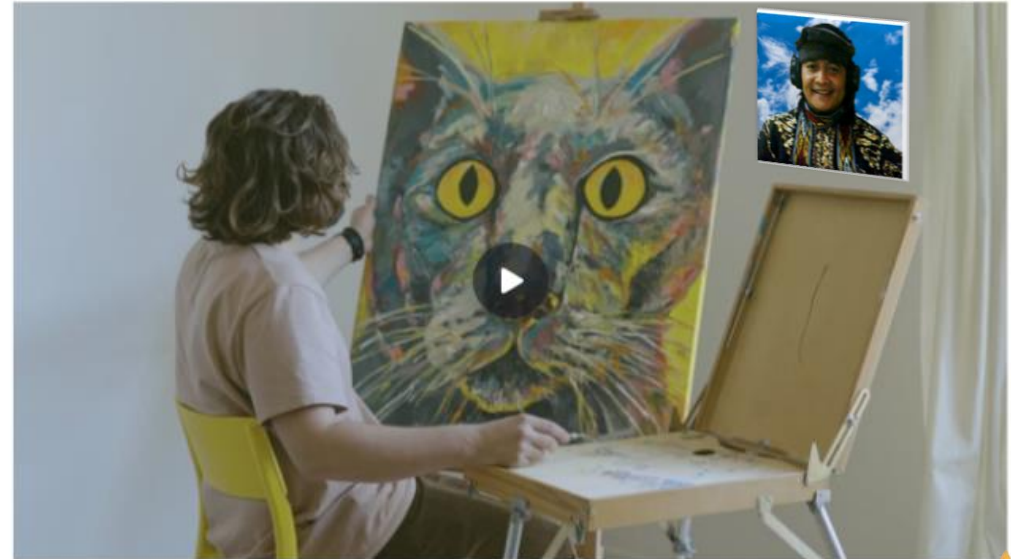
Peluncuran Program

#KAMPUSMERDEKA



MERDEKA BELAJAR BERARTI ...

- bebas menentukan tujuan pembelajaran
- bebas menentukan strategi pembelajaran
- bebas menentukan model pembelajaran
- bebas menentukan bahan pembelajaran
- bebas menentukan media pembelajaran
- bebas menentukan evaluasi pembelajaran
- bebas menentukan teknologi pembelajaran



SEJAUH TIDAK MELANGGAR PRINSIP-PRINSIP UTAMA PEMBELAJARAN



PRINSIP UTAMA PEMBELAJARAN



1. ADA TUJUAN AKHIR YANG HENDAK DICAPAI (INSTRUCTIONAL OBJECTIVE) - JIKA TIDAK, BUAT APA TERLIBAT DALAM PROSES?
2. BERPUSAT PADA SISWA, BUKAN PENDIDIK (SISWALAH YANG TAHU APAKAH MEREKA MEMPEROLEH SESUATU ATAU TIDAK)
3. JELAS UKURAN KEBERHASILAN PROSES PEMBELAJARAN (DAPAT DIKETAHUI DENGAN MENGGUNAKAN BERBAGAI CARA DAN INSTRUMEN)
4. TERDAPAT INTERAKSI DAN UMPAN BALIK YANG EFEKTIF (JIKA TIDAK, BAGAIMANA PEMBELAJAR TAHU YANG DILAKUKAN BENAR ATAU SALAH?)
5. STRATEGI PEMBELAJARAN YANG TEPAT (AGAR GAP ANTARA TARGET DAN KONDISI TERKINI DAPAT DIJEMBATANI)
6. TERSEDIA BAHAN PEMBELAJARAN YANG RELEVAN (TANPANYA TIDAK MUNGKIN TERJADI PENINGKATAN WAWASAN DAN KOMPETENSI)
7. MODEL ENGAGEMENT YANG AMPUH (MOTIVASI DARI DALAM DIRI ADALAH KUNCI KEBERHASILAN PROSES PEMBELAJARAN MANDIRI)



Kampus Merdeka

1

Pembukaan
program studi
baru



- Permendikbud No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta
- Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi

2

Sistem akreditasi
perguruan tinggi



Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi

3

Perguruan
Tinggi Negeri
Badan Hukum



- Permendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Perubahan Perguruan Tinggi Negeri menjadi Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum
- Permendikbud Nomor 6 Tahun 2020 tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Program Sarjana pada Perguruan Tinggi Negeri

4

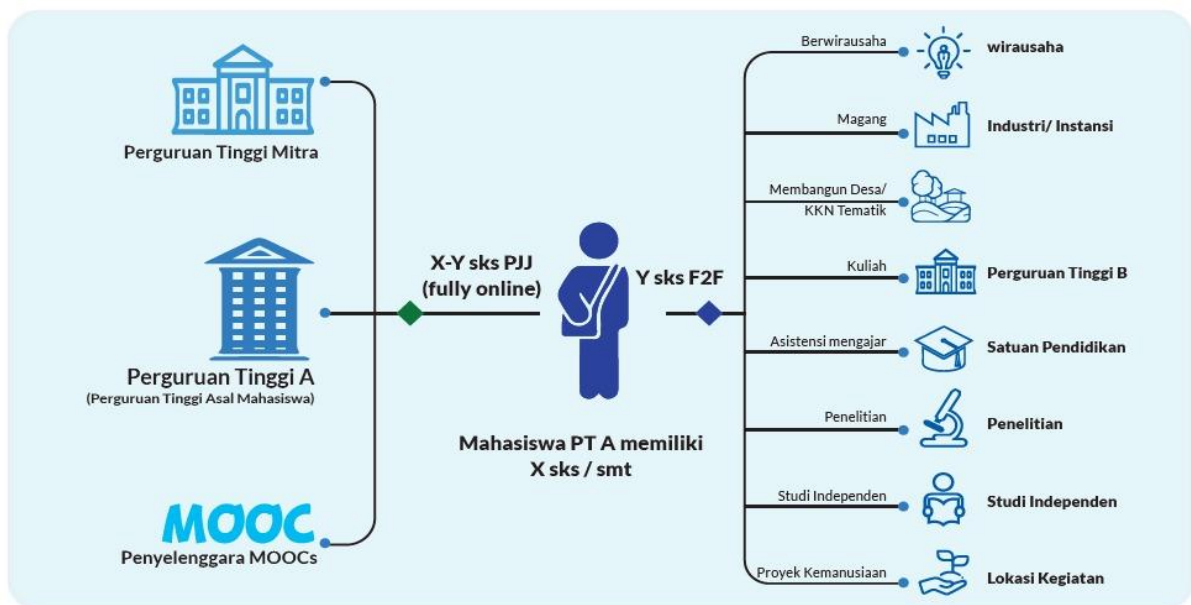
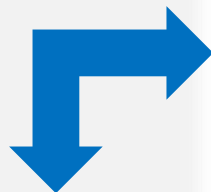
Hak belajar tiga
semester di luar
program studi



Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi



MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA



Gambar 23. Skenario Pembelajaran dalam 1 (Satu) Semester Program MBKM

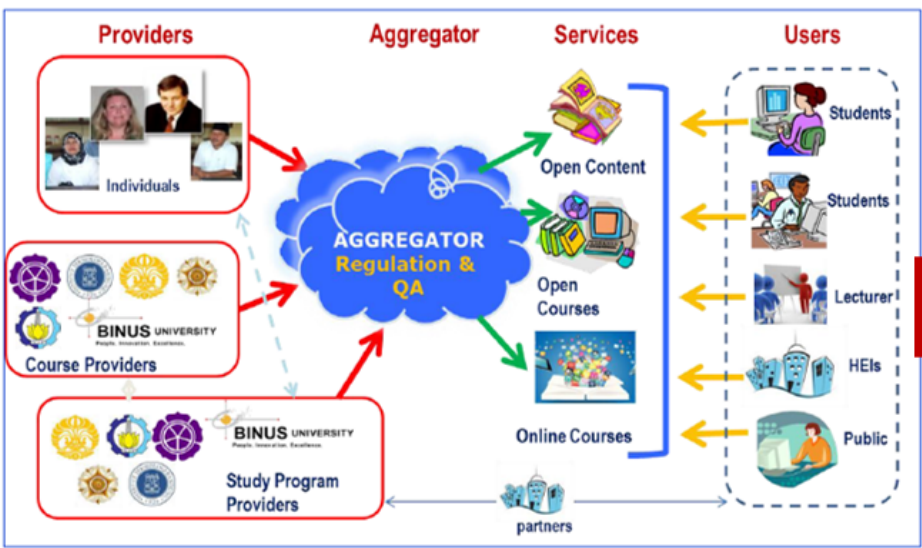


SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS



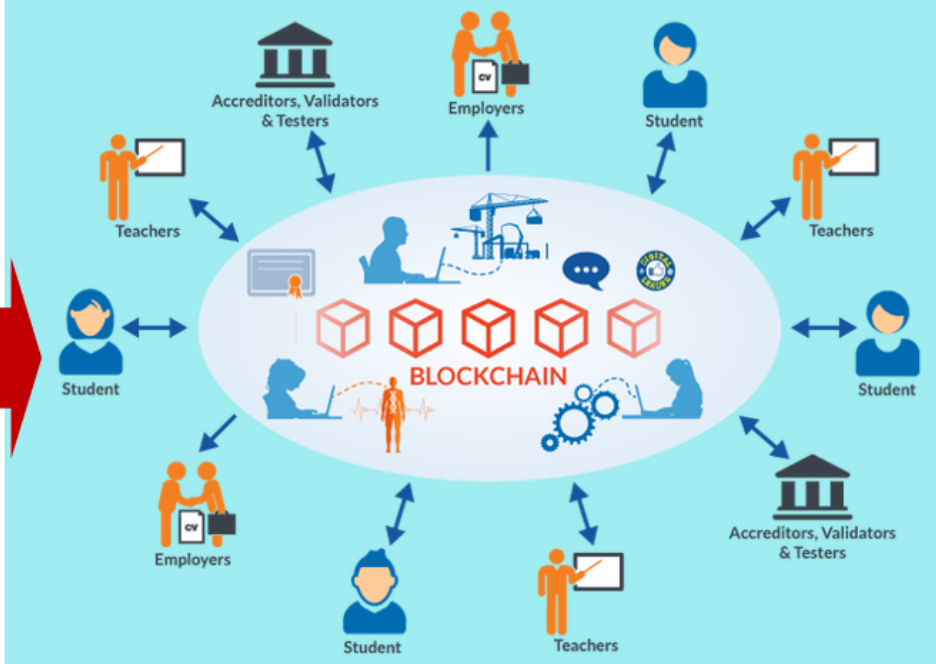
INSTITUT PENDIDIKAN SIBER INDONESIA

Model Bisnis Baru Pendidikan



Pembelajaran Daring

- retail: courses, competency packages
- wholesale: study program
- Degree/certificate/diplome



Blockchain dalam pendidikan

- retail: blocks/LOM, courses, competency packages,
- Recognition of prior learning
- certificate





PANDUAN

PROGRAM
PERTUKARAN MAHASISWA TANAH AIR
NUSANTARA-SISTEM ALIH KREDIT DENGAN
TEKNOLOGI INFORMASI
(PERMATA-SAKTI)
KAMPUS MERDEKA & MERDEKA BELAJAR
TAHUN 2020

PERMATA-SAKTI TAHUN 2020

**PERTUKARAN MAHASISWA TANAH AIR NUSANTARA
SISTEM ALIH KREDIT DENGAN TEKNOLOGI INFORMASI -**



**SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS**



PERMATA-SARI

PROGRAM PERTUKARAN MAHASISWA TANAH AIR
NUSANTARA - SISTEM ALIH KREDIT

BKS PTN BARAT

INFORMASI

PERMATA-SARI

PERTUKARAN MAHASISWA NUSANTARA
SISTEM ALIH KREDIT TAHUN 2021

*Wujudkan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka
Ayo, Kuliah 1 Semester di 33 PTN*



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

CONTACT US
✉ ilmu.komputer@fmipa.unila.ac.id ☎ 0853-4246-0668 (ARDI)

ILMU KOMPUTER FMIPA UNIVERSITAS LAMPUNG

MEMBUKA COMPUTER SCIENCE SHORT COURSE

Only for
40*
Students/Course



Register Now
kmmi.kemdikbud.go.id

Courses

Pemrograman Berorientasi Obyek*

Belajar pemrograman komputer dengan menggunakan paradigma berorientasi obyek. Pada akhir course akan diikutsertakan dalam sertifikasi kompetensi Skema Programmer

Aplikasi Android dengan Flutter*

Course ini ditujukan bagi mahasiswa yang ingin memulai karirnya di bidang pengembangan aplikasi mobile menggunakan Flutter dengan mengacu pada standar industri.

Desain Interaksi untuk UI/UX Designer Pemula*

Peserta course akan mempelajari proses desain tampilan dan interaksi untuk aplikasi mobile maupun web untuk pemula, dan menghasilkan project pertama UI/UX designer dengan Figma.

Big Data Analytics*

Big Data Analytics, mahasiswa diarahkan memiliki kompetensi untuk membangun suatu prediksi modal analytics dan melakukan pemodelan data berdasarkan simulasi.

Konsep, Sistem dan Implementasi Internet of Things (Kotaku 120)

Course ini mempelajari konsep dasar sistem Internet Of Things yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan Metode Project Base dengan pengajar dari dosen dan praktisi. Mahasiswa diarahkan untuk Sertifikasi Kompetensi bidang IoT.

ABOUT US

Penyelenggara Course ini adalah Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung (Akreditasi A) bekerjasama dengan mitra industri terkemuka di bidang IT and Software Developer

PARTNERS



- Pendaftaran
16 - 28 Juli 2021
- Pelaksanaan
2 Ags - 30 Sept 2021
- Penyerahan Sertifikat
20 Oktober 2021



Benefit

- Konversi Mata Kuliah**
Setelah mengikuti Course ini dapat dikonversi ke MK yang sesuai dengan bobot 3 sks
- Mendapat Pengalaman Langsung Dari Praktisi**
Dosen pengajar merupakan dosen perguruan tinggi dan praktisi profesional di bidangnya.
- Sertifikat Kompetensi BNSP**
Untuk course Pemrograman dan Berorientasi Obyek dan Aplikasi Android akan diikutsertakan dalam sertifikasi kompetensi. Sedangkan untuk desain dan big data akan mendapatkan sertifikat course completion yang dapat digunakan di SKPI



Kredensial Mikro Mahasiswa Indonesia (KMMI) 2021

Tertarik Berprofesi di Pasar Modal?



Ayo ikuti course persiapan sertifikasi profesi di pasar modal

PROFESI DAN ETIKA PERDAGANGAN EFEK

Short Course Kredensial Mikro Mahasiswa Indonesia (KMMI)

FREE

Tentang

Profesi dan Etika Perdagangan Efek merupakan shortcourse yang dipersiapkan bagi mahasiswa yang tertarik untuk menjadi profesional yang handal di dunia pasar dan memahami etika serta hukum yang berlaku di pasar modal

Jadwal Pelaksanaan

- Pendaftaran : **15 Juli 2021**
- Pelaksanaan : **1 Agustus 2021**
- Penyerahan Sertifikat : **20 Okt 2021**

Manfaat Course

- Konversi nilai setara 3 SKS
- Pengajar oleh akademisi dan praktisi pasar modal
- Gratis Pembukaan Rekening Efek
- Sertifikat

Materi Ajar

- Mekanisme Perdagangan Efek
- Pengetahuan Efek
- Analisa Ekonomi Keuangan Perusahaan
- Hukum dan Etika Perdagangan Efek

Registrasi Peserta

Link Pendaftaran :
<https://kmmi.kemdikbud.go.id/mhs/register>

Organized By:



Supported by:



Informasi Selengkapnya :



Join Group

Narahubung :
Shofia Ainunnisa **0813-7974-0061**

E-COURSE | 2021 AGRIBISNIS KOPI

Program Kredensial Mikro Mahasiswa Indonesia (KMMI)



FREE

JURUSAN AGRIBISNIS
FAKULTAS PERTANIAN
UNIVERSITAS LAMPUNG

FROM
FARMERS
TO
CONSUMERS

LIMITED FOR
120 PARTICIPANT

"Membekali peserta course dengan kompetensi yang terintegrasi dari hulu hingga hilir dalam agribisnis kopi"

- Pendaftaran**
16 - 20 Juli
- Pelaksanaan Course**
2 Agustus - 25 September
- Penyerahan Sertifikat**
30 September

Link Pendaftaran

kmmi.kemdikbud.go.id/mhs/register

MANFAAT

- Konversi mata kuliah setara 3 SKS
- Sertifikat untuk Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI)
- Pengajar Dosen Profesional dan Praktisi DuDi

www.agb.fp.unila.ac.id

agribisnis_fp.unila

Agribisnis FP Universitas Lampung

KREDENSIAL MIKRO MAHASISWA INDONESIA UNIVERSITAS LAMPUNG 2021

PENDAFTARAN MAHASISWA <https://kmmi.kemdikbud.go.id/mhs/register> (16 Juli – 28 Juli 2021)

FREE, diberikan dana Rp. 1.000.000/course/mahasiswa, Konversi nilai setara 3 SKS, Pengajar dari Dosen & Praktisi DUDI, Sebagai SKPI, Implementasi MBKM, hingga Praktek & Pengalaman langsung di masing masing course

