

Dies
UNILA 57



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

Pembelajaran Daring – Pemblajaan Jarak Jauh



<https://bit.ly/PekertiUnila2022>

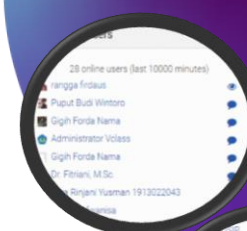
Dr. Rangga Firdaus, M.Kom

- Tim PJJ MOOC APTIKOM
- SPADA Team & Rajawali 34
- Kepala Pusat Pembelajaran Daring & Pendidikan Jarak Jauh UNILA

PELATIHAN

PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)

BANDAR LAMPUNG, 12 AGUSTUS 2022



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

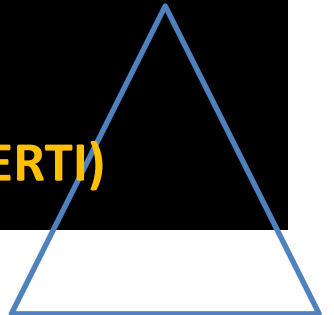


Selamat datang dan selamat beraktifitas rekan rekan dosen Pekerti 2022

Siska Zafrida Akademi Kesehatan John Paul 2 Pekanbaru
Prima Octafia Damhuri Akademi Kesehatan John Paul II Pekanbaru
Christiana Wulandari AKMRTV Jakarta
Yeni Nuraeni Gunadarma
Aulia Rahma Annisa Institut Teknologi Telkom Surabaya
Silvi Istiqomah Institut Teknologi Telkom Surabaya
Purnama Anaking Institut Teknologi Telkom Surabaya
Aris Kusumawati Institut Teknologi Telkom Surabaya
Darlin Aulia IT Telkom Surabaya
Weni Mulyani John Paul II PKU
Endah Ratnasari Mulatasih Politeknik Kesehatan Tanjung Karang
Resti Puspa Kartika Sari Politeknik Negeri Lampung
Nindy Permatasari Politeknik Negeri Lampung
Lu'lu' Kholidah Fauziah Politeknik Negeri Lampung
Aryudhi armis Poltekkes Kemenkes tanjungkarang
A. Zakaria Amien Poltekkes kemenkes Tanjungkarang
Lely Sulistianingrum Poltekkes Kemenkes Tanjungkarang
Roslina Poltekkes Tanjung Karang
Elina Aznani Poltekkes Tanjung karang
Hartanti Poltekkes Tanjungkarang
Lendawati Poltekkes Tanjungkarang

Febrina Sarlinda Poltekkes Tanjungkarang
Hast Primadilla Krismaningrum Poltekkes Tanjungkarang
Wimba Widagdho Dinutanayo Poltekkes Tanjungkarang
Dwi May Indriyani Poltekkes Tanjungkarang
Yeni Rosita Poltekkes Tanjungkarang, Jurusan Kealing
Yunilla Prabandari Poltekkess Tanjungkarang
Nanda Pramana Putra Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Krakatau
Rudi Hartono Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muhammadiyah Kalianda
Halim Ahmad Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta
Peinina Ireine Nindatu Sekolah Tinggi Pertanian Kewirausahaan Banau Halmahera
Arseta Yudha Lesmana STIE AL-MADANI
Rulli Ramadhayani B STIE APRIN Palembang
Sri Suyarti STIE Gentiaras
RINNANIK STIE LAMPUNG TIMUR
Hinini Wasilah STIKES Fatmawati
Ratumas Ratih Puspita STIKes Widya dharma husada Tangerang
Andriyanto STKIP YPM BANGKO
Sekar Wulandari STMIK Bani Saleh
Mami Maryati STMIK Bani Saleh
Rina Fitriani STMIK Bani Saleh
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
Nurmayanti STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi
Muhammad junaidi STMIK PRINGSEWU
ELVIA FAJARWATI STMIK SURYA INTAN
Gustina STMIK Surya Intan
Yuntriani STMIK Surya Intan
Nurbaiti STMIK Surya Intan Kotabumi
Purwati Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta
Wiwin Susanty Universitas Bandar Lampung
M MAHLIL NASUTION UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAYA
Nurly Gofar Universitas Bina Darma Palembang
Azwar Anwar Universitas Borneo Tarakan
Hermansyah Universitas Borneo Tarakan
Yugiarti Universitas Gunadarma
HENNY HERHANDINI Universitas Gunadarma
Irawaty Universitas Gunadarma
Atidira Dwi Hanani Universitas Indo Global Mandiri
DENAYA ANDRYA PRASIDYA UNIVERSITAS ISLAM LAMONGAN
Yudi Novrian Komalig Universitas Kristen Satya Wacana
Rindu Handayani Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Erick Payogo Walton universitas muhammadiyah bangka belitung

Fitri Apriani Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Dwi Indra Aprilliandari Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Iis Juniati Lathifah Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Putri Cahyani Agustine Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
M Iqbal Arrosyad Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Diana Pramesti Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
Muhammad Resa Arif Yudianto Universitas Muhammadiyah Magelang
Rofi Abul Hasani Universitas Muhammadiyah Magelang
Lusi Marlisa Universitas Muhammadiyah Metro
Efraldo Yudistira Universitas Muhammadiyah Metro
Dhofirul Fadhl Dzil Ikrom Al Hazmi Universitas Muhammadiyah Metro
Sri Yulliana universitas muhammadiyah metro
Muhammad Miftahun Nadzir Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Rizqon Jamil Farhas Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Ambar Widya Lestari Universitas Pamulang
Wiwit Sariasih Universitas Pamulang
Muhammad Faizal Zakaria Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta
Andiko Putro Suryotomo Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta
Tarandhika Tantra Universitas Telkom
Fitri Setiyani Dwiarti Universitas Tulang Bawang Lampung
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

Pendidikan

S1 Teknik Komputer Univ Gunadarma Jakarta '93

S2 Ilmu Komputer Univ Gadjah Mada Yogyakarta '00

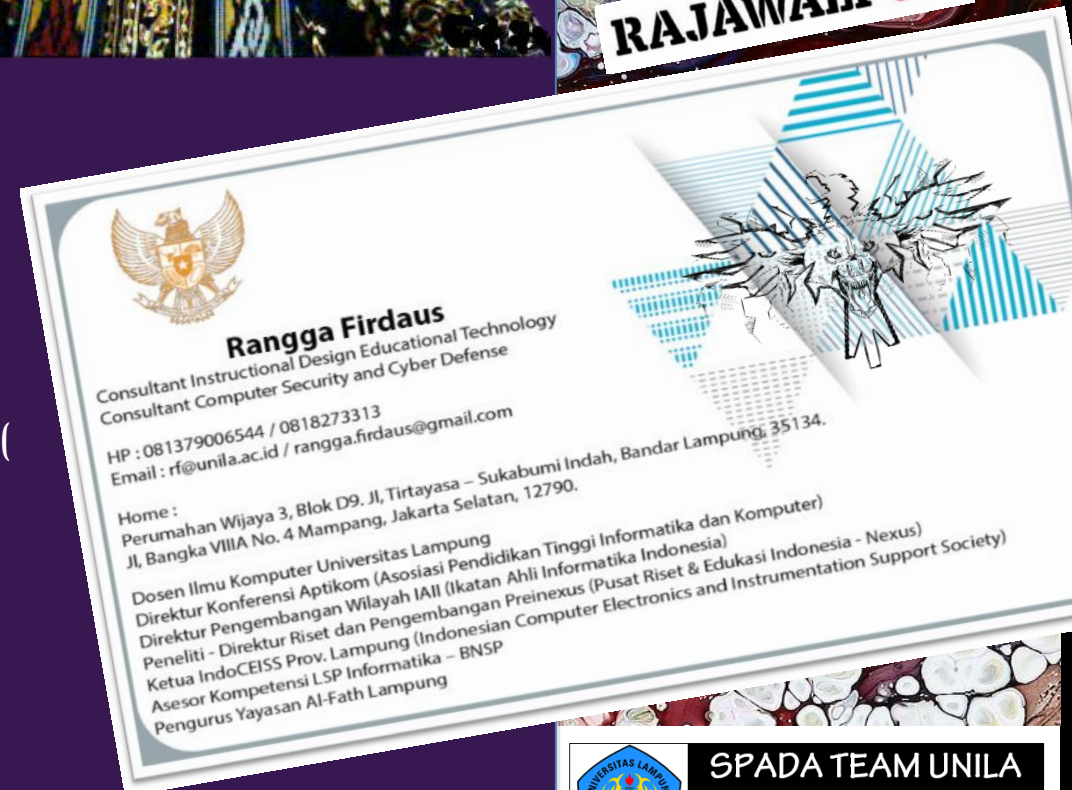
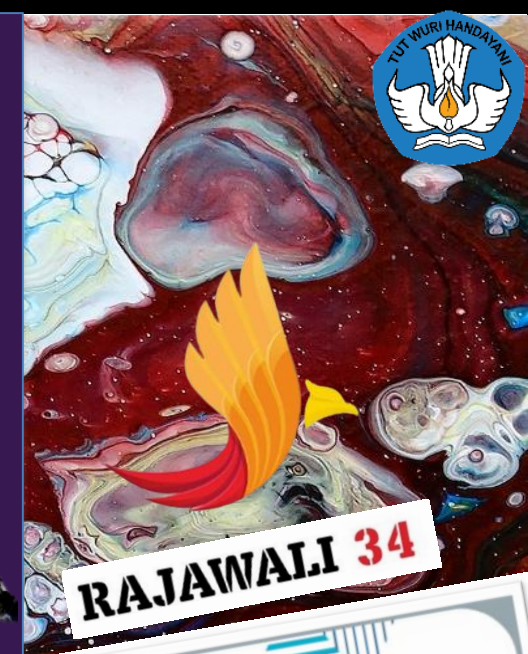
S3 Teknologi Pendidikan Univ Negeri Jakarta '20

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**

RANGGA FIRDAUS



**SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS**

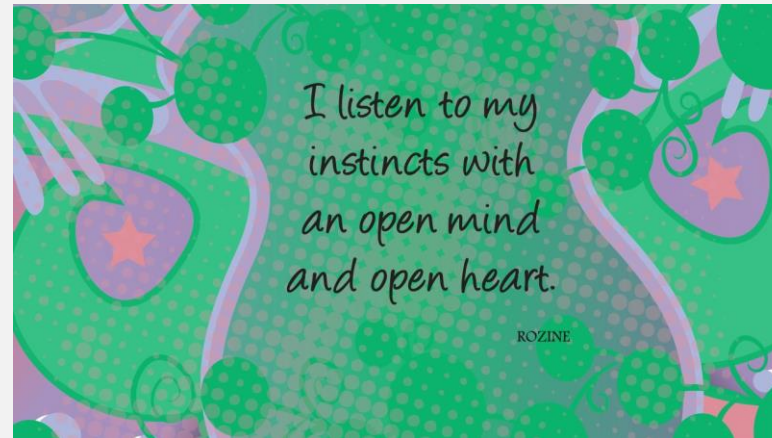
Pembelajaran Online:

Daring – Jarak Jauh **Konsep dan Strategi**

PUSAT PEMBELAJARAN DARING DAN PENDIDIKAN JARAK JAUH
EMBAGA PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP3M)
UNIVERSITAS LAMPUNG

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)





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

Menjelaskan Fenomena Transformasi Sumber Daya Pembelajaran



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



Rangga 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)

Menjelaskan Fenomena Transformasi Satuan Pendidikan

belajar satu kali seumur hidup	→	belajar sepanjang hayat
Lingkungan tertutup	→	lingkungan terbuka
institusi modus tunggal	→	institusi modus jamak
institusi dengan ruang lingkup umum	→	institusi yang spesifik dan unik
institusi terisolasi	→	institusi berjejaring
kurikulum tunggal	→	kurikulum lintas batas
studi generik	→	studi kontekstual
kurikulum statis dan kaku	→	kurikulum dinamis dan fleksibel
belajar terpola sesuai program	→	belajar bebas tergantung situasi
kurikulum linear	→	kurikulum multi dimensi
pembelajaran berbasis konten	→	pembelajaran berbasis kompetensi
program berbasis ketersediaan	→	program berbasis kebutuhan

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



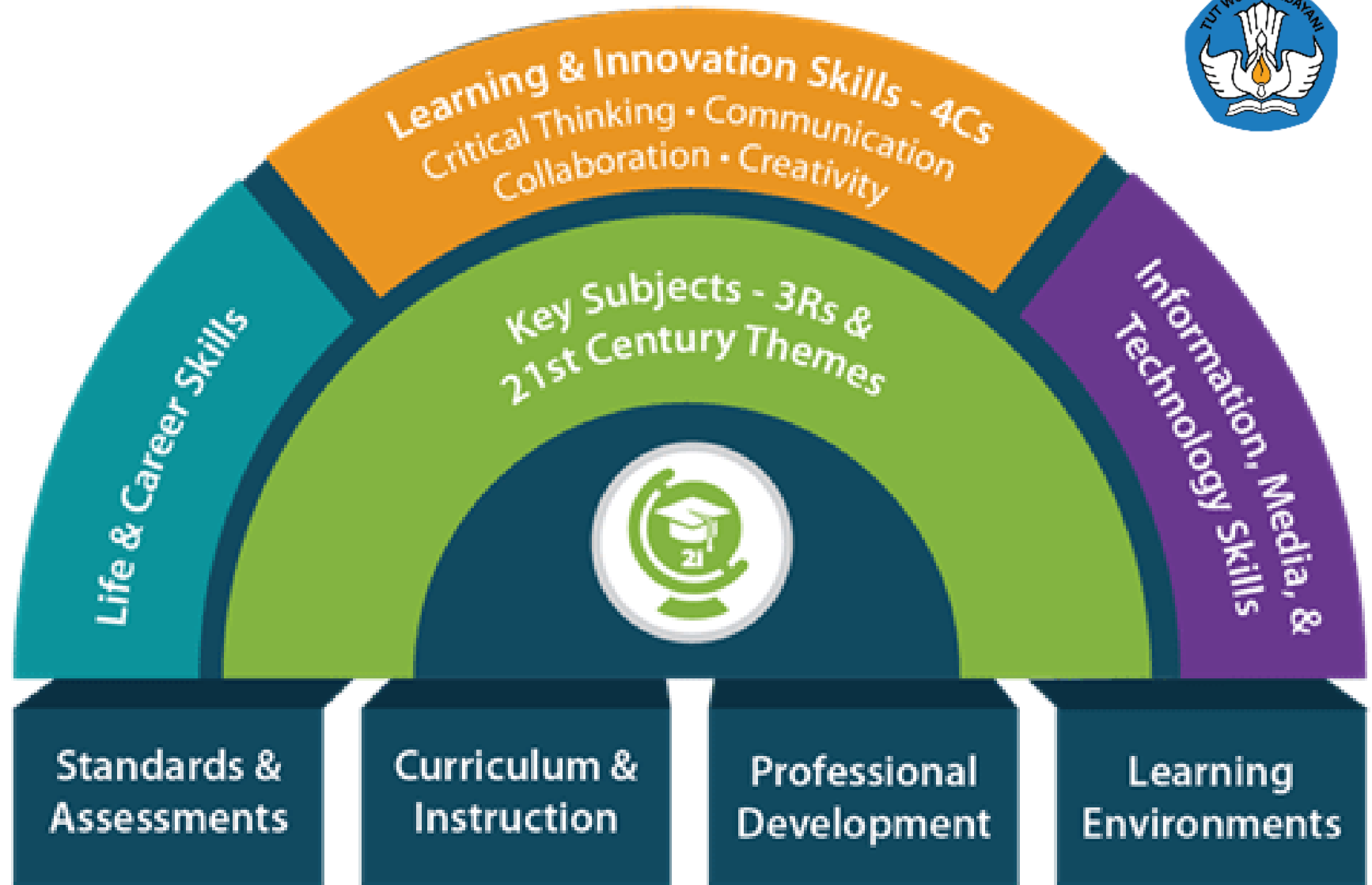
Menjelaskan Fenomena Transformasi Proses Pembelajaran

berorientasi pada guru	→	berorientasi pada siswa
stimulasi sensor tunggal	→	stimulasi sensor jamak
progresi satu jalur	→	progresi banyak jalur
media pembelajaran tunggal	→	multi media
aktivitas terisolasi	→	aktivitas kolaboratif
transmisi informasi	→	pertukaran informasi
pembelajaran pasif	→	pembelajaran aktif
faktual	→	lateral
berbasis pengetahuan	→	berbasis pengambilan keputusan
reaktif	→	proaktif
duplikasi	→	otentik
konteks artifisial	→	konteks riil