Challenges



- GER – MOECRT (Public & Private) 2020: **31,34%**



use of online technology



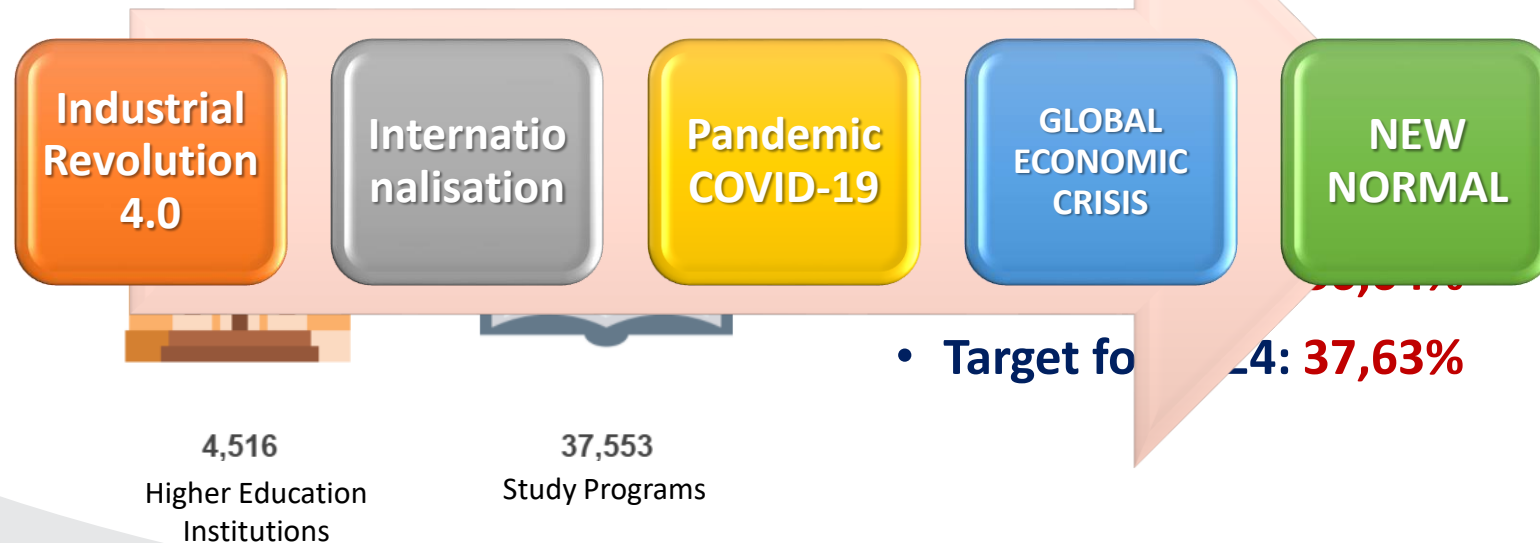
Learning from home



blended learning model



use of distance education technology





Learning Pedagogy ???



Learning

*....persisting change in human performance ...
as a result of the learner's experience and
interaction with the world.*

Jenuszewski & Molenda, 2008



LEARNING & PEDAGOGY

Pedagogy is **leading** people to a place where **they can learn for themselves**. It is about **creating environments and situations** where people can **draw out from within themselves, and hone the abilities they already have**, to create their own knowledge, interpret the world in their own unique ways, and ultimately realize their full potential as human beings





RANGER WOLF X TEAM
BLENDED/HYBRID LEARNING

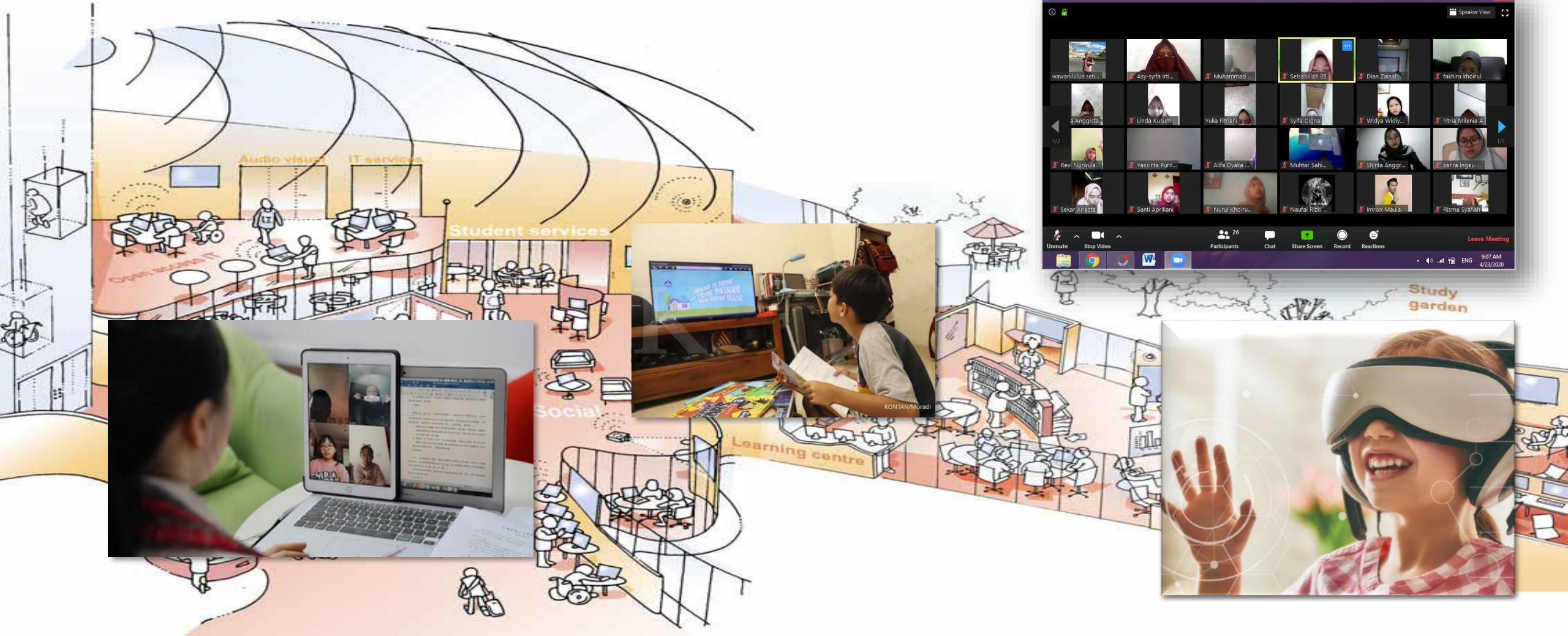


Pembelajaran Sinkronus @ Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung





Learning space: Physical vs Virtual





Tech Trends

Put the technology into learning

Consumer Technologies

- > Drones
- > Real-Time Communication Tools
- > Robotics
- > Wearable Technology

Digital Strategies

- > Games and Gamification
- > Location Intelligence
- > Makerspaces
- > Preservation and Conservation Technologies

Enabling Technologies

- > Affective Computing
- > Analytics Technologies
- > Artificial Intelligence
- > Dynamic Spectrum and TV White Spaces
- > Electro vibration
- > Flexible Displays
- > Mesh Networks
- > Mobile Broadband
- > Natural User Interfaces
- > Near Field Communication
- > Next Generation Batteries
- > Open Hardware
- > Software-Defined Networking
- > Speech-to-Speech Translation
- > Virtual Assistants
- > Wireless Power

Internet Technologies

- > Bibliometrics and Citation Technologies
- > Blockchain
- > Digital Scholarship Technologies
- > Internet of Things
- > Syndication Tools

Learning Technologies

- > Adaptive Learning Technologies
- > Microlearning Technologies
- > Mobile Learning
- > Online Learning
- > Virtual and Remote Laboratories

Social Media Technologies

- > Crowdsourcing
- > Online Identity
- > Social Networks
- > Virtual Worlds

Visualization Technologies

- > 3D Printing
- > GIS/Mapping
- > Information Visualization
- > Mixed Reality
- > Virtual Reality





SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

OFFLINE

SINKRONUS

ASINKRONUS

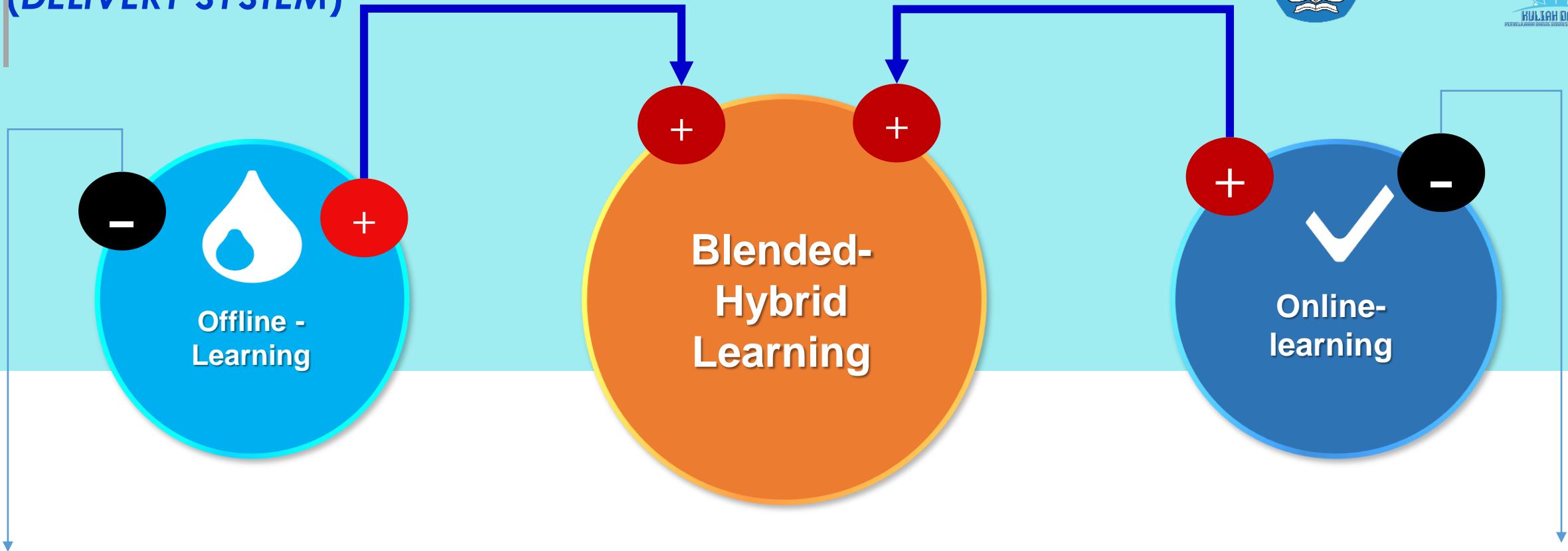


ONLINE



New Learning Process

(DELIVERY SYSTEM)



All materials are available digitally in the form of individual learning objects or e-learning packages, while “class time” is for discussion, problem solving activities, peer-review and argumentation





Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

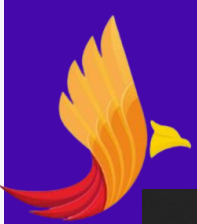
BLENDED LEARNING – HYBRID LEARNING

INSTRUCTIONAL MEDIA AND TECHNOLOGIES FOR LEARNING

RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ICT

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)





DESAIN & KONTEN PEMBELAJARAN



NOW ADALAH KESEMPATAN MENGEJAR KETINGGALAN DALAM PEMANFAATAN TIK UNTUK PENDIDIKAN

- Merancang proses pembelajaran jarak jauh berbasis TIK
- Memilih metoda pembelajaran berbasis TIK yang paling sesuai kondisi
- Menyusun strategi pembelajaran yang akan diselenggarakan
- Mengembangkan bahan ajar secara cepat namun tepat
- Menyelenggarakan proses belajar mengajar secara efektif dan menarik
- Melakukan evaluasi proses pembelajaran secara benar (formatif dan sumatif)
- Menyempurnakan strategi dan proses pembelajaran secara bertahap



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

Keseluruhan tugas dan kompetensi di atas harus ada di dalam **DNA seorang guru.**



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

BY DEVELOPMENT

Membuat bahan ajar dari scratch, karena yang ingin disampaikan sangat unik dan spesial.

BY UTILIZATION

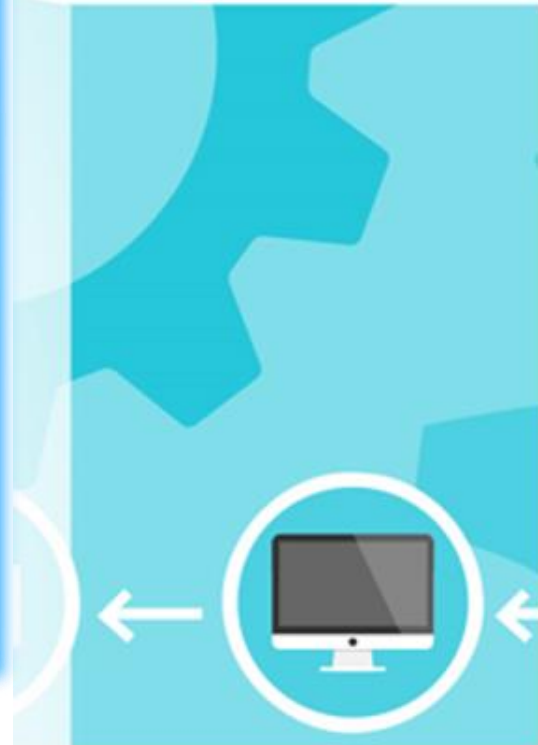
Mengambil bahan ajar yang sudah jadi tanpa modifikasi apapun.

BY MODIFICATION

Menyesuaikan bahan ajar yang diambil dengan melakukan modifikasi dan penyesuaian.

BY CUSTOMISATION

Mengembangkan bahan ajar dengan cara mencampuradukkan berbagai obyek konten yang beragam.



PADA DASARNYA ADA 6 (ENAM) JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

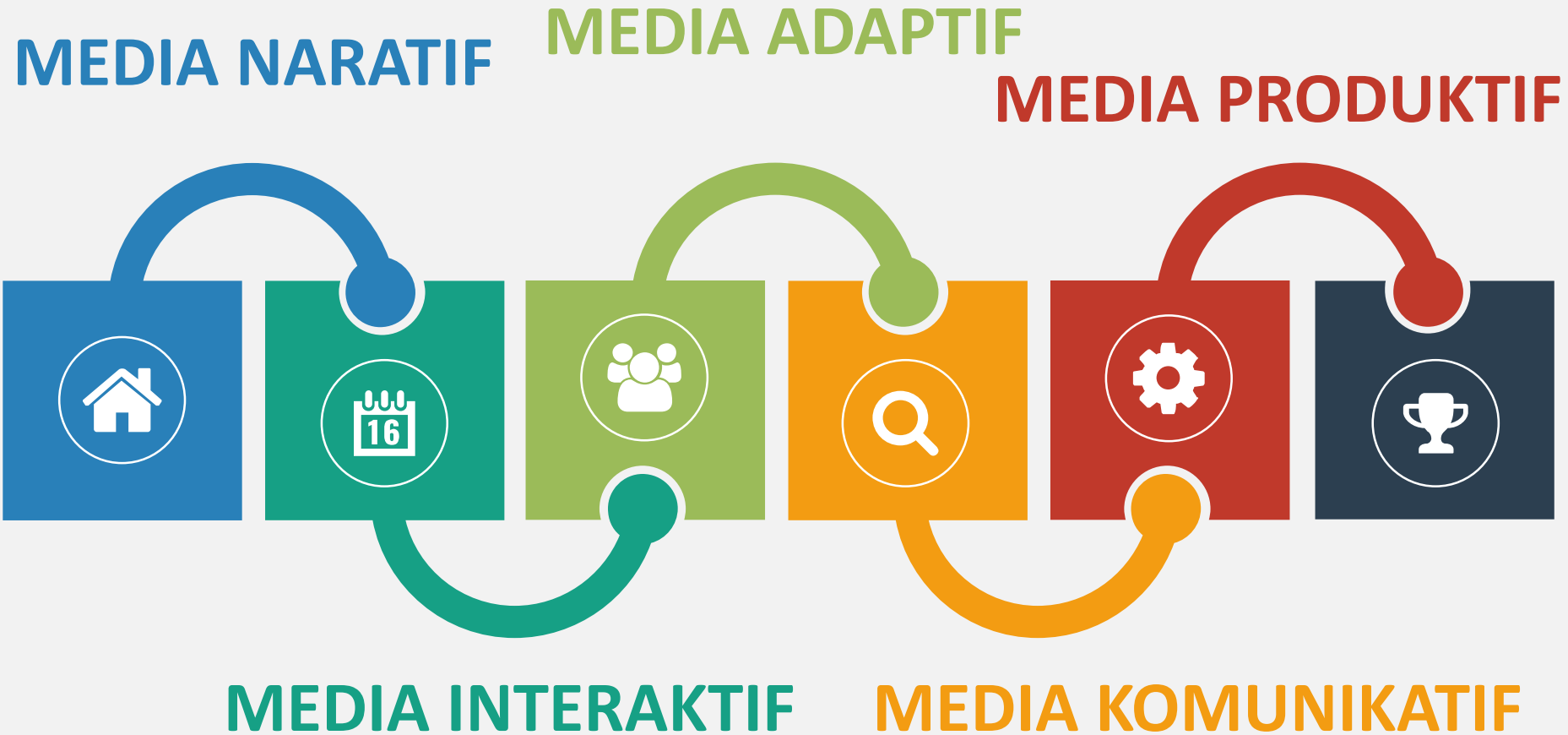
Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional media and technologies for learning. Merrill.





MEDIA DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN

Laurillard, D. (1993). Rethinking University Teaching: A Framework for the Effective Use of Educational Technology. Routledge.





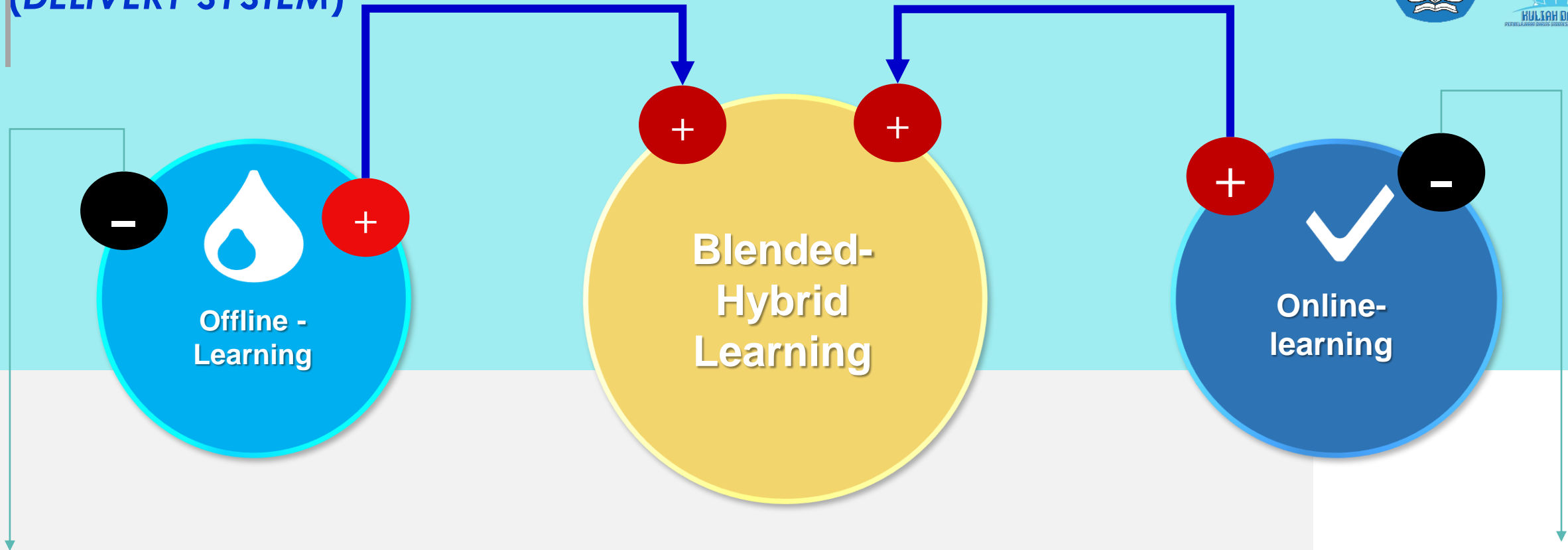
ENAM JENIS SUMBER BELAJAR DALAM PROSES BELAJAR

Instructional Technologies The Definition and Domains of The Field (1994), AECT (Association for Educational Communication and Technology)