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



KOMPETENSI SKILL ABAD 21 BAGI PESERTA DIDIK



Critical thinking & doing
Creativity, Communication
Collaboration

Career & Learning & Self Reliance
Cross Cultural Understanding
Computing / ICT Literacy



KERANGKA KOMPETENSI GURU YANG DITUJU



THE UNESCO ICT COMPETENCY FRAMEWORK FOR TEACHERS

	TECHNOLOGY LITERACY	KNOWLEDGE DEEPENING	KNOWLEDGE CREATION
UNDERSTANDING ICT IN EDUCATION	Policy awareness	Policy understanding	Policy innovation
CURRICULUM AND ASSESSMENT	Basic knowledge	Knowledge application	Knowledge society skills
PEDAGOGY	Integrate technology	Complex problem solving	Self management
ICT	Basic tools	Complex tools	Pervasive tools
ORGANIZATION AND ADMINISTRATION	Standard classroom	Collaborative groups	Learning organizations
TEACHER PROFESSIONAL LEARNING	Digital literacy	Manage and guide	Teacher as model learner



POLA PIKIR DIGITAL

Definisi "Pendidikan"

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

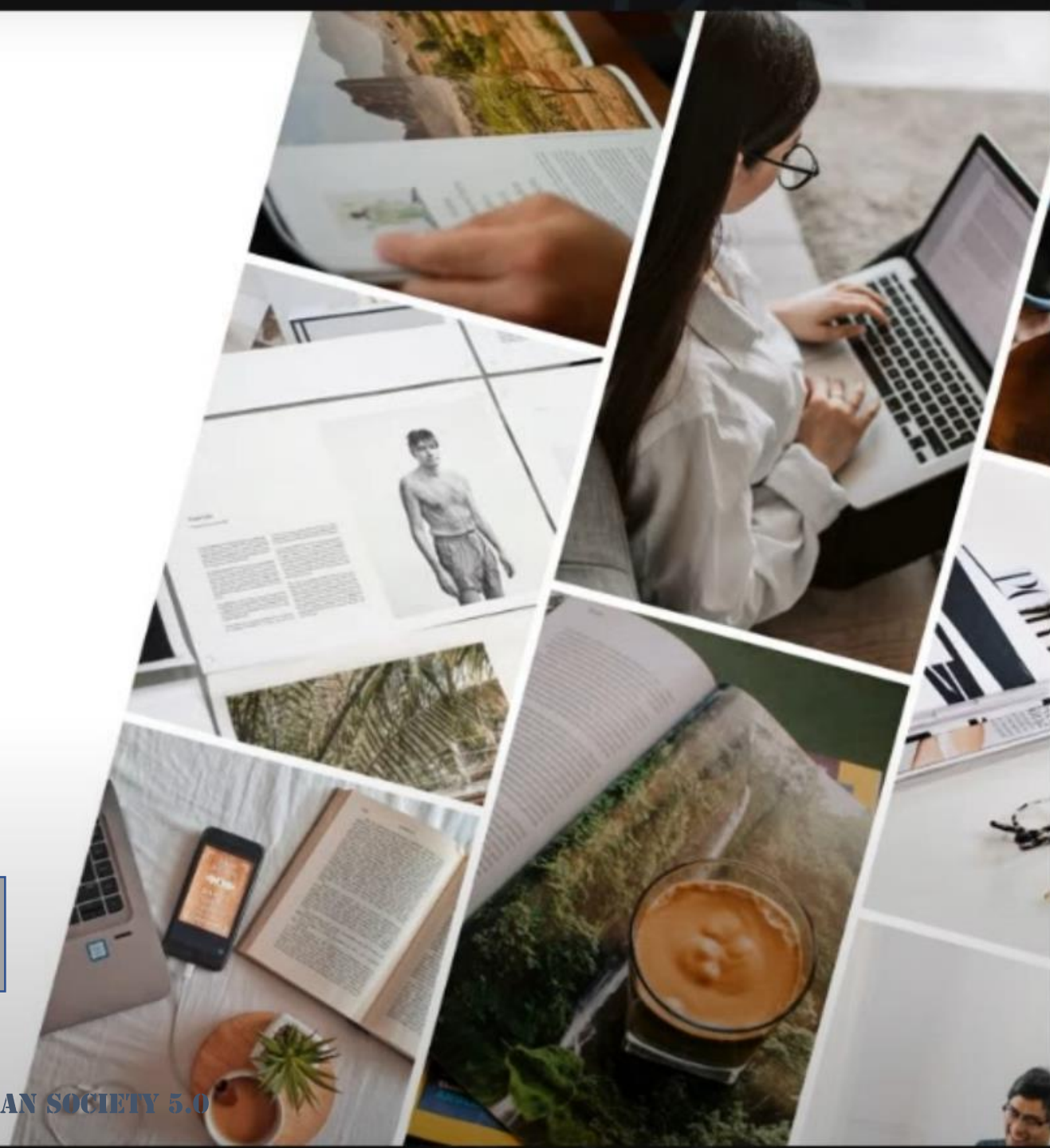




Definisi "Belajar"

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat.

POLA PIKIR DIGITAL





Definisi "Pembelajaran"

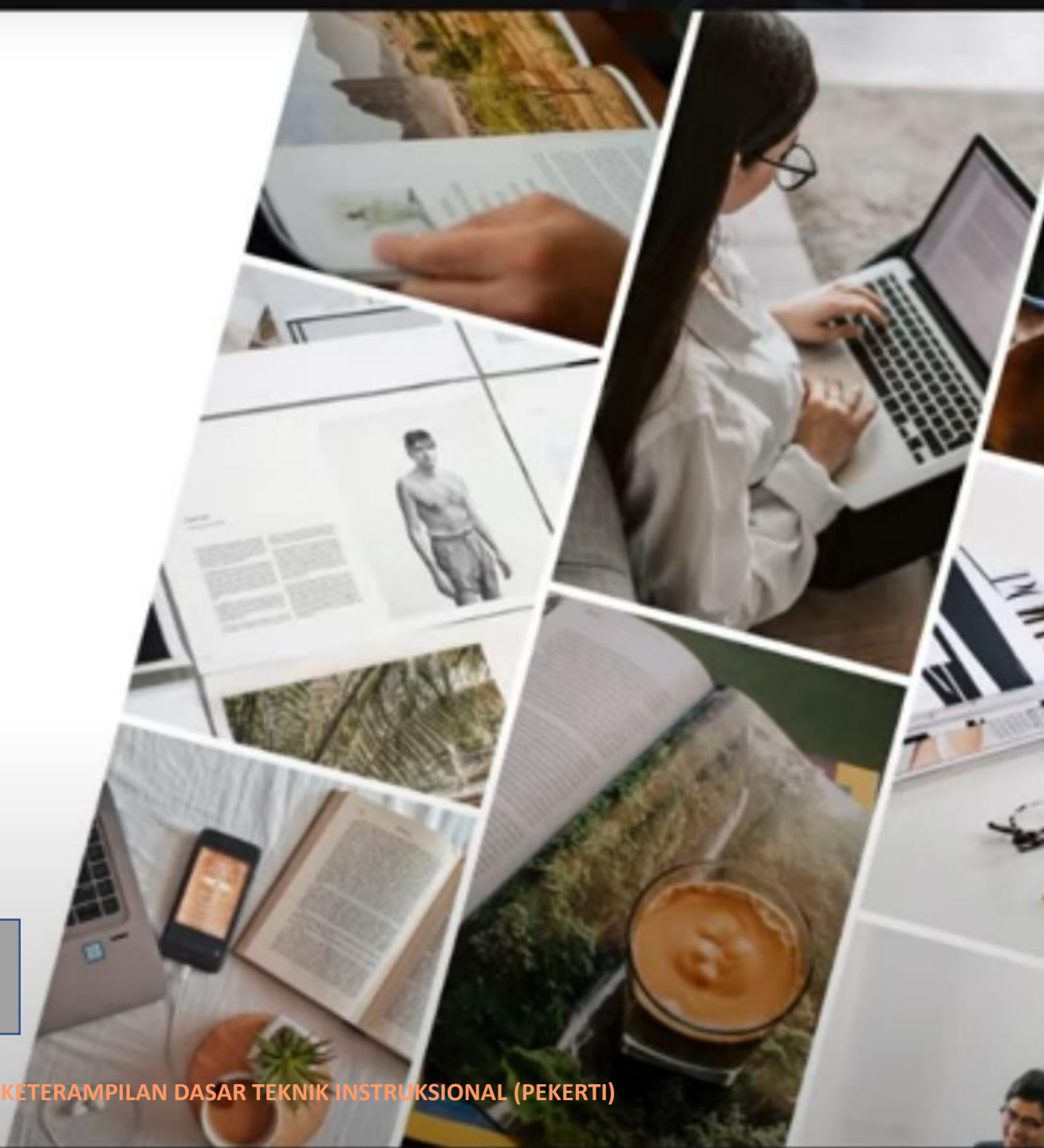
Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

POLA PIKIR DIGITAL



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)





POLA PIKIR DIGITAL

Prinsip Pendidikan Formal

- Serangkaian proses pembelajaran yang terencana, terstruktur, dan sistematis
- Bertujuan meningkatkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan yang telah ditetapkan





Ngampooz

Support By :



Apa yang dialami pada saat pandemi?

Transformasi telah terjadi menuju suatu titik yang baru, yaitu pemanfaatan teknologi dan informasi secara masif untuk memfasilitasi proses pembelajaran.



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)



**"SANGAT SULIT BAGI MANUSIA UNTUK
MENGUBAH POLA PIKIR DAN PERILAKU
MASYARAKAT. LEBIH MUDAH
LINGKUNGAN YANG MENGUBAHYA."**

WATSON (IBM)



Recording

Talking: Nizam Nizam

COVID-19

PANDEMIC

The big disruptor of the century

A dark blue silhouette of a world map is centered behind the text. The map shows the continents of North America, South America, Europe, and Africa. A small white number '47' is visible on the map, near the European continent.

Navigation icons: back, edit, list, forward



PELATIHAN

PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK
INSTRUKSIONAL (PEKERTI)

RENUNGAN – INTROSPEKSI – LEARNING LOSS

PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DARING DAN PENDIDIKAN JARAK JAUH UNILA

Dampak Pandemi Virus Covid-19



PROSES PENDIDIKAN



Melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh

Proses kegiatan belajar di sekolah harus cepat beradaptasi dengan sistem belajar digital untuk memfasilitasi belajar siswa.

Mengganti UN dengan AKM (Assessment Kompetensi Minimum)

Perubahan assessment diharapkan akan mengubah proses dan arah pendidikan yang lebih kompetitif di masa depan.

DAMPAK KRISIS KESEHATAN MENTAL



Learning Proverty (35% di Indonesia dan meningkat 10% di dunia (WORLD BANK))

Rasa miskin pengalaman belajar yang berakibat ketidakmampuan membaca dan memahami teks bagi kelompok miskin sumber belajar digital.

76,7% Siswa Tidak Senang PJJ & 79,9% Siswa Stress Akibat Pembelajaran Tanpa Interaksi (KPAI).

Orientasi guru tetap pada materi, internet berkendala, strategi pembelajaran minim; guru hanya memberikan tugas tanpa kejelasan.

Angka Putus Sekolah dan Tingkat Kehamilan di Luar Nikah Meningkat (Kompas).

Naik sekitar 0,65% dari sekitar 46,6 juta siswa. Kehamilan siswa akibat kontraksi ekonomi, 2,5%. PJJ di rumah tanpa pengawasan dalam suasana stress tinggi mendorong pergaulan bebas meningkat.

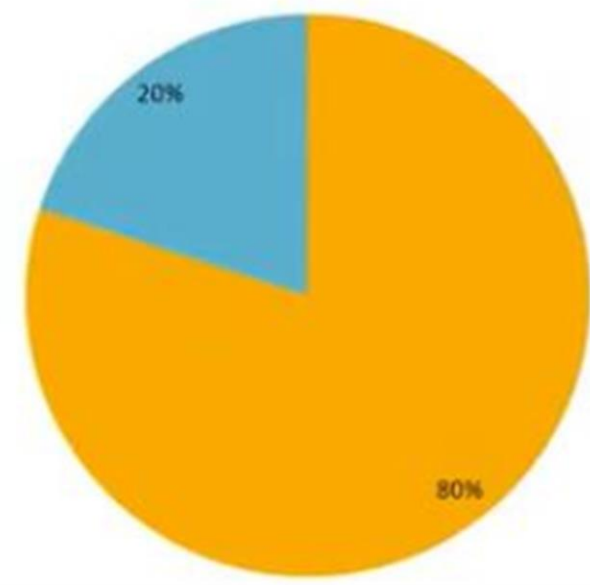


Hasil Survei Pandemi PJJ

(94% dilakukan di sekolah jejaring Gerakan Sekolah Menyenangkan)

Hasilnya 20% senang sedangkan 80% tidak senang. Hasil ini mirip dengan survei KPAI dimana 76.7% siswa tidak senang dan 79.9% tidak ada interaksi selama PJJ

Kesimpulan PJJ
■ Tidak senang ■ Senang



SENANG KARENA

- Belajarnya santai (23%)
- Waktunya fleksibel (11-15%)
- Skill internet naik (10-15%)

TIDAK SENANG KARENA

- Bosan (20% - 26%)
- Rindu Ketemu & Bermain dengan Teman (40%)
- Kurang paham Instruksi (19%)
- Males Ngantuk (12% - 15%)
- Kendala Internet (13% - 14%)
- Susah Konsentrasi (14% - 15%)



ALASAN ORANG TUA SETUJU PEMBELAJARAN TATAP MUKA

ANAK JENUH BERADA DI RUMAH:	41,3%
ANAK HANYA BERMAIN GAME DI RUMAH:	24,7%
SINYAL INTERNET SUSAK DI DAERAHNYA:	9,3%
ALASAN LAIN:	3,5%

Sumber: Perhimpunan Pendidikan dan Guru (P2G)



ALASAN ORANG TUA RAGU-RAGU DAN TIDAK SETUJU PEMBELAJARAN TATAP MUKA

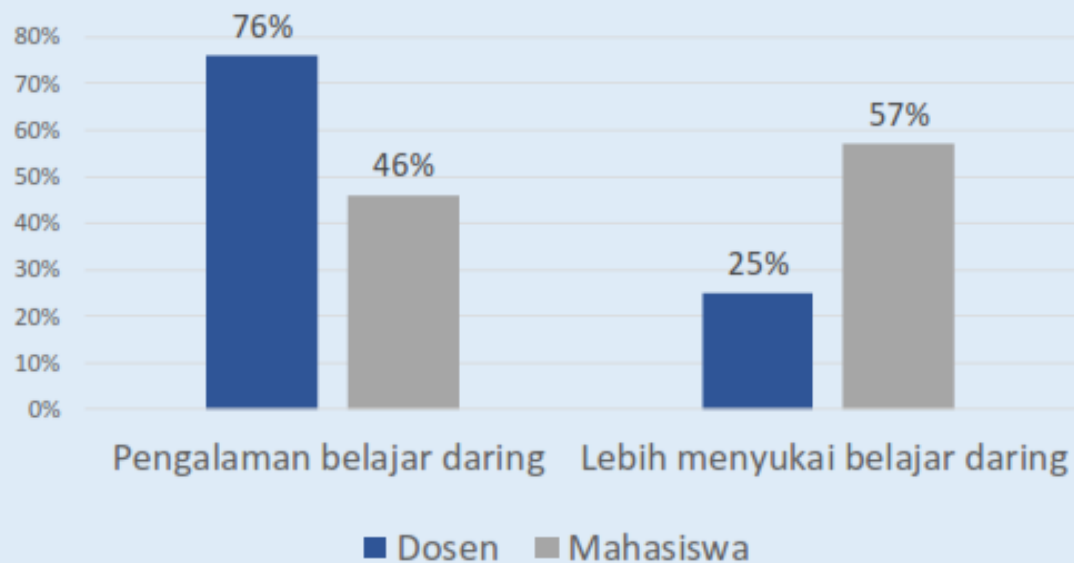
KASUS COVID-19 MAKIN MENINGKAT:	74,9%
SISWA BELUM TUNTAS DIVAKSINASI:	21,4%
SEKOLAH BERADA DI ZONA MERAH ATAU ORANGE:	17,1%
SEKOLAH BELUM SIAP PENUHI PROTOKOL:	7%
GURU BELUM TUNTAS DI VAKSINASI KESEHATAN:	2,7%

NOTE: SURVEI DILAKSANAKAN 5-8 JULI 2021 DENGAN 9.287 RESPONDEN DI 34 PROPINSI



Praktik Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh

Terdapat gap penerimaan dan kapasitas antara Dosen dan Mahasiswa terkait pembelajaran daring

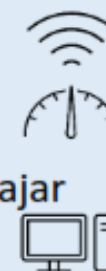


Materi masih didominasi file offline yang diunggah daring



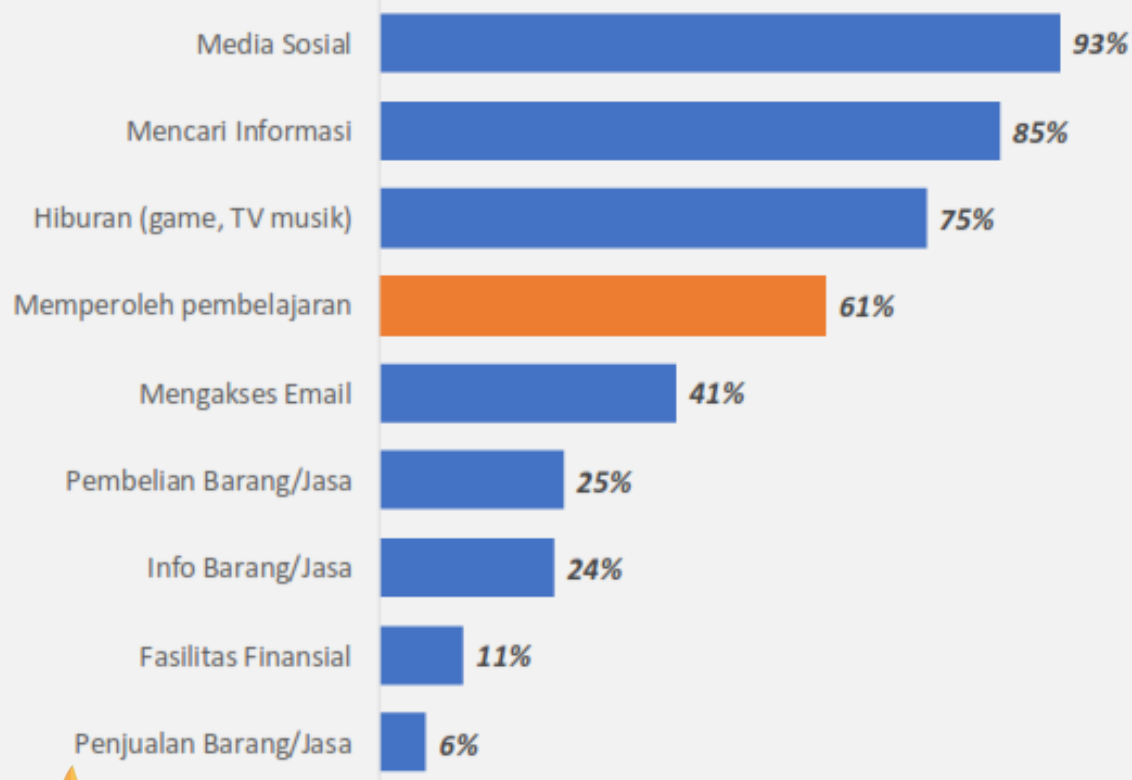
Tantangan yang dihadapi masih lebih banyak tantangan teknis

- Sinyal
- Kuota Data
- Alat IT yang dimiliki pengajar atau mahasiswa



Pemanfaatan (sebelum Covid) masih belum optimal untuk pembelajaran

Pemanfaatan Internet



- Penggunaan Internet oleh Pelajar Pendidikan Tinggi ternyata masih didominasi Media Sosial, Hiburan dan Informasi.
- Penggunaan untuk pembelajaran sudah cukup tinggi
 - Selama dan setelah Pandemi dapat diharapkan angka ini akan meningkat
- Dapat disimpulkan mahasiswa secara penguasaan teknologi siap untuk belajar secara daring/jarak jauh berbasis online.

Sumber: Susenas, 2019 (diolah)



Isu-isu yang dihadapi dari sisi Pengajar

Kualitas Pengajaran Daring kembali ke masing-masing Pengajar

- Pengajaran Daring masih sebatas memindahkan konten (file PPT, PDF, Word) ke internet
- Bila menggunakan teleconference, Pengajar menggunakan video conferencing seperti layaknya kelas biasa – tanpa upaya membuat partisipasi dan interaksi yang lebih sesuai untuk pembelajaran jarak jauh
 - Tata kelola diskusi online masih belum terbentuk

Hambatan yang dihadapi pengajar di Indonesia juga dihadapi oleh negara-negara lain



Penguatan dari sisi Pengajar harus difokuskan pada kemampuan pengembangan konten dan penyelenggaraan – harus dipisahkan walau terkait dengan kapasitas IT dari Pengajar – terutama Pengajar Senior



Pembiayaan akses internet akan berdampak pada partisipasi mahasiswa, terutama bila pengajar terlalu terfokus pada penggunaan teleconference untuk sebatas mengganti tatap muka



Transisi ke Pengajaran Daring masih bersifat individual – belum seragam





PANDANGAN SELAMA INI

TIK BAGI PENDIDIKAN

- Baik untuk masa depan, belum pas untuk masa kini
- Hanya untuk kota-kota besar, bukan untuk daerah terpencil
- Butuh investasi yang harus dibicarakan berbagai pihak berkepentingan
- Secara pedagogik masih dipertanyakan efektivitasnya
- Guru-guru belum siap, perlu banyak pelatihan terlebih dahulu



KENYATAAN & TANTANGAN SEKARANG

DISRUPSI COVID-19

- Belajar jarak jauh menjadi satu-satunya cara yang harus diadopsi
- Pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi, dan internet adalah sebuah keniscayaan
- Peserta didik milenial relatif telah siap, guru tidak ada pilihan lain selain harus belajar beradaptasi
- Kuncinya adalah motivasi diri (tanggung jawab moral) dan kemampuan (kompetensi)
- Caranya adalah belajar sambil melakukan (learning by doing)
- Belajarnya dari orang lain dengan memanfaatkan dunia siber (youtube, google, internet, media sosial, dan lain sebagainya)

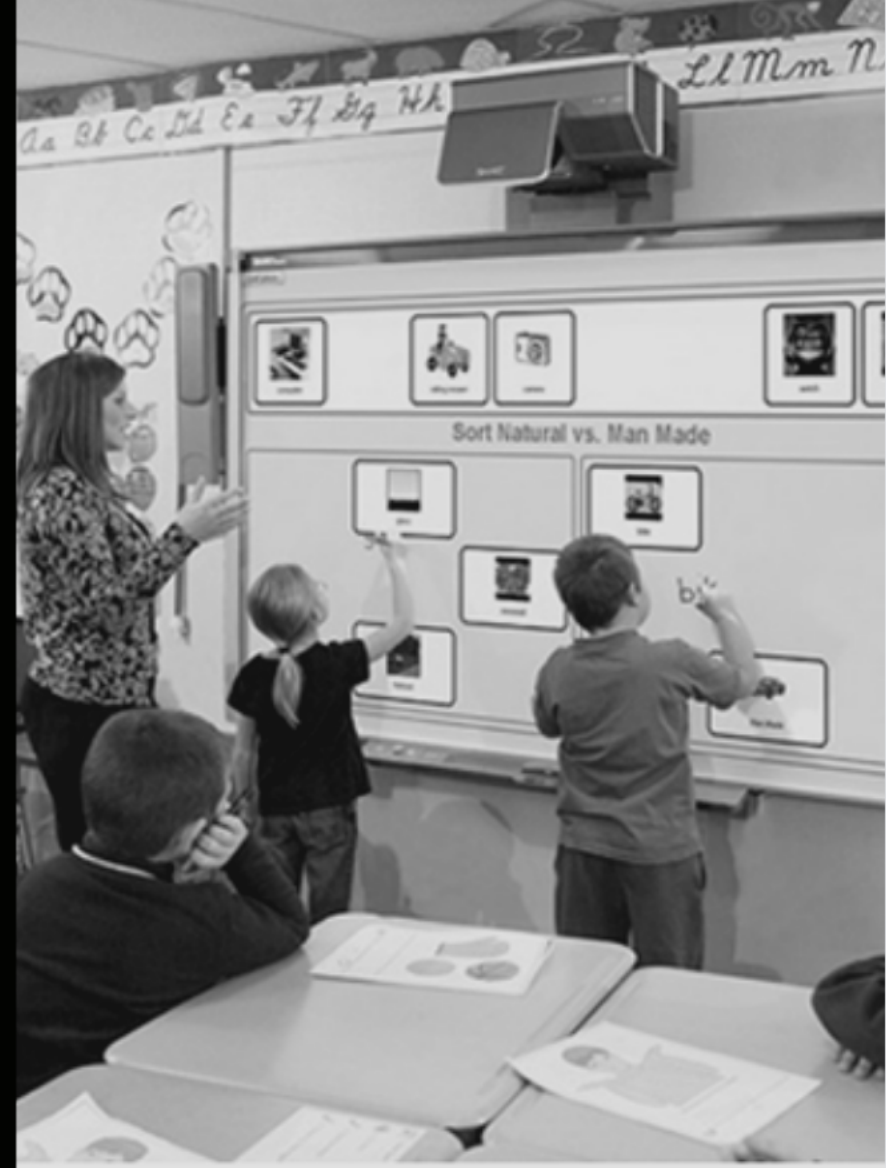


DALAM KONDISI NORMAL SAJA SULIT MEMBANGUN PENDIDIKAN BERKUALITAS

APALAGI DALAM KONDISI KRISIS ?

APA YANG HARUS DILAKUKAN SEKARANG?

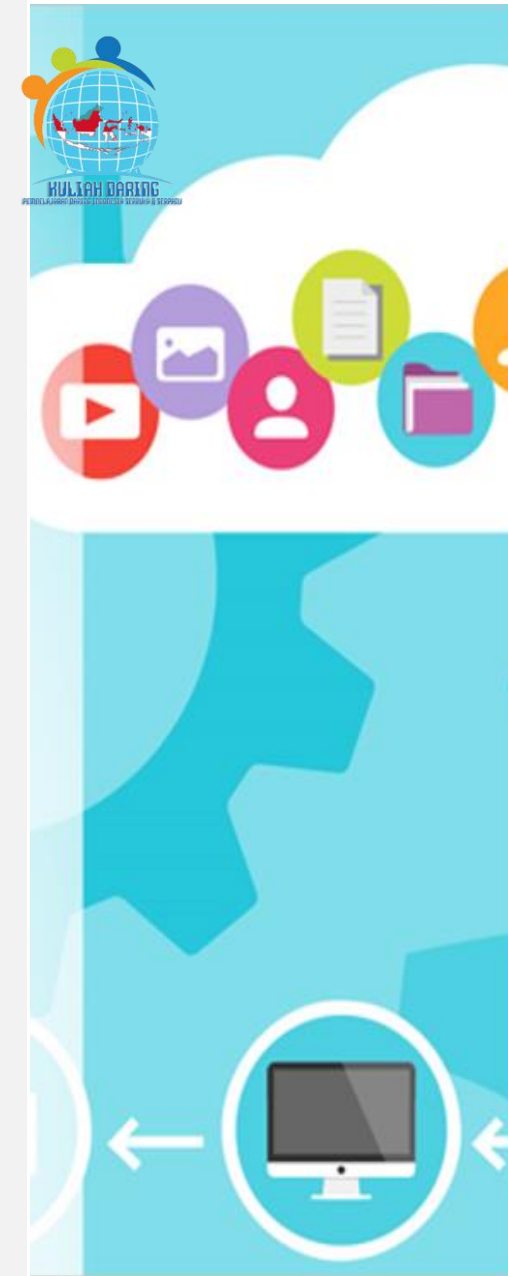
- PROSES BELAJAR-MENGAJAR TIDAK BOLEH BERHENTI, GURU MENJADI ARSITEK PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS TIK
- TIDAK ADA YANG PERLU DITUNGGU, PERGUNAKAN APAPUN YANG ADA DAN DIMILIKI UNTUK MENJALANKAN PROSES PEMBELAJARAN
- TIDAK PERLU TAKUT SALAH ATAU GAGAL, KARENA KESALAHAN DAN KEGAGALAN MERUPAKAN BAGIAN 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





KLIRUMULOGI PEMBELJARAN DARING

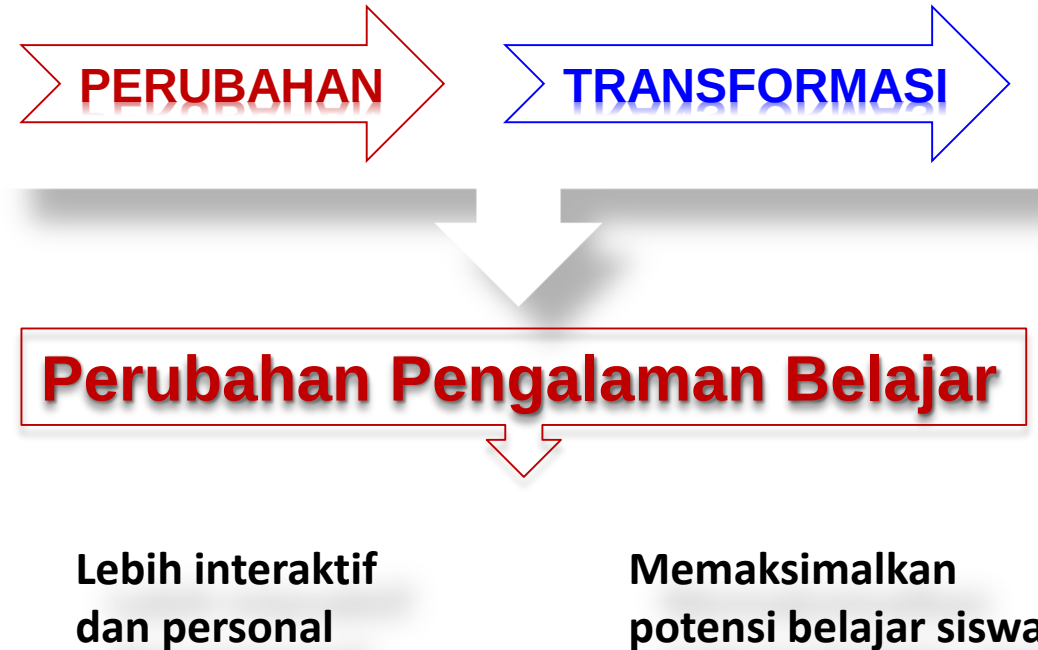
Prof. Dr. Ali Muktiyanto, S.E., M.Si : Dekan FE UT, Agustus 2020



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)

Teknologi → disruptive



Integrasi Teknologi

Integration of the digital technology into physical world are creating new ways to engage.

- **Mentored learning:**

belajar melalui mentor – memodelkan praktek dari ahlinya untuk mengembangkan identitas “becoming” dan meningkatkan ketahanan diri.