New Learning Process

(DELIVERY SYSTEM)



All materials are available digitally in the form of individual learning objects or e-learning packages, while “class time” is for discussion, problem solving activities, peer-review and argumentation



SETTING & AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Seting Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran
SINKRONOUS LANGSUNG	<ul style="list-style-type: none">• Ceramah, Diskusi, Praktek, Workshop, Seminar, Praktek lab, Proyek individu/kelompok, dll
SINKRONOUS MAYA	<ul style="list-style-type: none">• Konferensi Audio, Konferensi Video, <i>Web-based Seminar</i> (webinar)
ASINKRONOUS MANDIRI	<ul style="list-style-type: none">• Membaca (<i>reading</i>), Menonton (video, <i>webcast</i>), Mendengar (audio, <i>audiocast</i>), <i>Studi online</i>, Simulasi/Praktek, Latihan, Tes
ASINKRONOUS KOLABORATIF	<ul style="list-style-type: none">• Partisipasi dalam diskusi melalui forum diskusi <i>online</i>.• Mengerjakan tugas individu/kelompok melalui penugasan <i>online</i>.• Publikasi individu atau kelompok (melalui wiki, blog, dll).





SETTING & AKTIVITAS PEMBELAJARAN

menciptakan **pengalaman belajar** ...



Harahati, Fiqih, X/34





SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

OFFLINE

SINKRONUS

ASINKRONUS



ONLINE





KUNCI KESUKSESAN

BLENDED LEARNING – HYBRID LEARNING



Multi-Peran Seorang Pendidik

Agile, kita memposisikan diri kita sesuai dengan konteks proses pembelajaran yang dirancang.

- sebagai sumber belajar, yang tahu dan memahami lebih dulu.
- sebagai fasilitator yang mengatur lalu lintas proses pembelajaran.
- Sebagai coach, yang menanamkan motivasi dan kapabilitas peserta didik.
- Sebagai arsitek pembelajaran, melalui desain instruksional yang disusunnya
- Sebagai Kolega Mitra Peserta didik yang bersama sama belajar tanpa henti.
- Sebagai pendamping pembelajar, yang selalu siap memberikan bantuan moral.



RANGER WOLF X TEAM
BLENDED/HYBRID LEARNING

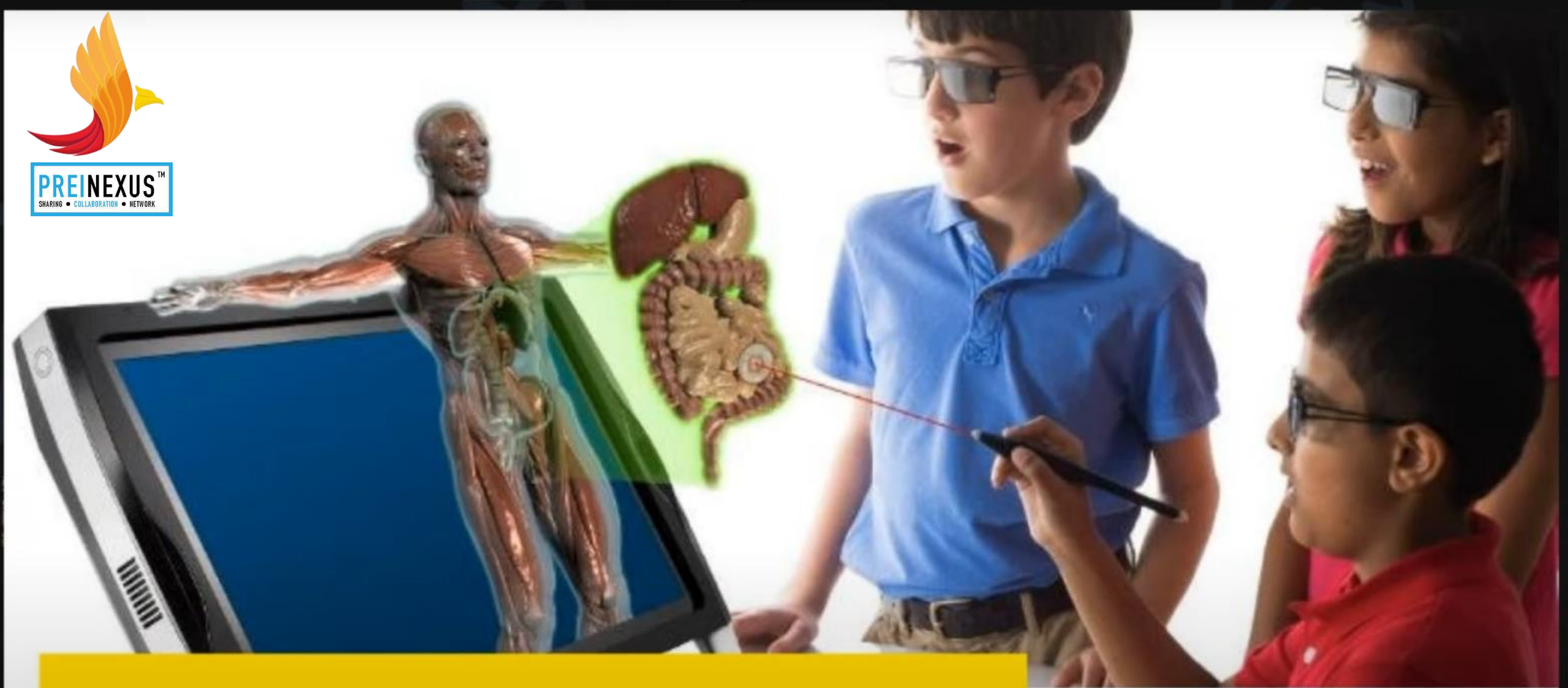


Pembelajaran Sinkronus @ Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung





PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK



Virtual Reality

POLA PIKIR DIGITAL, PERAN DAN STRATEGI PARA PENDIDIK DI ERA DIGITAL DAN SOCIETY 5.0



PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK



Augmented Reality



PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK



Mixed Reality



PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK



Virtual Labs



PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK



Smart Board



PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK



Smart Table



PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK



Hologram Teacher



PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK



Robot Teacher

POLA PIKIR DIGITAL, PERAN DAN STRATEGI PARA PENDIDIK DI ERA DIGITAL DAN SOCIETY 5.0



PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK

Transparant Screen



DAFTAR KELENGKAPAN MK DARING

Item	Sub-Item
Judul mata kuliah	Judul, kode, SKS, Jenjang
Dosen Pengasuh	foto, nama, alamat email/hp
Salam pembuka	
Deskripsi Matakuliah	
Kompetensi	Peta Kompetensi & Peta Program
	Penjelasan level Bloom
Rencana Babak	GBPP: Lengkap untuk 1 mk
Rencana pelaksanaan	SAP: kegiatan, kapan,....
Rencana Asesmen	Tugas
	Latihan
	Kuis
	UTS
	UAS
Bahan setiap baba (diisi untuk setiap babak)	Info awal (ringkasan, pemandu, dll)
	Materi bacaan
	Link ke sumber lain
	Slides
	Video
	Flash/Animasi
	Tugas, latihan, Quiz