- Ruang belajar eksperensial: situasi kompleks – pengambilan keputusan dan ambigu, kegagalan merupakan kunci, dan berfokus pada “apa yang dapat Anda lakukan”
- Magang virtual: simulasi, praktek dengan mentor virtual – meningkatkan keterampilan, pengetahuan, nilai dan sikap, serta identitas.
- Jalur keberhasilan yang terbimbing: penggunaan data siswa dari waktu-ke-waktu untuk membimbing mereka menuju keberhasilan.



Integrasi Teknologi

- **Collective intelligence**
 - Jejaring bidang ilmu: community of practice (COP) untuk meningkatkan inovasi, pemecahan masalah terdistribusi, upaya manasuka darimana saja.
 - Model pendidikan alternative: Khan Academy, Coursera, EdX, OER University, iTunes University, pendidikan berbasis kompetensi untuk pekerja
 - Model pendidikan berdasarkan permintaan kostumer: kursus-kursus keterampilan bersertifikat – Oracle, Cisco, Microsoft Academy, CPA, dll. → micro-credentialing.

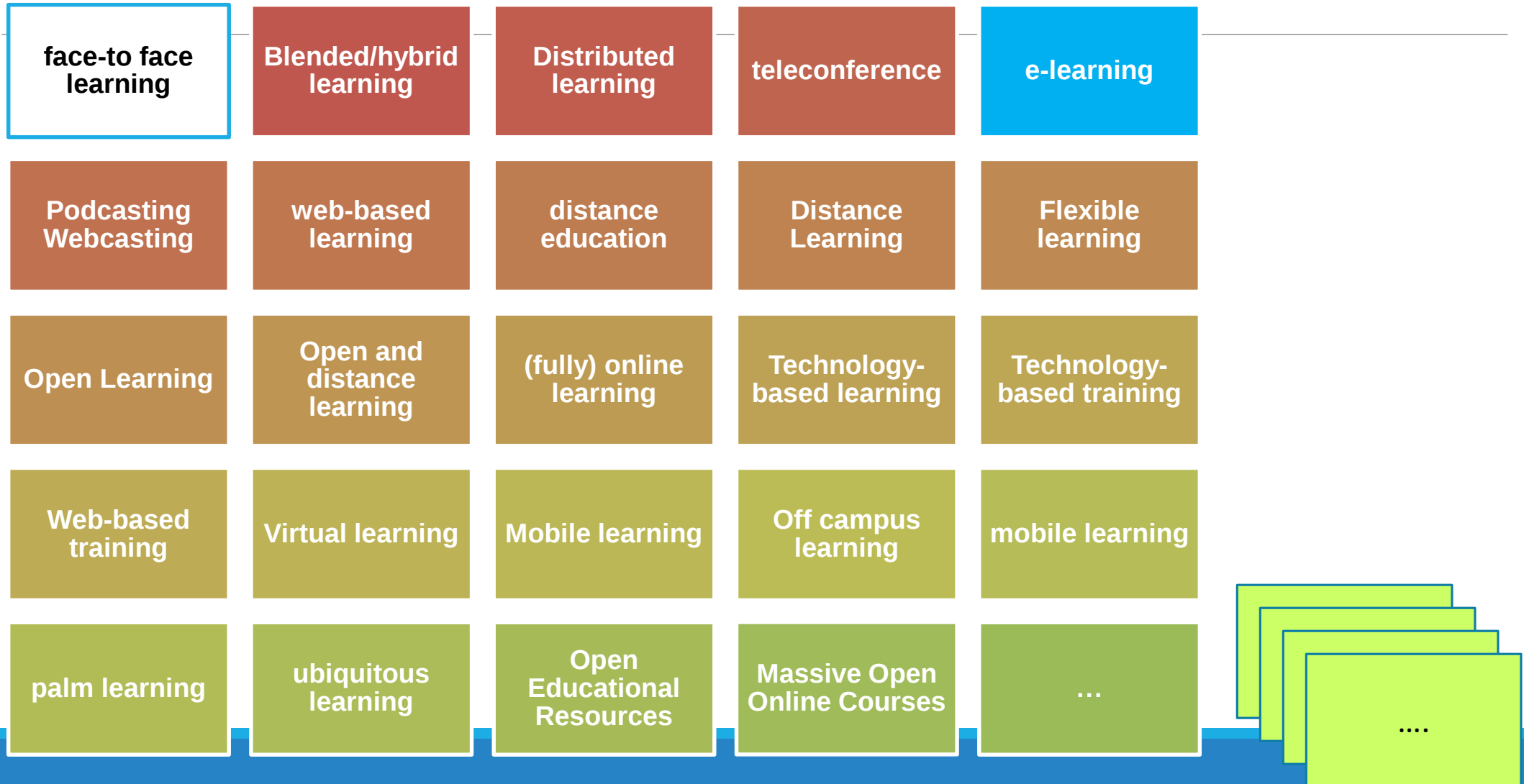


Integrasi Teknologi

- Memungkinkan fleksibilitas pembelajaran dan personalisasi
- Memungkinkan pembelajaran yang kolaboratif
- Membuka akses pembelajaran yang lebih luas



Spektrum dari Pembelajaran Berbasis Teknologi



E-Learning

E-learning:

- Pembelajaran individu/mandiri atau kelompok menggunakan TIK dan jejaring.
- Memberikan fleksibilitas untuk siswa belajar kapan saja, di mana saja, dan dengan siapa saja.
- Dapat dikombinasikan dengan tatap muka → pembelajaran blended, tetapi memiliki nilai inovatif karena memberikan nuansa baru dalam proses belajar mengajar yang berbeda dengan pembelajaran tatap muka biasa.

E-learning is defined as *flexible learning experiences delivered through the use of information and computer technologies to be accessible anytime, anywhere, by anyone* (pengalaman belajar yang fleksibel yang memanfaatkan TIK dan dapat diakses kapan saja, di mana saja, oleh siapa saja).

Istilah berkaitan dengan E-Learning

Distance Learning

Open Learning

Open and Distance Learning

Flexible Learning

E-learning

Web-based Learning

Web-based Training

Podcast – Vodcast

Tele/Video Conference

Kelas Jauh

Program Studi di luar domisili/kampus utama

Pendidikan Jarak Jauh

Pendidikan Terbuka

Pendidikan Terbuka dan Jarak jauh

Perolehan Kredit (Credit Earning)

Alih Kredit (Credits Transfer)

Universitas Terbuka

PJJ S1 PGSD berbasis TIK (Hylite)

....

....

....

E-Learning

Pendekatan PBM Tatap Muka vs E-Learning		
	Tatap Muka	E-Learning
Kelas	• fisik sarpras yang terbatas • sinkronus	• tidak terbatas • di mana saja, kapan saja
Konten/isi	• PowerPoint/ transparency/etc • Textbooks/library • Video • kolaborasi	• Multimedia / simulation • Digital library • On demand • komunikasi sinkronus dan asinkronus
Personalisasi	• satu jalur belajar untuk semua	• jalur belajar dan kecepatan belajar ditentukan oleh siswa

Pendidikan Jarak Jauh

- Proses pendidikan yang terorganisasi yang menjembatani keterpisahan antara siswa dengan pendidik dan dimediasi oleh pemanfaatan teknologi, dan pertemuan tatap muka yang minimal.
- Pendidikan jarak jauh ditawarkan lintas ruang dan waktu sehingga siswa memperoleh fleksibilitas belajar dalam waktu dan tempat yang berbeda, serta menggunakan beragam sumber belajar.
- Biasanya berbentuk pendidikan massif

Pendidikan Jarak Jauh berevolusi dari bentuk pendidikan koresponden sampai pendidikan melalui e-learning lintas ruang dan waktu.

Pendidikan Jarak Jauh



Gen 1

- Model Korespondensi
- Bahan ajar tercetak



Gen 2

- Model Multimedia
- Cetak, audio-visual, computer-based learning, video interaktif



Gen 3

- Model Telelearning
- Audioteleconferencing, videoconferencing, Broadcast TV/ Radio



Gen 4

- Model Pembelajaran Fleksibel
- Online IMM, Internet –based resources, computer-mediated comm



Gen 5

- Model Pembelajaran Fleksibel Cerdas
- Gen 4 + CMC dengan autoresponse, portal administrasi dan akademik

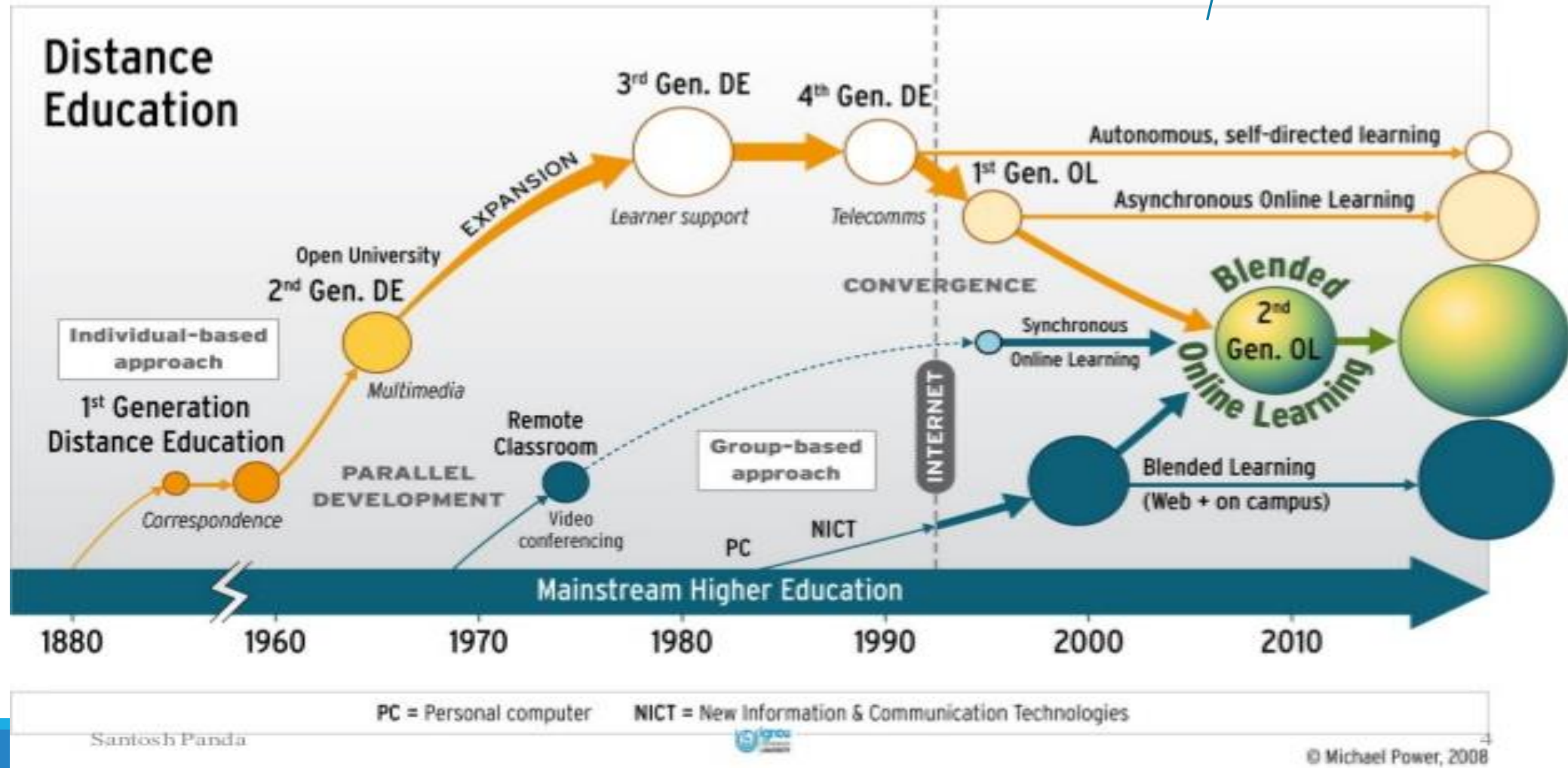


Gen 6

- Pembelajaran Mobile
- Akses dari mana saja dengan smartphone, komputer tablet, netbook

Pendidikan Jarak Jauh

5th
generation



Pembelajaran Terbuka

Pembelajaran Terbuka menekankan pemberian kesempatan memilih kepada siswa dalam hal:

- Media belajar (cetak, online, televisi, video)
- Tempat belajar (di rumah, di tempat kerja atau di kampus);
- Kecepatan belajar (terstruktur, terbimbing, atau mandiri);
- Bantuan belajar yang diperlukan (CAL, tutor, email, diskusi, dll.); Titik masuk dan titik keluar (multi entry multi exit).

Pembelajaran Terbuka tidak sinonim dengan belajar jarak jauh, namun belajar jarak jauh selalu menggunakan pembelajaran terbuka sebagai salah satu strateginya sehingga memungkinkan siswa belajar dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai sumber belajar dan media.

Pembelajaran Terbuka

- Siapa peserta?



- Apa yang akan dipelajari?



- Bagaimana peserta belajar?



Pembelajaran Terdistribusi dan Fleksibel

Pembelajaran Terdistribusi:

- Pembelajaran yang fleksibel lintas ruang dan waktu dengan menggunakan Teknologi sebagai bentuk “pedagogi” baru.
- Materi pembelajaran dikemas ulang dalam beragam bentuk informasi dan media berdasarkan kebutuhan (siswa, institusi)
- Ditawarkan secara global dalam beragam bentuk media.

Pembelajaran Fleksibel (on-demand learning) :

- Mengkonvergensi strategi pembelajaran terbuka dan jarak jauh, pemanfaatan beragam media belajar dan pertemuan tatap muka.
- Berfokus pada siswa;
- Memfasilitasi perbedaan kebutuhan siswa dan gaya belajar siswa
- Memfasilitasi pemerataan dan perluasan akses belajar tanpa meninggalkan kualitas dalam kurikulum dan pedagogi
- Menggunakan beragam sumber belajar dan media
- Membangun kebiasaan dan keterampilan pembelajar sepanjang hayat.

Pembelajaran Daring

- Akses terhadap pengalaman belajar melalui pemanfaatan teknologi, termasuk konektivitas, fleksibilitas dan fasilitas beragam interaksi belajar.
- Istilah yang digunakan: “fully/purely online learning”, e-learning, Internet learning, distributed learning, networked learning, tele-learning, virtual learning, computer-assisted learning, Web-based learning, distance learning, technology-based learning, podcast/webcasting learning
- Pembelajaran daring dapat dimanfaatkan dalam pendidikan jarak jauh maupun pendidikan konvensional (tatap muka).