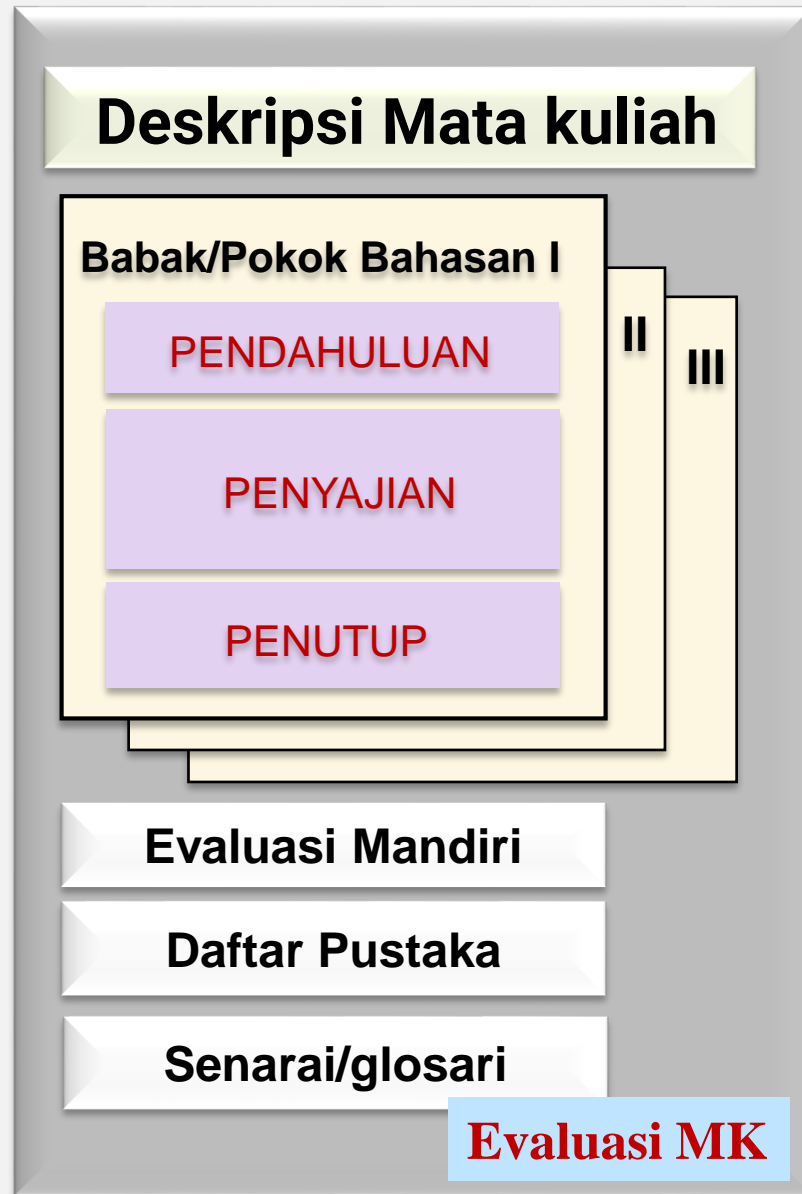
Item	Sub-Item
Strategi interaksi	Forum diskusi mhs
	Chat/Vicon mhs-guru
	Kerja kelompok mhs
	Upload Tugas
	Pengumuman
Referensi	Daftar pustaka buku dan electronic materials (lengkap dengan akses)
Daftar Istilah	
UAS	Soal, tugas, dll
UTS	soal, tugas, dll
Evaluasi MK	Kuesioner pasca perkuliahan
Pre Test	soal, tugas, dll
Post test	soal, tugas, dll



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS



STRUKTUR PENYAJIAN MATAKULIAH DARING



1. Deskripsi MATA KULIAH

- Nama MK (+ kode +SKS)
- Sapaan, foto dosen pengampu & email
- Deskripsi singkat mata kuliah /topik
- Kegunaan mata kuliah/topik bagi mahasiswa (mungkin sebagai prasyarat kerja, atau untuk pengembangan ilmu, atau sebagai landasan mata kuliah lain).
- Capaian pembelajaran
- Peta Urutan bahan ajar.(bab/modul/babak) dan jadwal/waktu untuk beban belajar
- Petunjuk mempelajari bahan ajar.

2. Babak (setiap Bab/Modul/sesi tatap muka)

2.1. PENDAHULUAN

- Sapaan mahasiswa
- Gambaran umum materi
- Relevansi dengan pengetahuan mahasiswa.
- Capaian pembelajaran.

2.2. PENYAJIAN

- Uraian bahan ajar (study notes, ppt, video, simulasi, links, dll)
- Contoh Latihan.
- Rangkuman.
- Forum Diskusi

2.3. PENUTUP

- Tes / Soal / Tugas / assignment
- Umpan balik untuk menilai diri sendiri.
- Tindak lanjut (saran).
- Refleksi
- Pengumuman

- Image
- teks
- Video
- In text activity
- Links
- Simulasi
- symbols





SISTEM PENJAMINAN MUTU

PENGANTAR	
1	Deskripsi MK
2	Sapaan
3	Profil Dosen
4	CP MK
5	Petunjuk Belajar

Komponen	Pertemuan Ke-															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
PENDAHULUAN																
6	Sapaan Mahasiswa															
7	Gambaran Umum															
8	Relevansi															
9	CP															
PENYAJIAN																
10	Uraian Materi (PDF/PPT/Video/Tauan)															
12	Contoh/Latihan															
13	Rangkuman															
PENUTUP																
14	Tugas/Tes Formatif															
15	Forum Diskusi															

EVALUASI	
16	Tes Sumatif
17	Tugas akhir



Catatan :

- 1 Test Sumatif tidak boleh perulangan dari test Formatif
- 2 Setiap video, ppt, pdf harus ada kalimat pengantar
- 3 beri tanda "Y" jika sudah lengkap, dan kosongkan jika belum





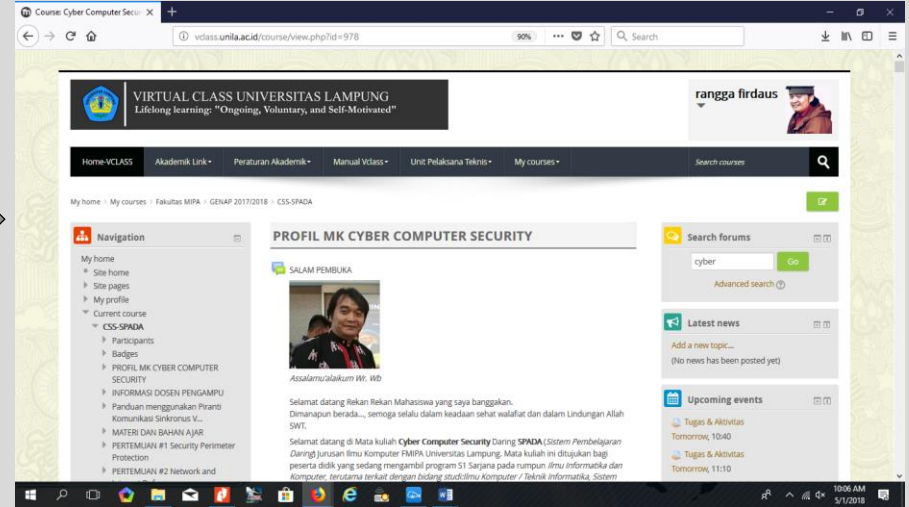
GAMBARAN UMUM PENYAJIAN DARI RPS KE LMS

SETTING PEMBELAJARAN

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN

RANCANGAN PEMBELAJARAN DAN RANCANGAN TUTORIAL

Perencanaan	Fungsi/Kelebihan	Atribusi	Setting Pembelajaran				Aspek Kolaborasi			
			Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
1	Perencanaan 1	
2	Perencanaan 2	
3	Perencanaan 3	
4	Perencanaan 4	
5	Perencanaan 5	
6	Perencanaan 6	
7	Perencanaan 7	
8	Perencanaan 8	
9	Perencanaan 9	
10	Perencanaan 10	
11	Perencanaan 11	



RPS

LMS





AKTIVITAS (UMUM) YANG SERING DIGUNAKAN DALAM **PEMBELAJARAN** DARING

CONTOH DALAM PLATFORM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE



**SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS**



KUADRAN SETTING BELAJAR



Synchronous Learning

Live Synchronous Learning

Learning that occurs at the same place and in the same time.

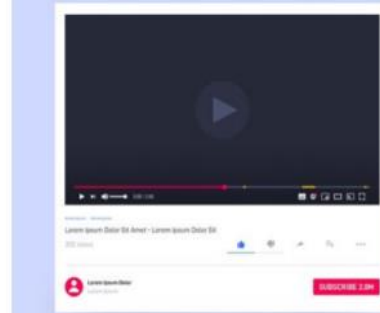


Virtual Synchronous Learning

Learning that occurs in the same time, but at the different place

Self-directed Asynchronous Learning

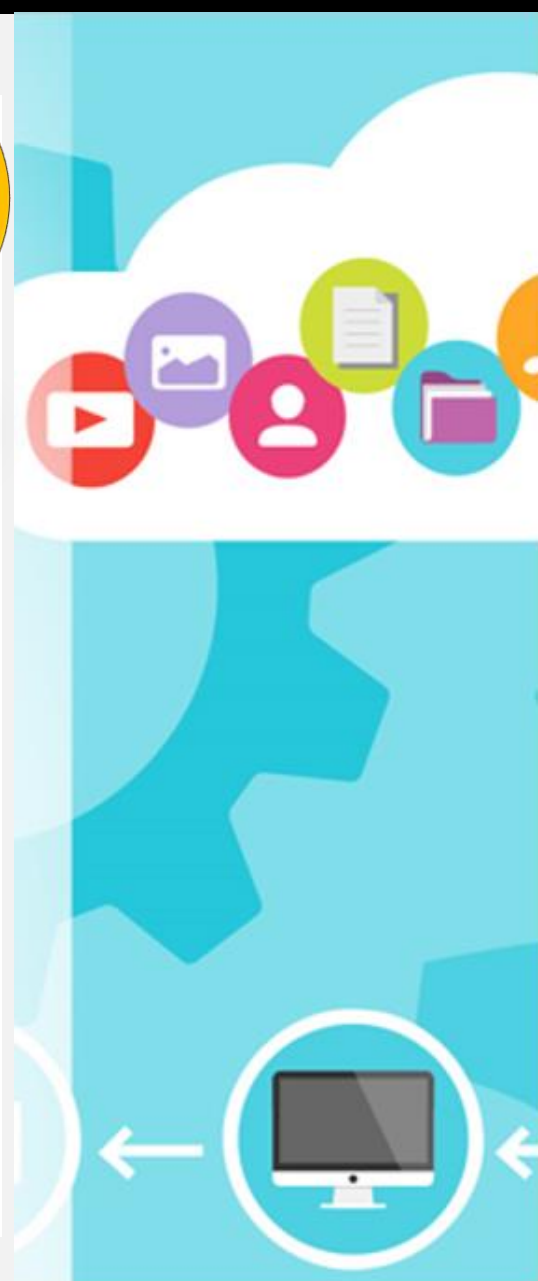
Independent learning in anytime and at anywhere.



Collaborative Asynchronous Learning

Learning in anytime and at anywhere with one each others.

Asynchronous Learning - Chaeruman, 2017





GAMBARAN UMUM PENYAJIAN DARI RPS KE LMS

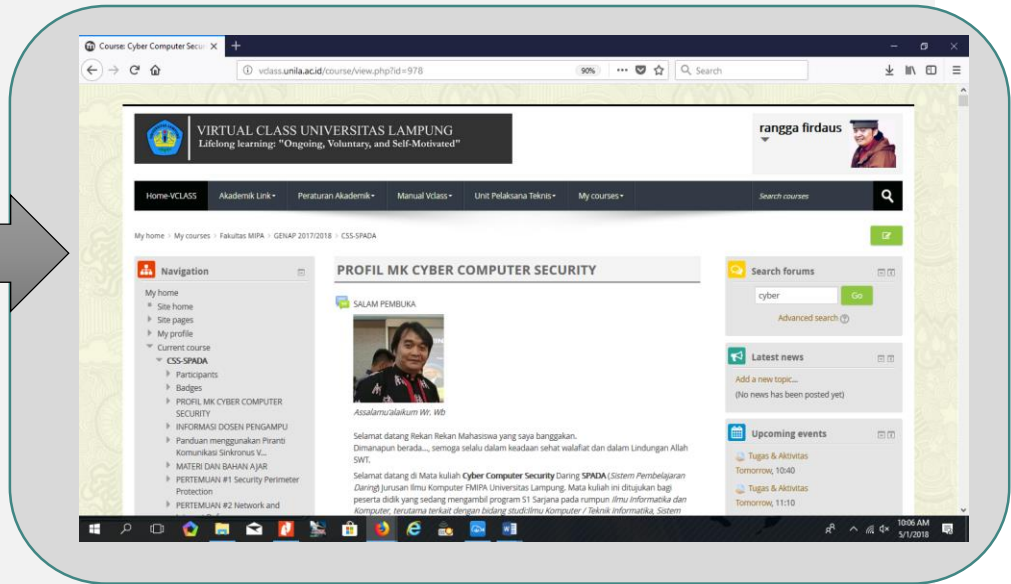


SETTING PEMBELAJARAN

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN

RANCANGAN PEMBELAJARAN DAN RANCANGAN TUTORIAL

Perencanaan	Publikasi	Referensi	Setting Pembelajaran				Aspek Kolaborasi			
			Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
1	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
2	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
3	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
4	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
5	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
6	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
7	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
8	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
9	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
10	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
11	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
12	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek
13	Perencanaan	Referensi	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek	Media	Aspek



RPS

LMS





Add an activity or resource

Search

Starred **All** Activities Resources Recommended

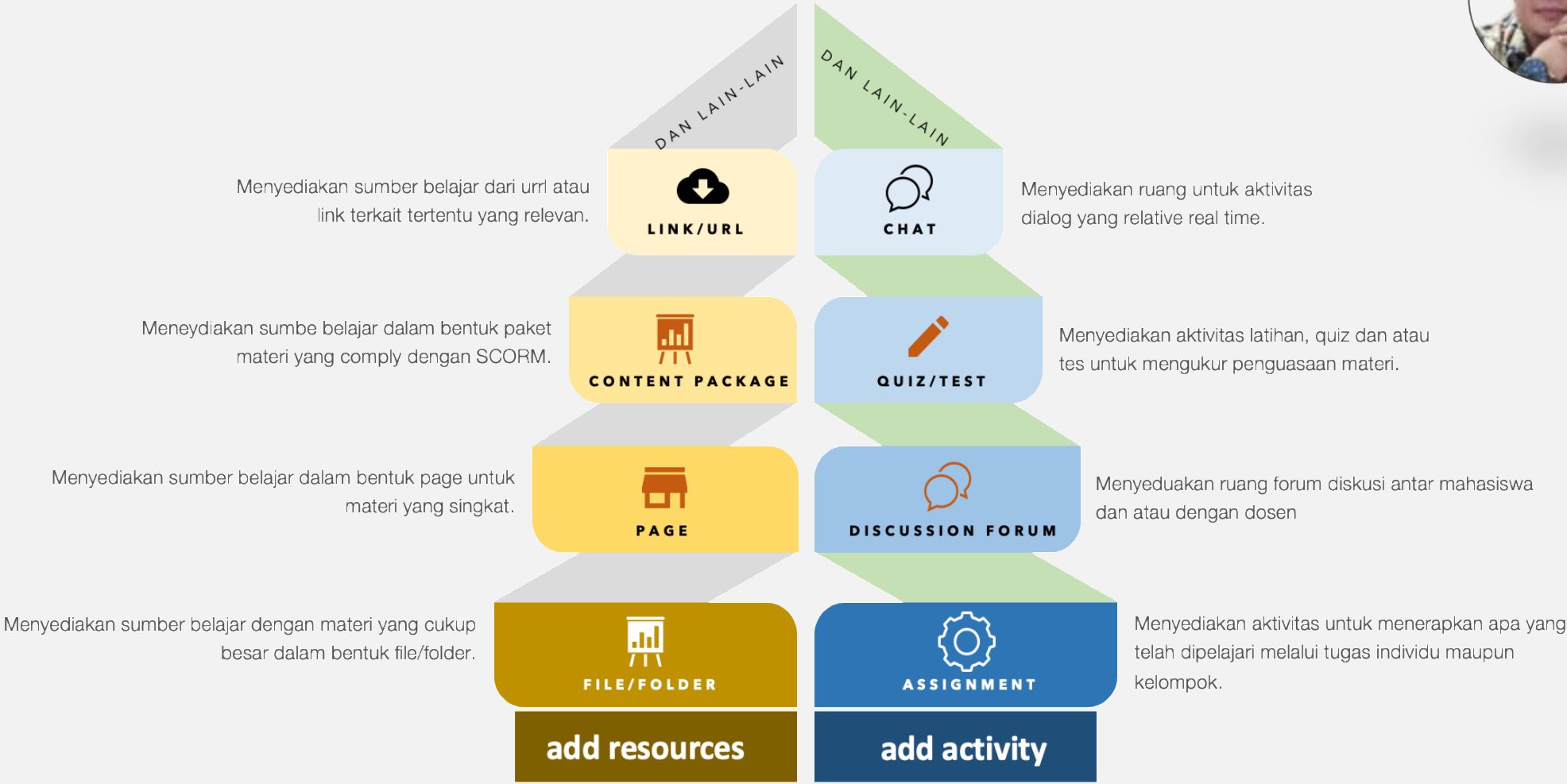
 Assignment ☆ ⓘ	 Attendance ☆ ⓘ	 Book ☆ ⓘ	 Chat ☆ ⓘ	 Choice ☆ ⓘ	 Database ☆ ⓘ
 External tool ☆ ⓘ	 Feedback ☆ ⓘ	 File ☆ ⓘ	 Folder ☆ ⓘ	 Forum ☆ ⓘ	 Glossary ☆ ⓘ
 Google Meet™ for Moodle ☆ ⓘ	 HSP ☆ ⓘ	 IMS content package ☆ ⓘ	 Label ☆ ⓘ	 Lesson ☆ ⓘ	 Page ☆ ⓘ
 Quiz ☆ ⓘ	 SCORM package ☆ ⓘ	 Survey ☆ ⓘ	 URL ☆ ⓘ	 Wiki ☆ ⓘ	 Workshop ☆ ⓘ





AKTIVITAS (UMUM) YANG SERING DIGUNAKAN DALAM **PEMBELAJARAN** DARING

CONTOH DALAM PLATFORM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE



**SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS**

Tools yang Banyak Dipakai



ekoji

TELE CONFERENCE

Zoom, Webex,
Google Meet
Hangout, Microsoft,
Telkom UMeetMe,
Whatsapp

LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

Moodle, Edmodo,
Google Classroom,
Microsoft 365,
Schooly, TCS ION,
OpenEDX, Rumah Belajar

KUIS ONLINE

Kahoot, Quizizz,
Mentimeter, ProProfs,
Google Form,
Moodle, Microsoft

SUMBER BELAJAR

Google, Bing, Yahoo,
MOOC (EdX,
Coursera,
FutureLearn, Udemy,
Udacity, IndonesiaX,
Pustekkom)