Proporsi Online	Deskripsi	Tipe
0%	Tatap muka sepenuhnya, pembelajaran dengan bahan ajar cetak atau lisan	Tatap muka tradisional
1 %- 29%	Menggunakan teknologi Internet untuk memfasilitasi pola tatap muka, mungkin menggunakan LMS atau situs web untuk mem-pos-kan bahan ajar dan tugas	Web-enhanced (pembelajaran diperkaya dengan akses Internet)
30% - 79%	Mengkombinasikan cara online dan tatap muka. Ada proporsi pengantaran bahan ajar yang online, biasanya dilengkapi dengan diskusi online, dan ada pengurangan frekuensi tatap muka	Blended/Hybrid
> 80%	Sebagian besar atau seluruh bahan ajar diantarkan secara online, bisa tanpa porsi tatap muka sama sekali	Fully Online

Pembelajaran Daring

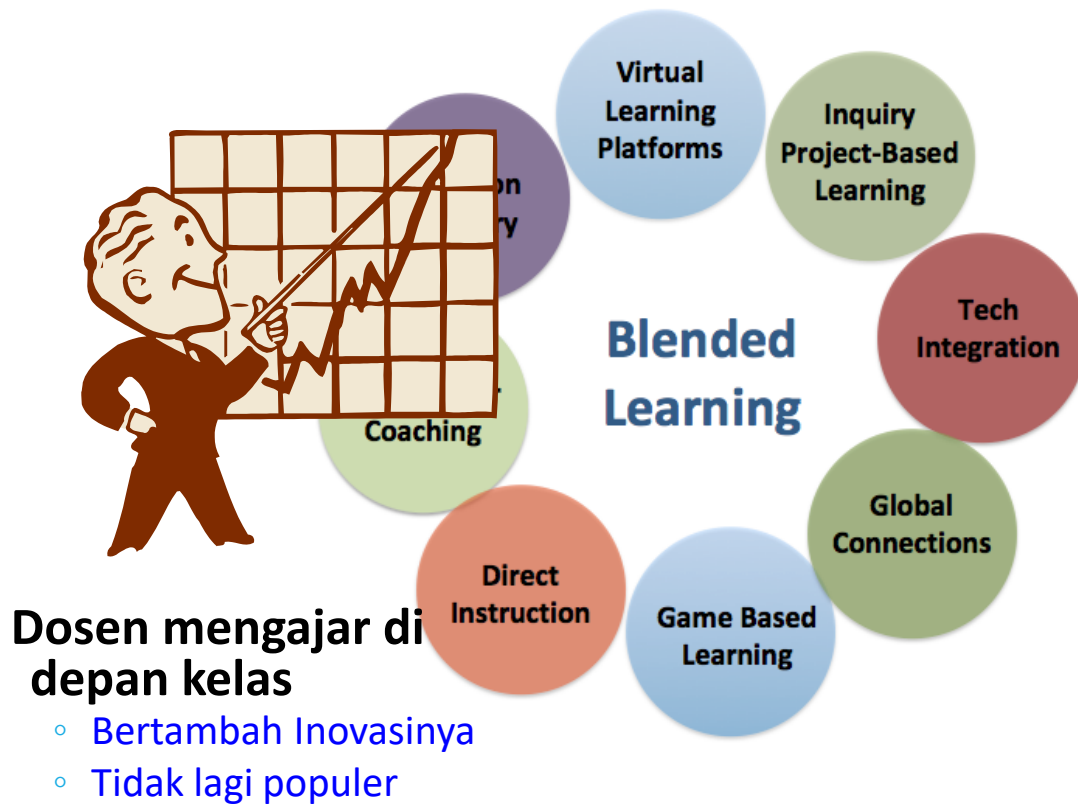
Sinkronus vs Asinkronus, belajar kelompok dan belajar mandiri

	A Individual Self-Study Computer-based instruction/ learning/training	B Group/ collaborative Computer-mediated communication
(1) On-line study Synchronous Communication ("real – time")	Surfing the internet, accessing websites to obtain information or to learn (knowledge or skills) (following up a webquest)	Chat rooms with/out video (IRC, electronic whiteboards) Audio/videoconferencing Cuseeme, netmeeting)
(2) Off-line study Asynchronous Communication ("flexi-time")	Using stand-alone courseware / downloading materials from the internet for later local study (LOD – learning object download)	Asynchronous communication by email, discussion lists or a learning management system (WebCT, Blackboard, D2L, etc.)

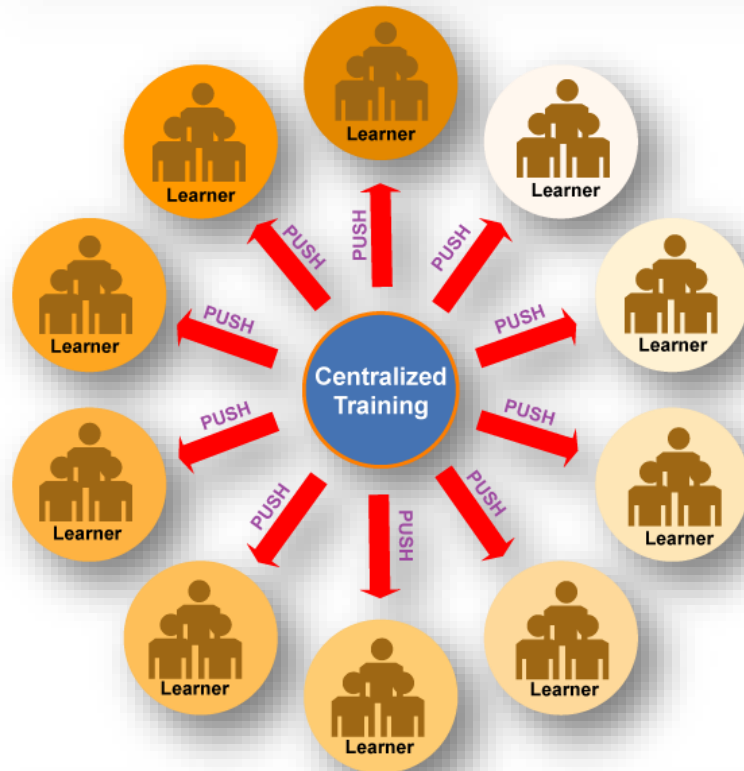
Pembelajaran Blended

- Mengkombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran dari (misalnya akses 24/7 dan fleksibilitas di mana saja dan kapan saja) dengan aspek terbaik dari pembelajaran di kelas (sinkronus, tatap muka)
- Istilah yang digunakan: pembelajaran bermodus kombinasi/ganda, pembelajaran hybrid, e-learning, pembelajaran berbasis beragam sumber.
- Pendekatan dalam pendidikan yang mengkombinasikan pendekatan tatap muka dan pendidikan jarak jauh. Siswa bertemu dosen/tutor/instruktur melalui pemanfaatan Teknologi, kegiatan belajar dilaksanakan berdasarkan beragam sumber belajar, dan pengalaman belajar dapat diakses siswa di mana saja dan kapan saja, biasanya menggunakan e-learning.

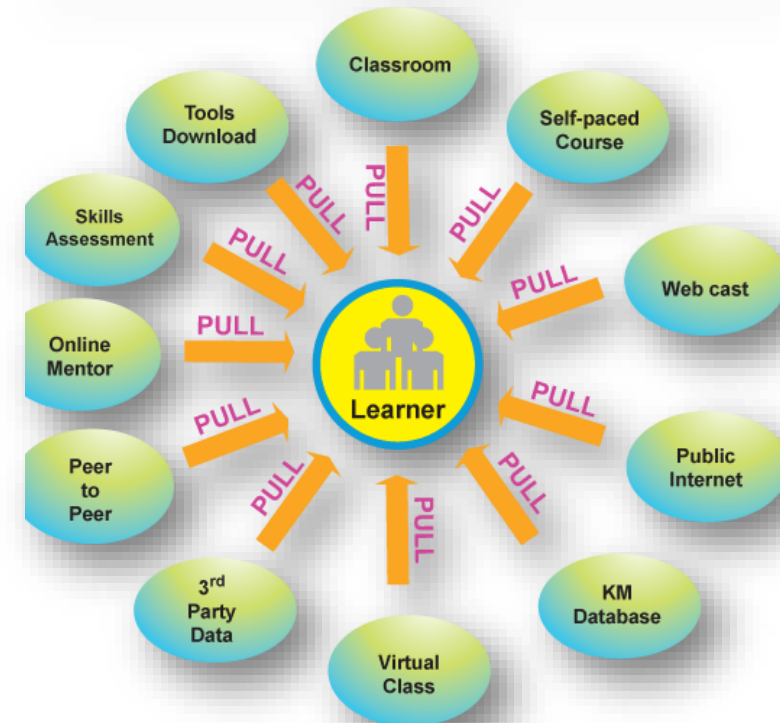
Pembelajaran Blended



Model Pembelajaran Blended



Push model of learning



Pull model of learning



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
- > Electrovibration
- > 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

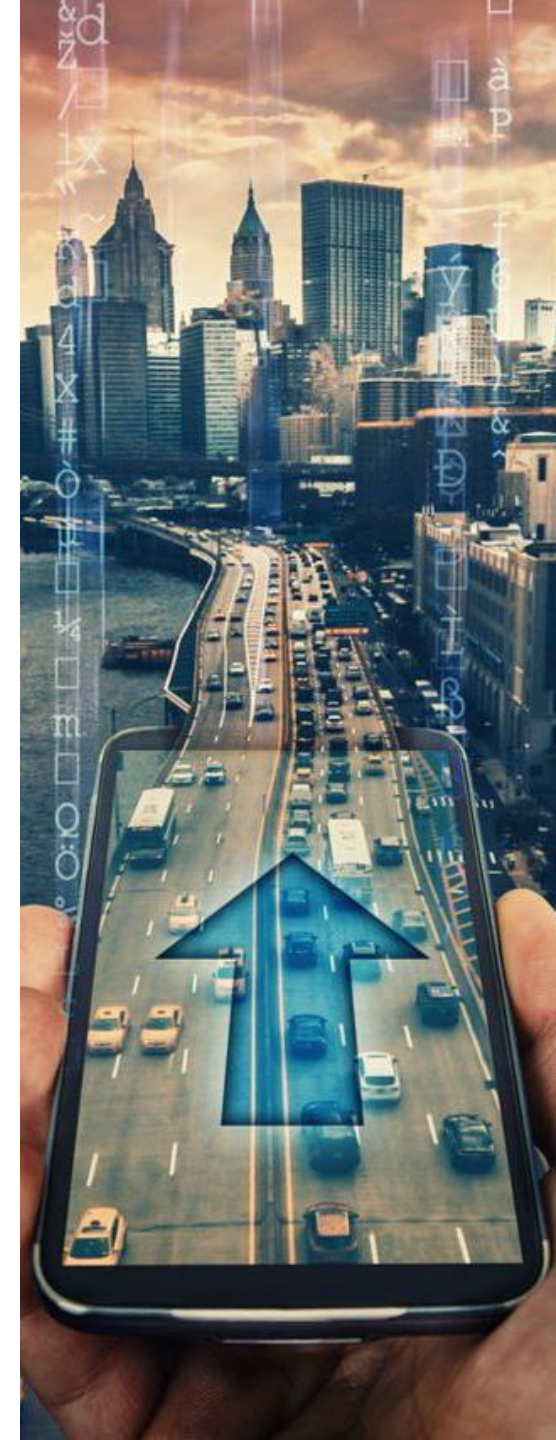
Visualization Technologies

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



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





SINKRONUS

ASINKRONUS

OFFLINE

ONLINE



NEW
NORMAL





KUADRAN SETTING BELAJAR

Live Synchronous Learning

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



Synchronous Learning



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.



Asynchronous Learning - Chaeruman, 2017



Collaborative Asynchronous Learning

Learning in anytime and at anywhere with one each others.





Pembelajaran Sinkronus @ Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung



RANGER WOLF X TEAM
BLENDED/HYBRID LEARNING



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

Open Educational Resources

Open Educational Resources (UNESCO, 2002):

- Penyediaan sumber belajar secara terbuka – difasilitasi oleh TIK – untuk digunakan sebagai referensi atau diadaptasi oleh pengguna dalam konteks bukan untuk penggunaan komersial.
- Lisensi terbuka biasanya digunakan untuk sumber belajar yang diproduksi dengan menggunakan dana masyarakat.

OER dikategorikan menjadi:

- **Konten belajar:** mata kuliah utuh, modul mata kuliah, objek belajar, koleksi materi digital dan jurnal
- **Alat/aplikasi:** perangkat lunak untuk menunjang pengembangan, penggunaan, penggunaan kembali, dan penyampaian proses belajar – termasuk pencarian dan perorganisasian konten, system pengelola pembelajaran dan konten, alat pengembangan konten, dan komunitas online.
- **Sumberdaya implementasi:** lisensi kekayaan intelektual untuk penerbitan terbuka, pemodelan dan prinsip perancangan, dan lokalisasi konten.

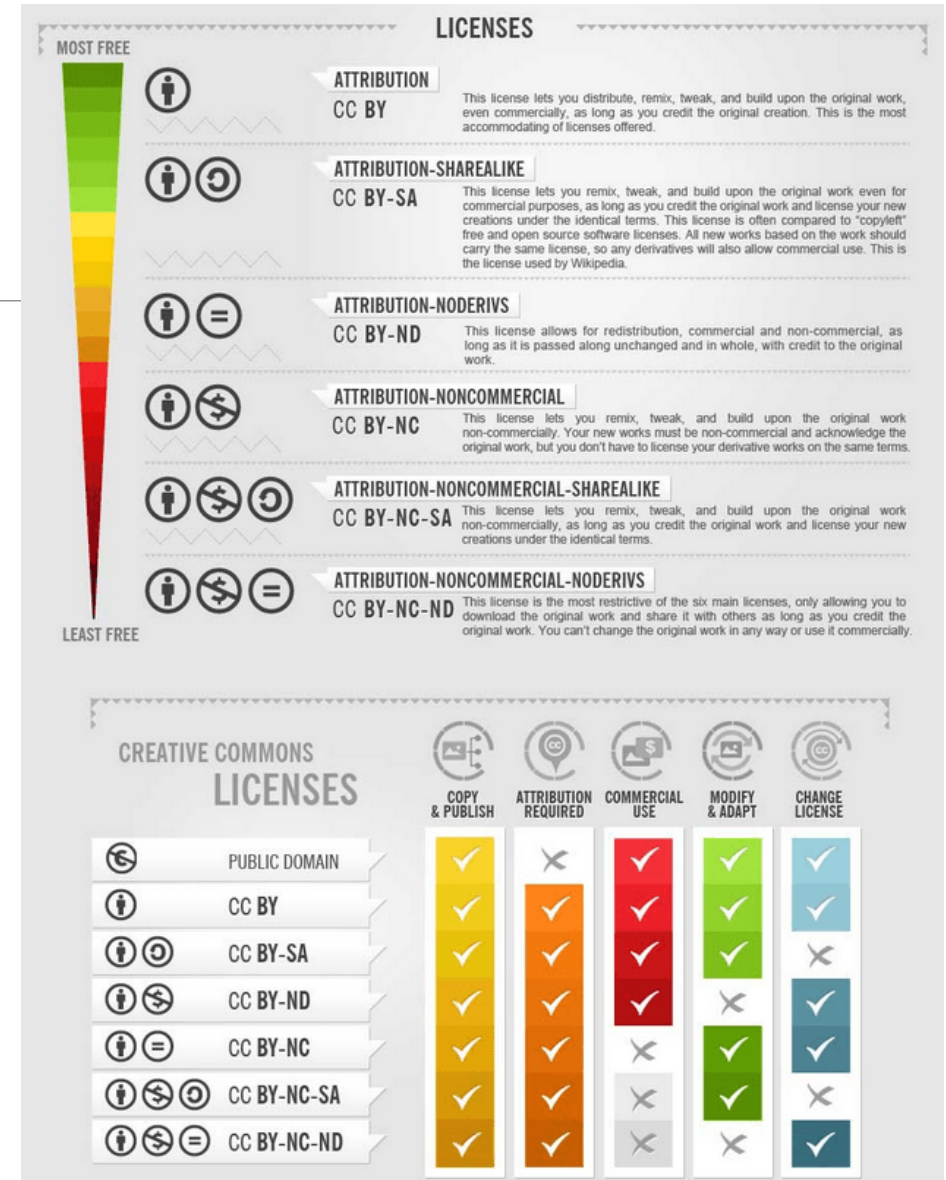
Open Educational Resources

Karakteristik:

- **Reuse** : objek belajar dapat digunakan hanya jika sudah diadaptasi/diubah dari bentuk asal.
- **Revise** : kesempatan untuk mengadaptasi, menyesuaikan, memodifikasi, atau mengubah objek belajar.
- **Remix** : kesempatan untuk mengkombinasikan bentuk original objek belajar, atau yang sudah dimodifikasi dengan objek belajar lain sehingga dapat diperoleh bentuk baru.
- **Redistribute** : kesempatan untuk membuat dan berbagi objek belajar yang asli, revisi, atau kombinasinya.