1. Kahoot	1.show	1. Wa	1. Focusky	1.edu candy	1. Simpler	1. animaker	1.visme	1.zoom	1. Pahamify
2. Quiziz	2.Emaze	2. Zoom	2. Videoscribe	2.Hello Chinese	2. Plickers	2. coreldraw	2.Haiku Deck	2. discord	2. Ruang guru
3. Mentimeter	3.Visme	3. Flutter	3. Easy Test Maker	3.Busuu	3. Microsoft teams	3. meja kita	3. emaze	3. Twitch	3. Zenius
4. Slido	4.khan academy	4. Versal	4. DesignCap	4.Beelinguapp	4. Zipgrade	4. photoshop	4.prezi	4. google slide	4. Quipper
5. Anchor	5. versal	5. Adobe flash cs6	5. Lectora	5.Seesaw	5. WriteAbout	5. youtube	5.keynote	5.slideshare	5. Picsart
6. Powtoon	6.Poll maker	6. CiscoWebex	6. Quora	6.Padlet	6. Kazeina	6. microsoft education	6.libre Office	6. Schooly	6. Picsay
7. Prezi	7.Classmarker	7.factile	7. Open Study	7.wordwall	7. ProCustomWriting	7. great edu	7.slides	7. Blackboard Cousesites	7. Power Point 3D
8. I-Spring Free	8. Online Quiz creator	8. Gmeet	8. Flypaper	8.UmeetMe	8. Ausrama	8. Qanda	8. Slidedog	8. Moodle	8. Duolingo
9. Camtasia	9. paper.li	9. Kelas kita	9. Animiz	9.Oodlu	9. Telegram	9. rumah belajar	9. Slidebean	9. minecraft	9. Edmodo
10. Canva	10. mentorbox	10. Brainly	10. Scratch	10.Baambozle	10. PlagScan	10. e learning platfrom	10.zoho show	10. latitude learning	10. Quizlet



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

BEBERAPA TOOLS DALAM MEDIA



PRESENTASI

Ms. PowerPoint,
Open Office
Impress, Apple
Keynote, Adobe
Encore, Prezi



PENGOLAH GAMBAR

Corel , Photoshop,
Firework



ANIMASI

Flash, SWiSH,
3DMax, Blender

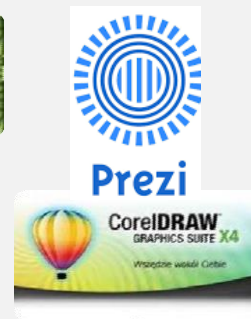


PENGOLAH SUARA MULTIMEDIA

AudioRecorder,
AudaCity, Adobe
Audition

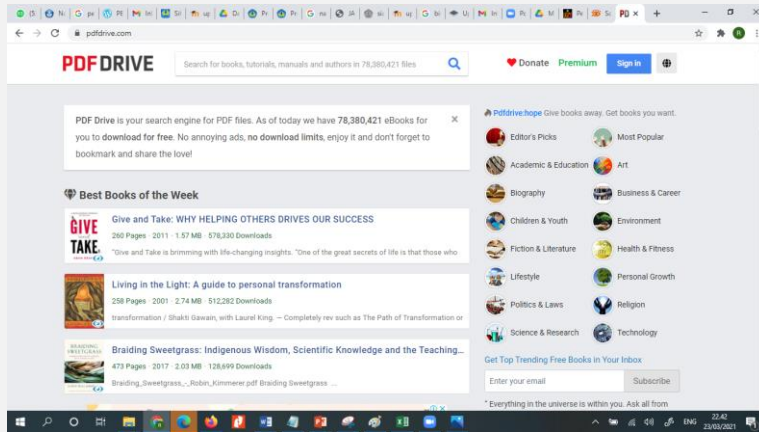


Movie Maker,
Adobe Premiere,
Pinnacle Studio,
Camtasia,
Storyline,
Articulate



RANGER WOLF X TEAM
BLENDED/HYBRID LEARNING

PENGEMBANGAN RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ICT



Mencari buku online

www.pdfdrive.com

www.pdfdrive.net

Situs yang dilarang

<https://sci-hub.ru/>

<https://sci-hub.st/>

<https://sci-hub.se/>



PEMANFAATAN TOOLS BERBASIS TIK

Emulator : <https://jalantikus.com/tips/emulator-android-terbaik/>

Video Conference : www.zoom.us

Multimedia Tools : <https://www.ispringsolutions.com/ispring-free/download>

Presentasi online

Tools Untuk Membuat Presentasi Online, Video dan Animasi

Prezi <https://Prezi.com>

Haiku Deck <https://www.haikudeck.com/>

Google Slides <https://docs.google.com/presentation/u/0/>

Slides <https://slides.com/>

Visme <https://www.visme.co/>

PowToon <https://www.powtoon.com/home/?>

Empressr <http://www.pearltrees.com/>

RawShorts <https://www.rawshorts.com/>

VideoScribe <https://www.videoscribe.co/en/>

SlideShare <https://www.slideshare.net/>



PENGEMBANGAN RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ICT

SITUS MENGECEK PLAGIAT

<https://www.turnitin.com/>

<https://unicheck.com/>

<https://www.copyscape.com/>

<http://en.writecheck.com/>

<https://www.scanmyessay.com/>

www.plagtracker.com

<https://www.plagscan.com/en/>

<http://www.dustball.com/cs/plagiarism.checke>

<http://www.plagiarismchecker.com/>

<https://www.duplichecker.com/>

<https://smallseotools.com/plagiarism->

<checkehttps://www.duplichecker.com/r/>



PEMANFAATAN TOOLS BERBASIS ICT

AKSES JURNAL

Microsoft <https://academic.microsoft.com/>

Academia.edu <https://www.academia.edu/>

Research Gate <https://www.researchgate.net/>

Google Scholar <https://scholar.google.co.id/>

ProQuest <https://www.proquest.com/>

Ebsco <https://www.ebsco.com/>

ScienceDirect <https://www.sciencedirect.com/>

lipi <http://lipi.go.id/>

springer <https://link.springer.com/>



Pengembangan Ragam Media Dan Sumber Belajar Berbasis ICT

Beragam Format Penyajian Materi



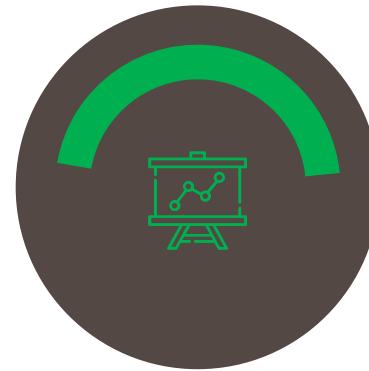
Video Interaktif

H5P, flipgrid,
edpuzzle, youtube



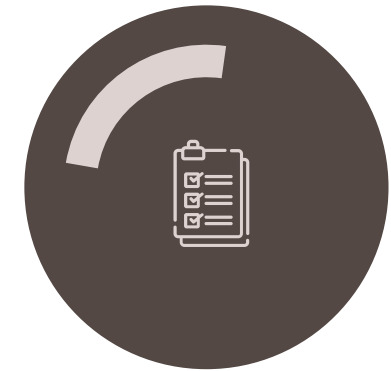
Podcast

Caster.fm, anchor.fm,
SoundCloud, WA
Voice



Infografis

Canva, Piktochart,
visme, ease.ly



Text

PDF+, Sway, Gslide,
Text WA

Kesimpulan

Teknologi dalam dunia pendidikan bertujuan untuk membantu memfasilitasi proses pembelajaran agar peserta didik meningkat kompetensinya.





POLA PIKIR DIGITAL, PERAN DAN STRATEGI PARA PENDIDIK DI ERA DIGITAL DAN SOCIETY 5.0

PERAN DOSEN/GURU TIDAK AKAN PERNAH BISA TERGANTIKAN DENGAN TEKNOLOGI, KARENA MEREKA MEMBERIKAN INSPIRASI, APRESIASI DAN MOTIVASI



BUT


POLA PIKIR DIGITAL, PERAN DAN STRATEGI PARA PENDIDIK DI ERA DIGITAL DAN SOCIETY 5.0


NAMUN GURU YANG TIDAK MEMANFAATKAN TEKNOLOGI DALAM MENJALANKAN PERANNYA PADA SAAT INI, AKAN SEGERA TERGANTIKAN




Rangga Firdaus

Penggiat dan pemerhati pendidikan & teknologi. Teman belajar Mahasiswa Universitas Lampung & Yayasan Al Fath Lampung. Telah lebih dari 23 tahun mendampingi berbagai institusi dalam pembelajaran dan mengembangkan sistem pembelajaran daring, serta ikut terlibat dalam usaha memajukan pendidikan dan teknologi di Indonesia

 rangga.firdaus

 rangga.firdaus@fmipa.unila.ac.id

 081379006544

Asosiasi Profesi

- Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia
- Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer
- Asosiasi Profesi Multimedia Indonesia
- Association for Educational Communications and Technology
- Ikatan Ahli Informatika Indonesia



SCOPUS ID : 57213613549

SINTA ID : 6140651

IEEE ID: 95562408

ORCHID <http://orcid.org/0000-0003-4139-9946>

Publon ID :1751572

<https://publons.com/researcher/1751572/rangga-firdaus/>

Web of Science ResearcherID  : AAP-3928-2021

Google Scholar ID / URL : TgAbg4oAAAAJ



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS



Thank You
Thank You
Thank You



- Mokaseh Lor
- Matur Nuwun
- **Terima Kasih**
- Syukron
- **Merci bien**
- ありがとう
- Obrigado
- Dank
- Thanks
- **Matur se**
- Kelangkong
- Kheili Mannun
- ευχαριστιες
- Danke
- Grazias
- 谢谢



Rangga Firdaus
Kapus Pengembangan Pembelajaran Daring & PJJ Unila
Ketua INDOCEISS Prov. Lampung



RAJAWALI 34

PREINEXUS™
SHARING • COLLABORATION • NETWORK

Rajawali Fight-X'34