<http://bacirc.edublogs.org/category/copyright/>

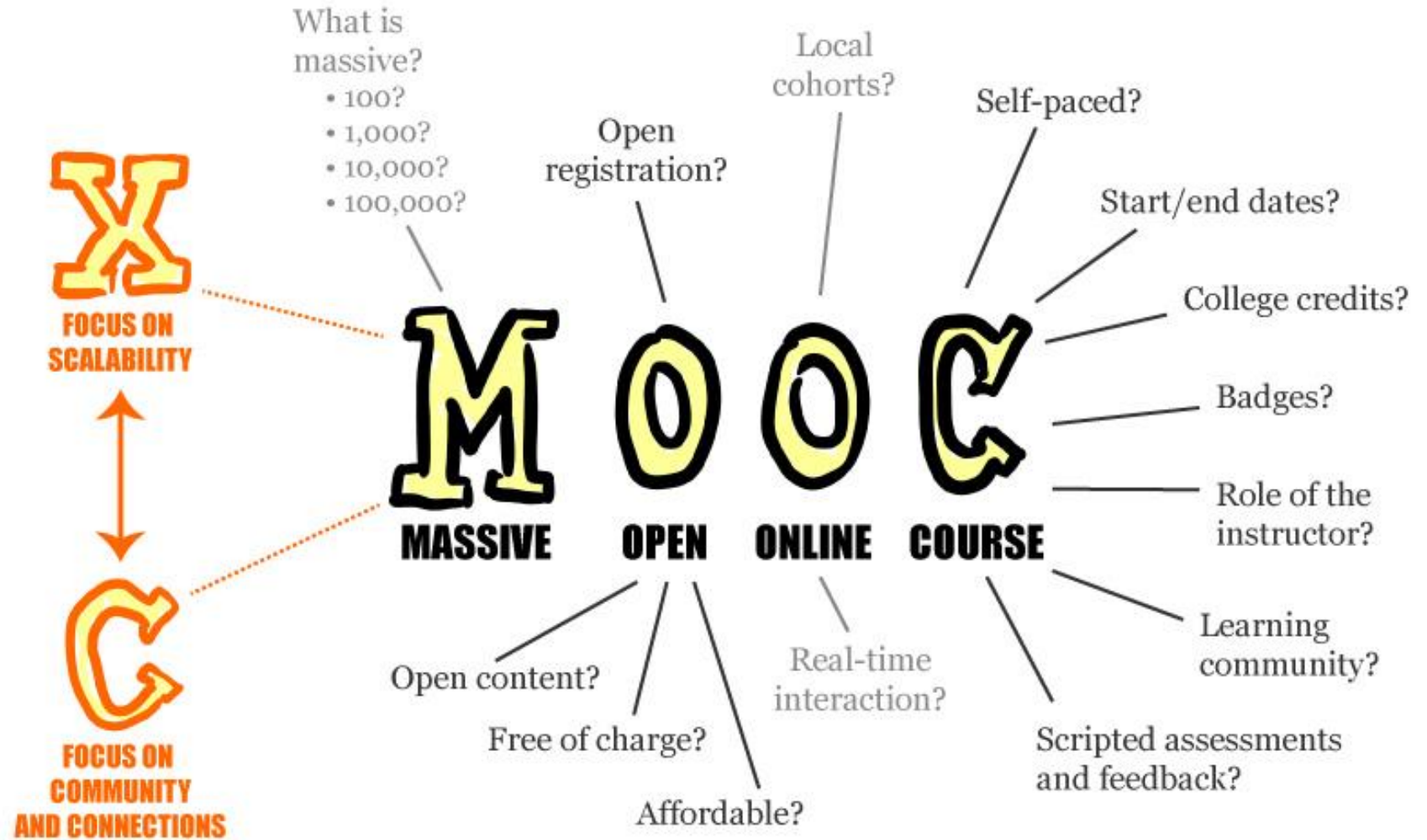


Open Educational Resources

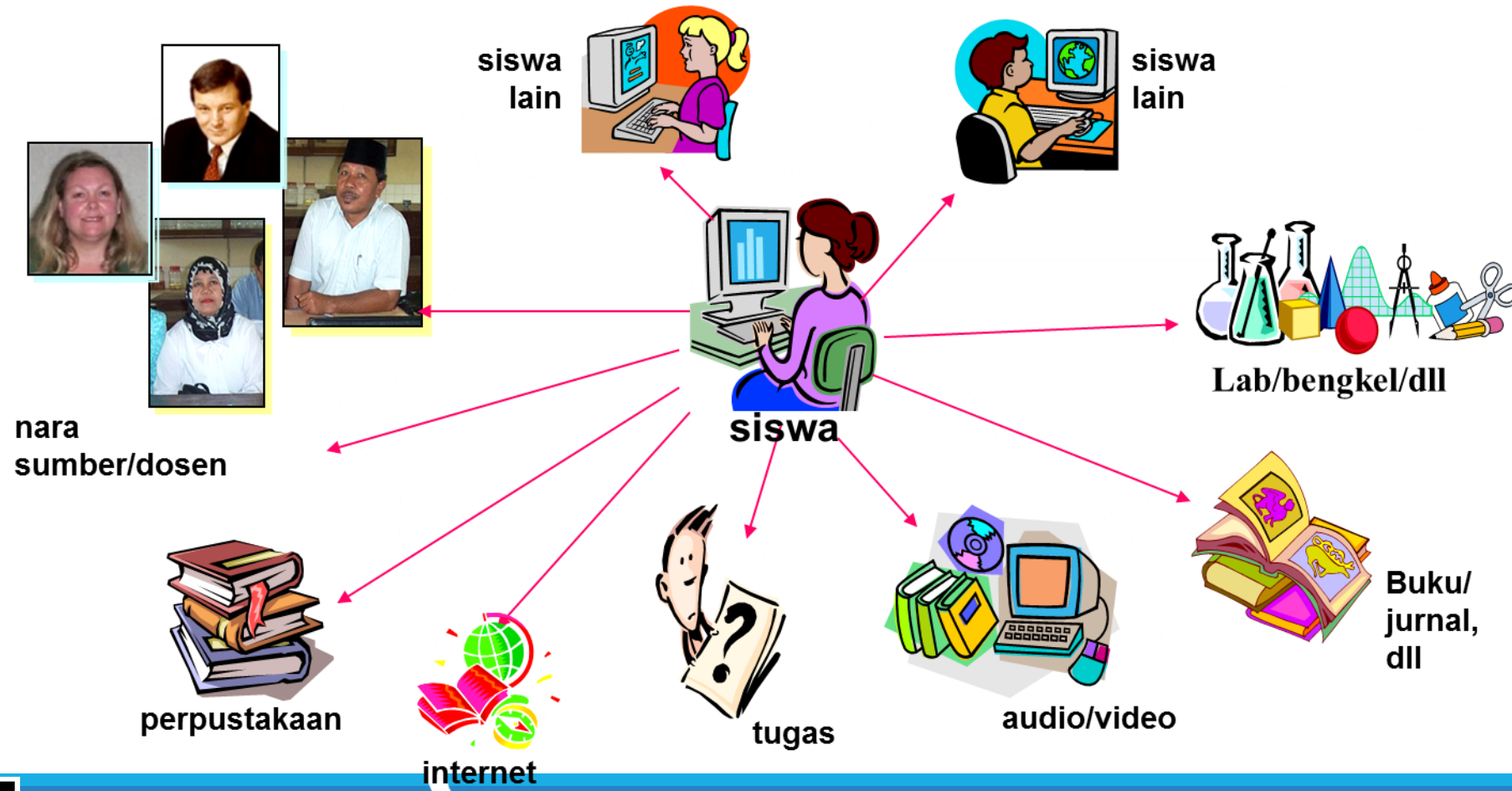
Mengapa OER?

- Berbagi pengetahuan merupakan praktek baik dan sesuai dengan tradisi akademik.
- Adalah kewajiban bagi perguruan tinggi untuk mencerdaskan masyarakat melalui cara berbagai ilmu pengetahuan kepada masyarakat dengan memanfaatkan TIK.
- Berbagi sumber belajar secara daring akan mendatangkan keuntungan berupa jaringan maupun keuntungan finansial, terutama dalam jumlah massif.
- Strategi marketing abad 21 untuk menarik perhatian mahasiswa dan masyarakat.
- Dengan kompetisi dan globalisasi, sangat penting bagi pendidikan tinggi dan perguruan tinggi untuk mencari model bisnis abad 21, yang berbeda dengan bisnis pendidikan tinggi yang biasanya (tradisional)

MOOC



Distributed, Flexible & OER



MOOCs

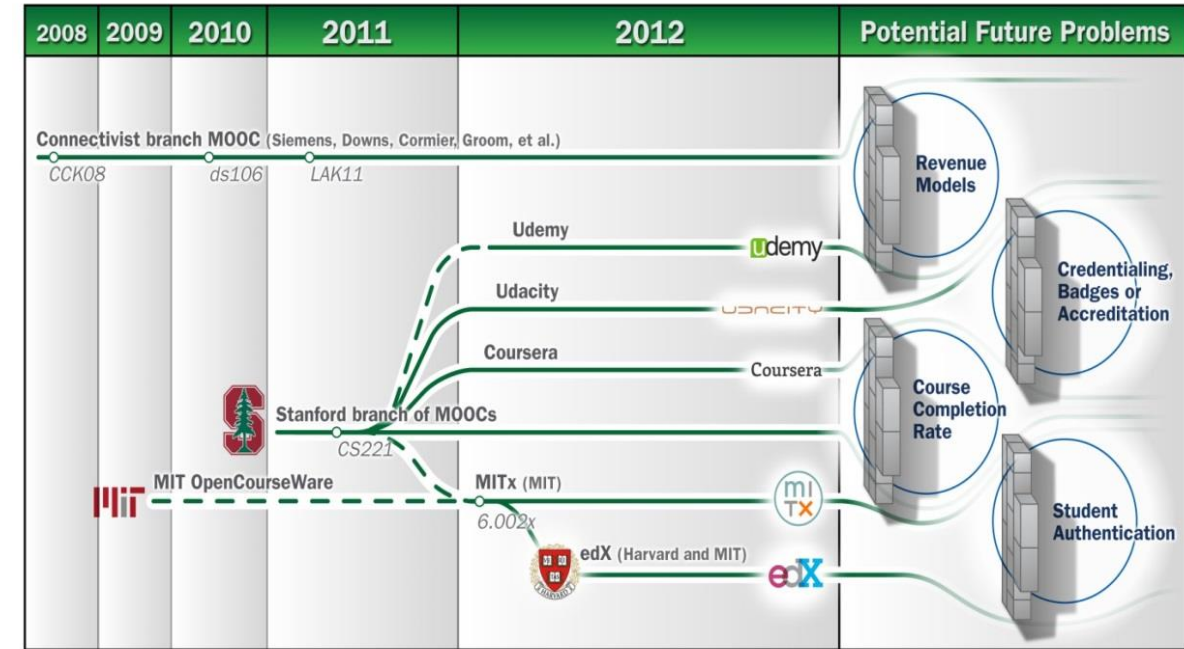
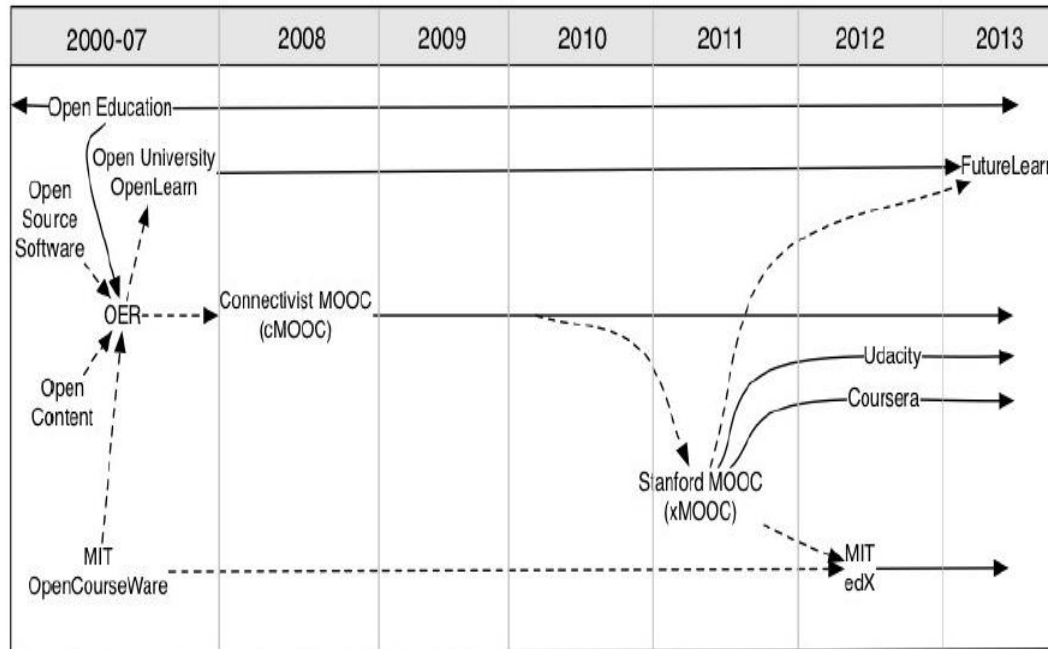
MOOCs – Massive Open Online Courses:

- Merupakan mata kuliah daring yang ditujukan kepada peserta dalam jumlah besar dan dapat dibuka secara daring.
- Masif karena melibatkan beribu, berjuta mahasiswa
- Terbuka karena siapapun dapat mengambil mata kuliah tersebut, biasanya tanpa prasyarat, tanpa proses admisi, dan tanpa biaya.
- Daring karena tidak ada buku, tapi menggunakan buku elektronik, tidak ada pertemuan tatap muka karena dimediasi oleh TIK, dan tidak ada kontak langsung dengan dosen karena kontak dilakukan menggunakan beragam media komunikasi. Berdasarkan tabel pemanfaatan TIKI, maka MOOCs termasuk kategori pemanfaatan >80% TIK untuk pembelajaran, tanpa tatap muka dengan dosen.
- MOOCs sesungguhnya bukan untuk “kredit”, lebih kepada peningkatan kompetensi (reskilling upskilling) dan biasanya berbayar jika diperlukan bukti sertifikat penyelesaian.

MOOC

2 fitur utama

- Akses terbuka – siapa saja dapat berpartisipasi dalam mata kuliah daring dan *gratis*.
- *Scalability* – mata kuliah dirancang untuk menampung mahasiswa dalam jumlah tidak terbatas.



Inti dari Pembelajaran Daring

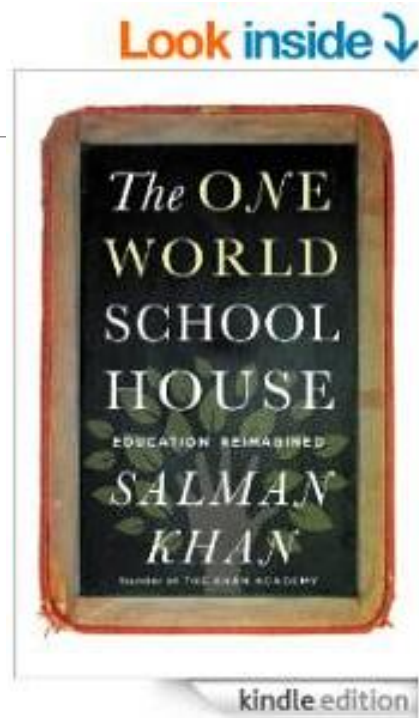
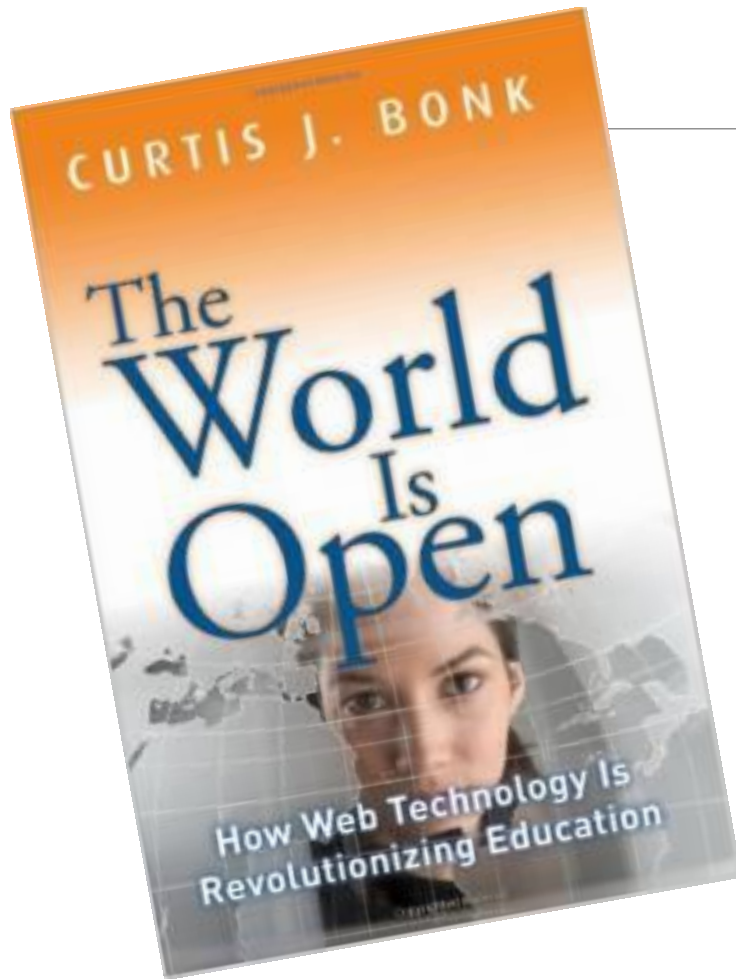
- Pemanfaatan **teknologi**
- Perluasan **akses** pendidikan
- Pemerataan pembelajaran **berkualitas**
- Membuka beragam **cara/strategi** belajar.
- Meningkatkan **efisiensi** penyelenggaraan pembelajaran

Pedagogi dalam pembelajaran daring

1. *Learning is open* (belajar adalah terbuka)
2. *Learning is social* (belajar adalah sosial)
3. *Learning is personal* (belajar adalah personal)
4. *Learning is augmented* (belajar adalah terbantuan)
5. *Learning is multirepresented* (belajar adalah multirepresentasi/multiperspektif)
6. *Learning is mobile* (belajar adalah bergerak)

Adapted from Wheeler, S. (2011) “

Learning is Open



i-tunes
University

OER University

Coursera

Udacity

EdX



KHAN
ACADEMY



Learning is social



Connected

Communication

Collaboration

Creation

*“Learning (and teaching, such as it is) is not a process of communication but rather, **a process of immersion**. Put loosely, it suggests the idea of teaching...through the **creation** (or identification) **of an environment** into which a learner may be immersed.”*

(Downes, 2005a).

Connectivism (Siemens, 2005)



Learning is personal

Individual differences



● Konstruksi pengetahuan/ kebermaknaan secara personal

Khalil Gibran

You may give them your love but not your thoughts, For they have their own thoughts.

The teacher who walks in the shadow of the temple, among his followers, gives not of his wisdom but rather of his faith and his lovingness.

If he is indeed wise he does not bid you enter the house of his wisdom, but rather leads you to the threshold of your own mind.

Learning is Augmented



Learning is multirepresented

Text

Audio

Video

Games

Multimedia

...



Learning is mobile



DICTIONARY.COM
All-purpose
dictionary and
thesaurus



WORLD WIKI
Detailed global
facts on over 200
countries



EVERNOTE
Notes and web
media organizer



GOOGLE EARTH
Mapping and
geography tool



UNITS
Excellent unit
conversion tool



VOXY
Language
learning on the go



STANZA
Notes and web
media organizer



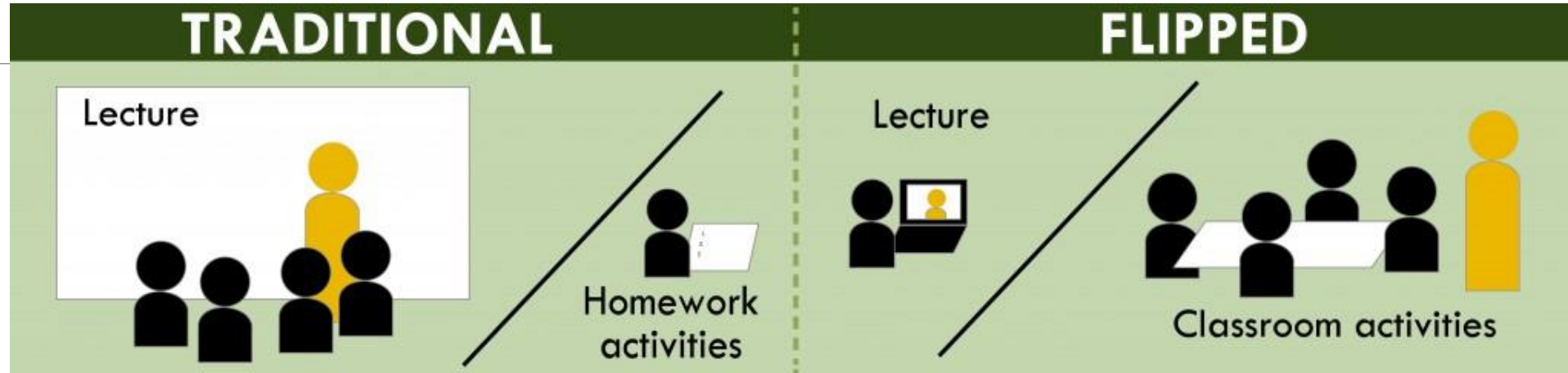
IFLASHCARDS
Digital Flash
Cards



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)

Flipped Learning

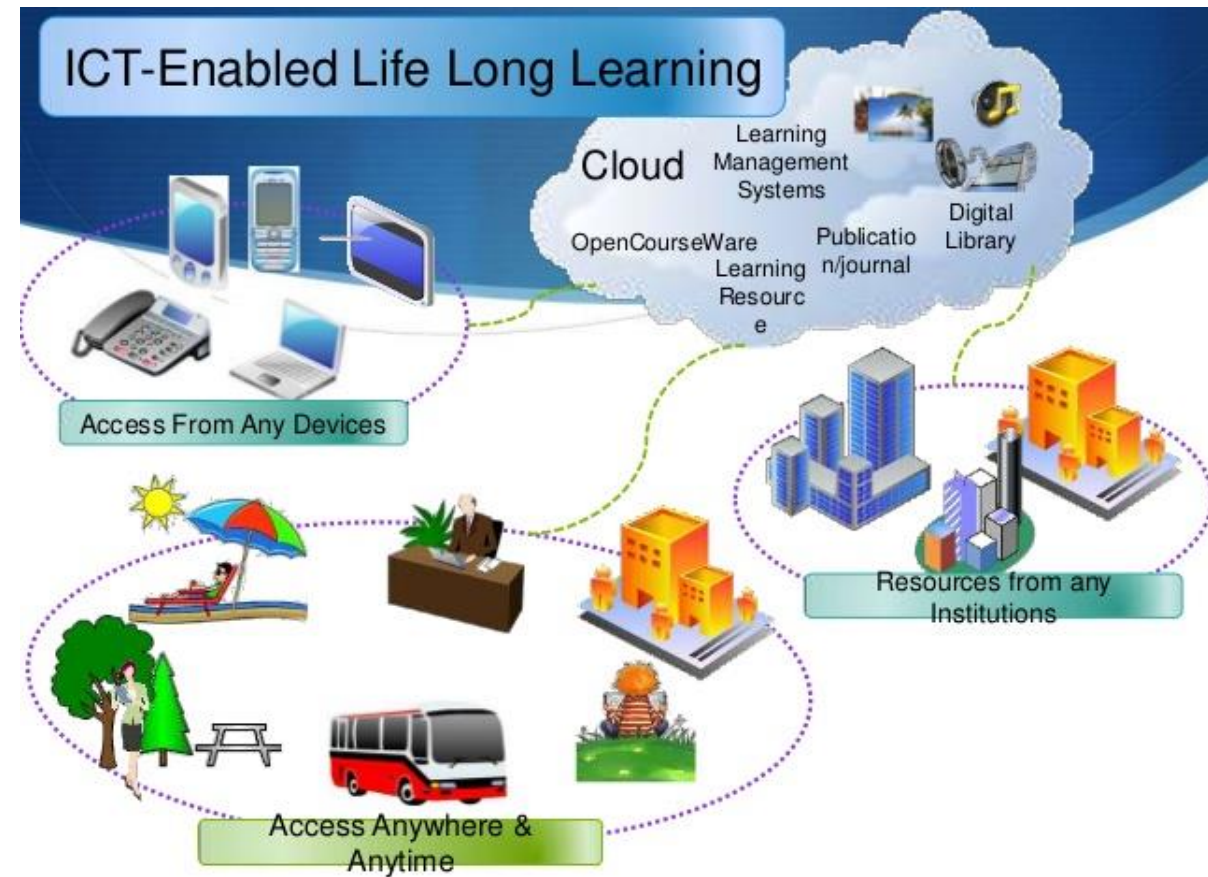


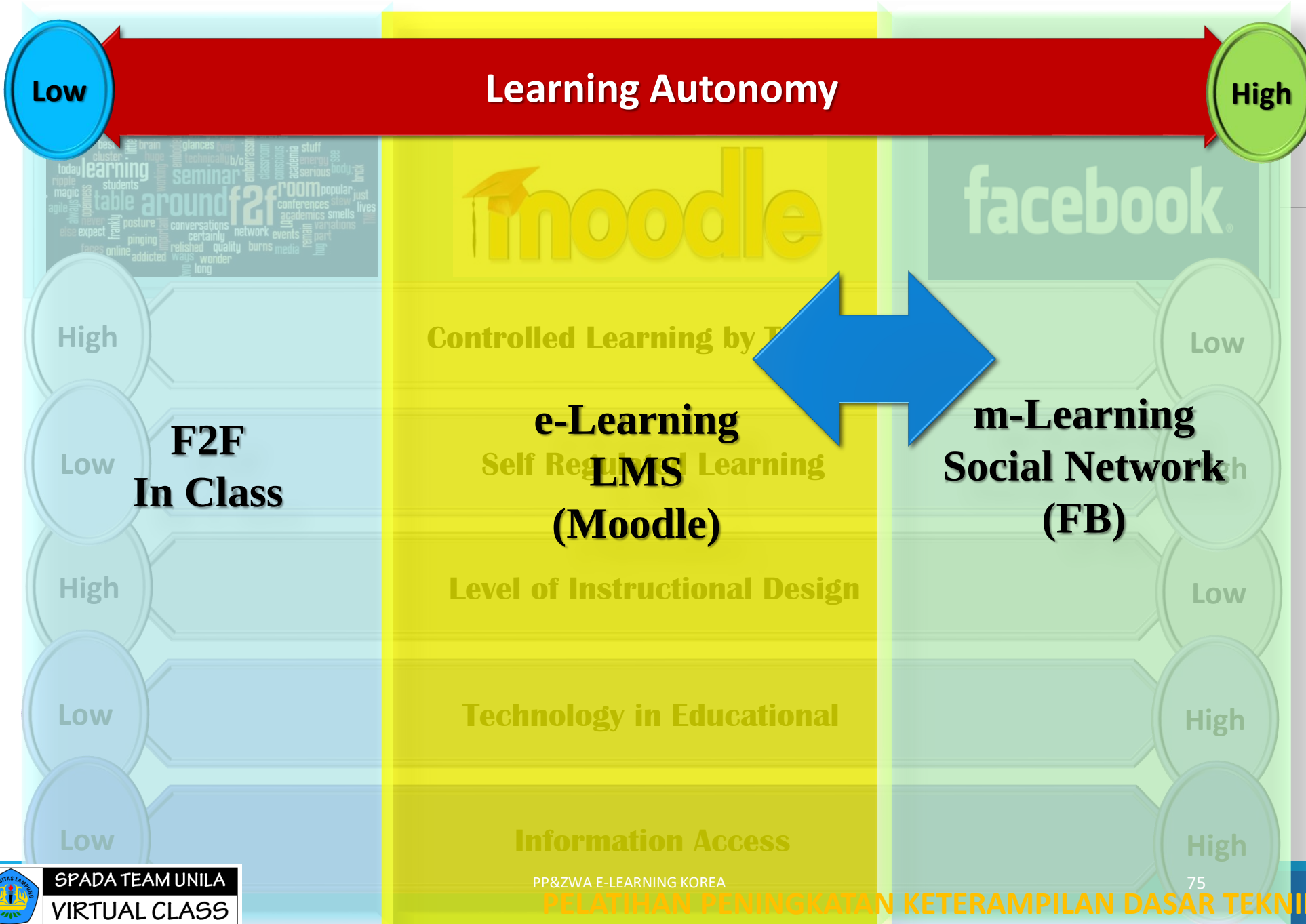
<http://www.washington.edu/teaching/teaching-resources/flipping-the-classroom/>

Ubiquitous Learning

Learning 3.0: everywhere, everytime, everybody

- Distributed (Cloud) computing
- Extended smart mobile technology
- Collaborative intelligent filtering
- 3D visualisation and interaction

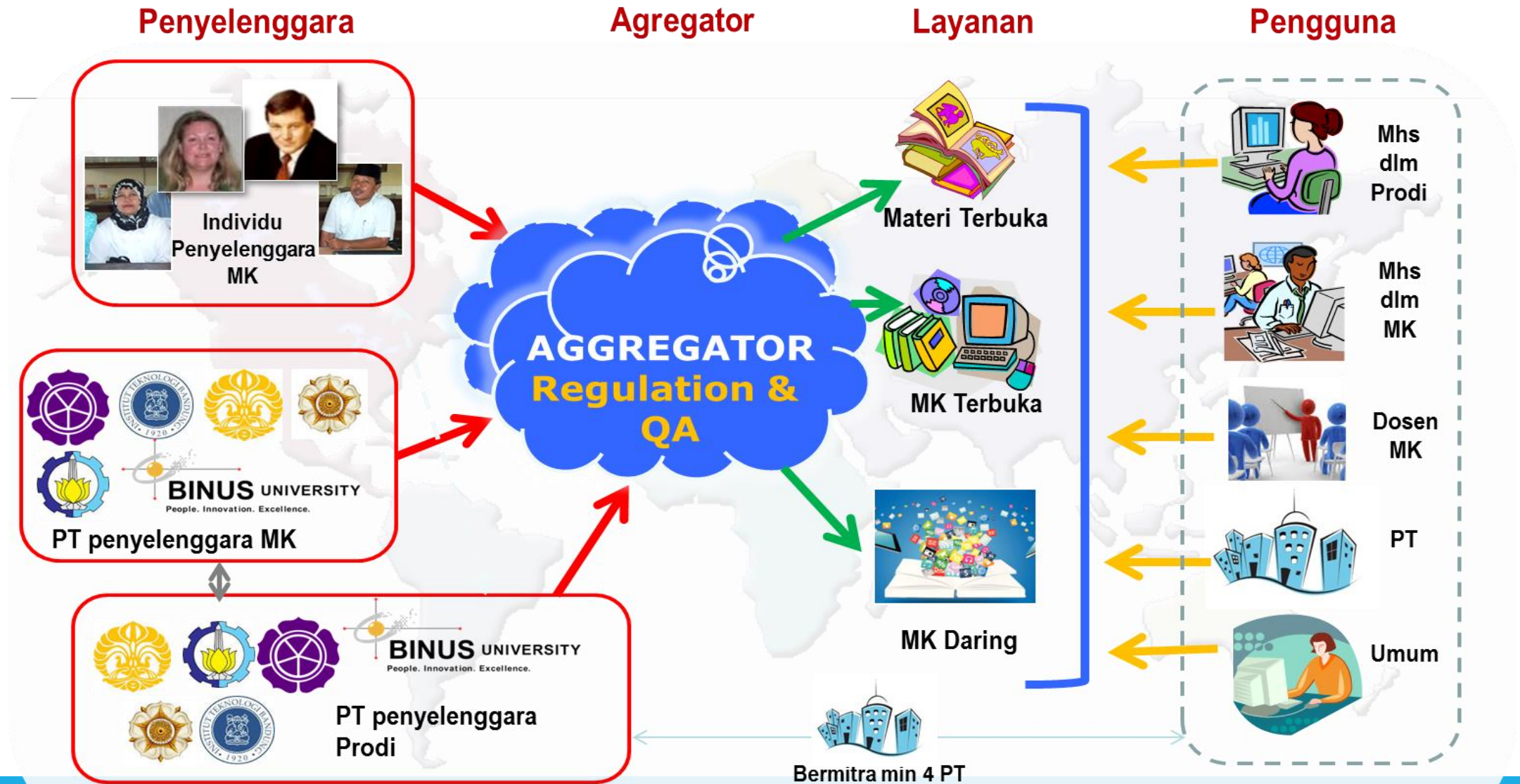




Perubahan Paradigma Belajar

PEMBELAJARAN DARING INDONESIA TERBUKA TERPADU

(<http://kuliahdaring.dikti.go.id/>)



Strategi Pembelajaran Daring



DESAIN & KONTEN PEMBELAJARAN



2020 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

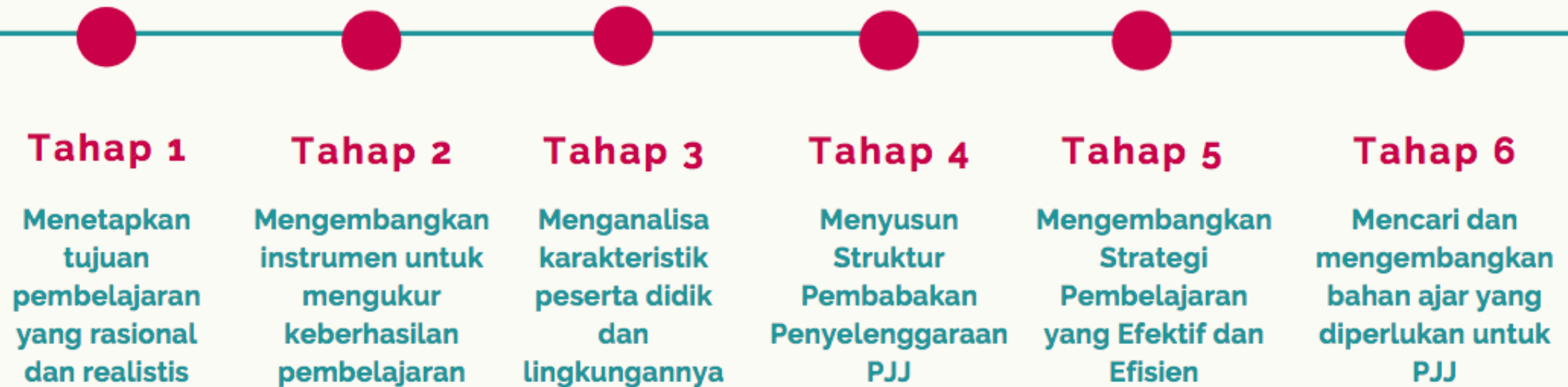


SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

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

TAHAPAN PERANCANGAN

PEMBELAJARAN PJJ





"Prasyarat Membuat Kelas Menarik dan Menyenangkan"



Open Mind dan Open Heart

Terbuka pada segala kemungkinan.



Willingness to Change

Keinginan untuk beradaptasi dengan perubahan.



No More Excuses

Tidak banyak alasan untuk tak menjalankan.



"MUNGKINKAH PJJ YANG MENARIK DAN MENYENANGKAN"

SANGAT MUNGKIN! BUKTINYA...

- Anak-anak bermain game dengan penuh gembira, walaupun tantangannya sulit.
- Ribuan aplikasi untuk belajar online diunduh dan dipergunakan oleh jutaan siswa di seluruh dunia.
- Satuan pendidikan berbasis PJJ-online digemari di berbagai negara miskin dan berkembang.
- Generasi muda cerdas bermunculan di sana-sini dengan berbekal pendidikan autodidak (konvergensi antara pendidikan formal, non-formal, dan informal)



KUNCINYA PADA GURU

"SEBAGAI ARSITEK PEMBELAJARAN"



Modal #1

POLA PIKIR (AGILE/DINAMIS)



Modal #2

KEINGINAN (MOTIVASI)



Modal #3

KEMAMPUAN (KOMPETENSI)



Siswa **SENANG** Pembelajaran PJJ seperti Apa ?

[User Engagement yang Menarik dan Penuh Kejutan]



Banyak Interaksi

"Interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, baik guru maupun sumber lainnya"



Umpan Balik Cepat

"Konfirmasi atas penguasaan topik bahasan dengan cara evaluasi atau simulasi online"



Penuh Elemen Kejutan

"Hal-hal tak terduga yang membuat sesi pembelajaran menjadi dinamis aktif"



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS



PELAJARI DAN IMPLEMENTASIKAN EMPAT KONSEP BESAR

1

Virtual Classroom

2

Edutainment

3

Gamification

4

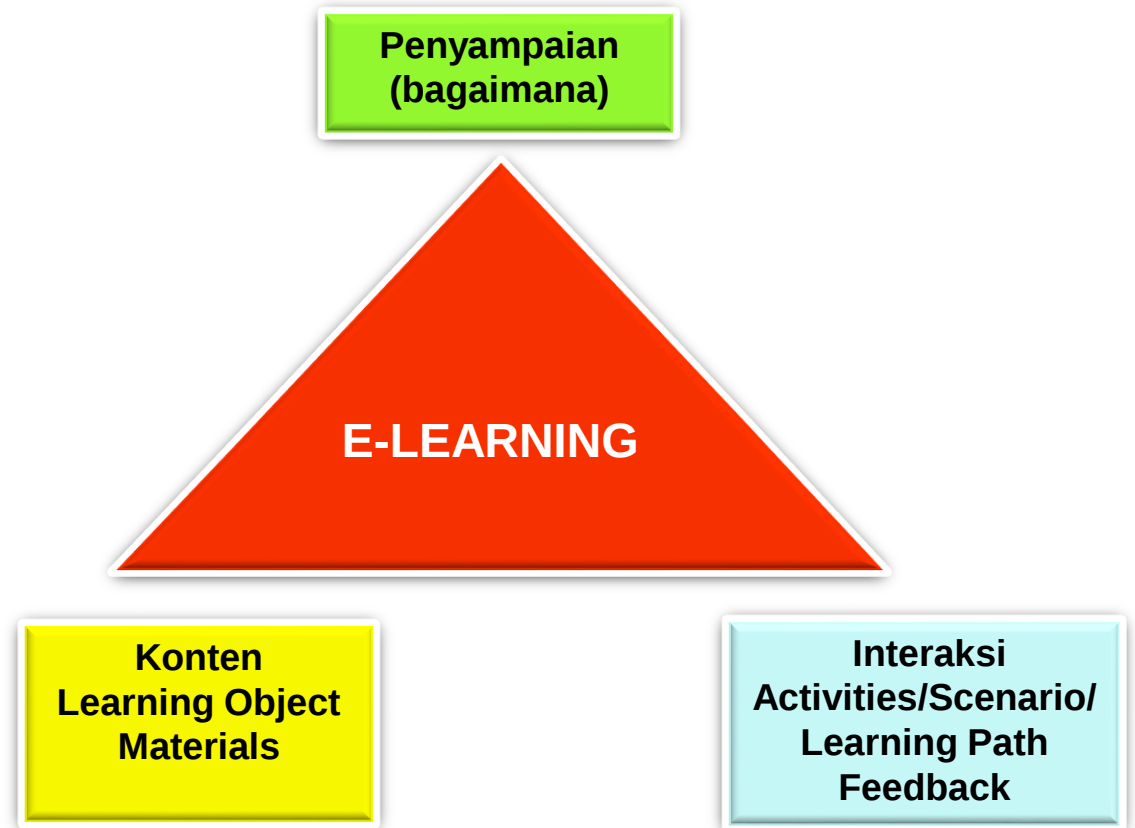
Online Evaluation



SPADA TEAM UNILA
VIRTUAL CLASS

Strategi Pembelajaran Daring

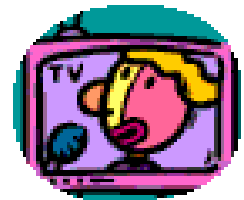
→ *Merancang konteks dan lingkungan belajar, network, akses terhadap beragam sumber belajar, dan beragam kesempatan siswa untuk berinteraksi, menciptakan makna, dan mengkreasikan pengetahuan berdasarkan prinsip-prinsip belajar dengan e-learning*



Strategi Pembelajaran Daring

Interaksi merupakan ... proses siswa terlibat aktif dalam proses belajar dengan *sesama siswa, materi pembelajaran, dosen/tutor, sistem, dan software*

- komunikasi/dialog
- pertanyaan
- tugas
- dll



Strategi Pembelajaran Daring

Urutan interaksi:

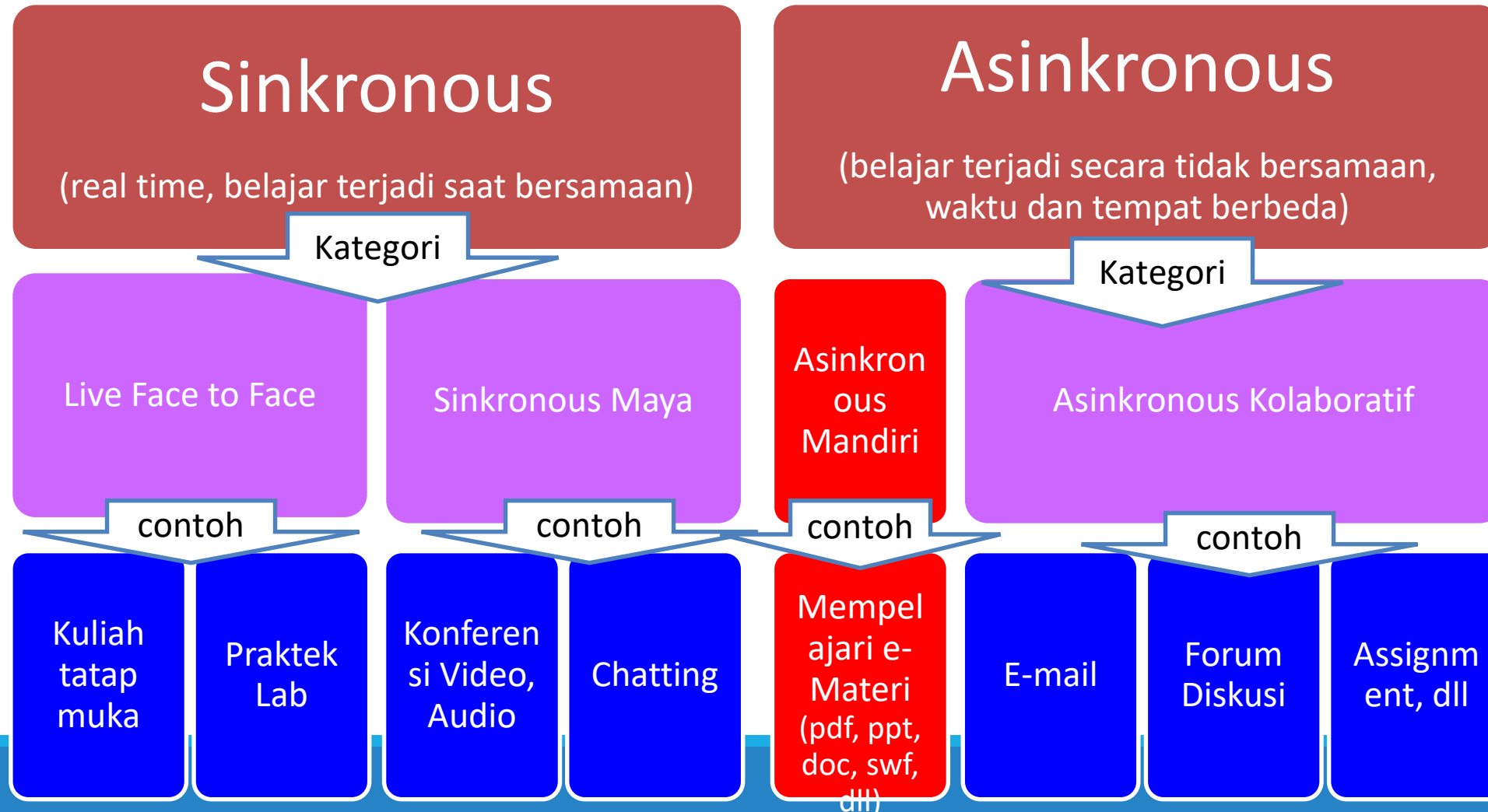
- Triggers (memicu),
- Probes (memancing – memberikan tanda)
- Redirects (mengulang dalam bentuk lain)

Interaksi berfungsi membantu siswa untuk:

- Memahami fakta: apa makna dari kasus?
- Mencapai tahap pemahaman mendalam (comprehension) dan mampu menerapkan (application):
- Terlibat dalam proses berpikir kritis: Apa artinya pernyataan X dalam kasus?



Strategi Pembelajaran Daring



Suatu teknik bertanya, latihan, kegiatan, dan tugas secara bertahap yang menstimulasi siswa untuk berpikir secara kritis dan mengekspresikan pemikirannya dalam bentuk dialog.



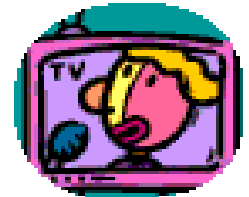
Strategi Pembelajaran Daring

Strategi

- Tanya jawab (Q&A)
- Discussion forums
- Students activities:
 - Telecollaboration
 - Project/problem based learning
 - Simulations
 - Searching
 - Etc.



Harus ada
inisiasi/pemicu
dari dosen

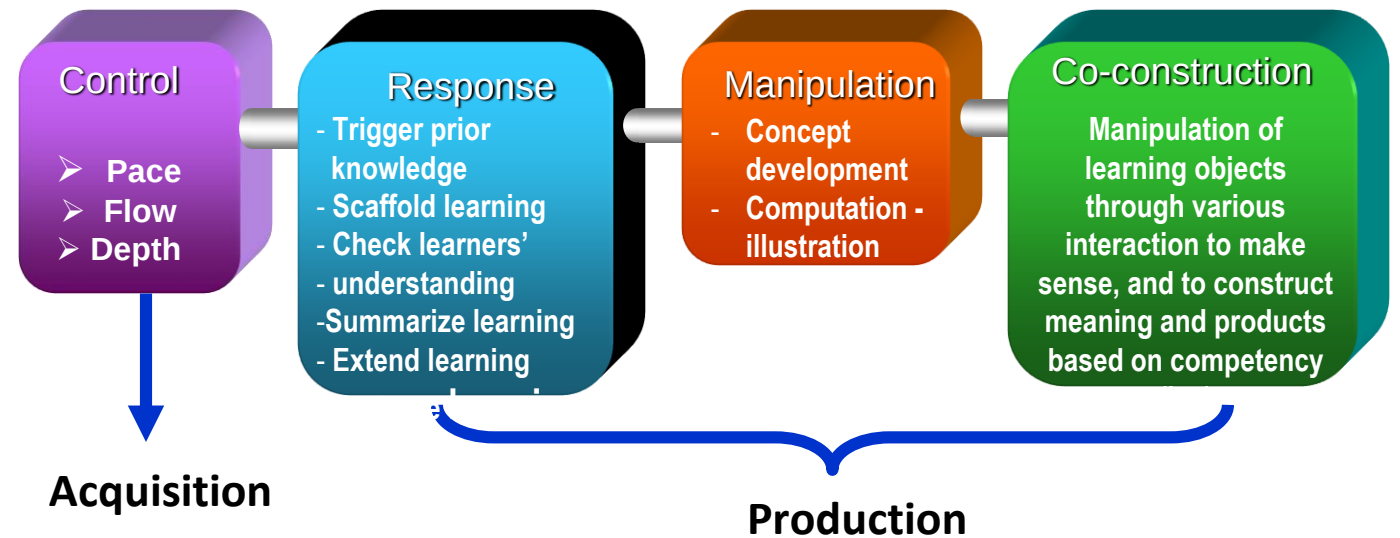


Strategi Pembelajaran Daring

Gilly Salmon

Model 5 langkah

- Akses dan Motivasi
- Sosialisasi
- Pertukaran informasi
- Konstruksi pemahaman
- Pengembangan



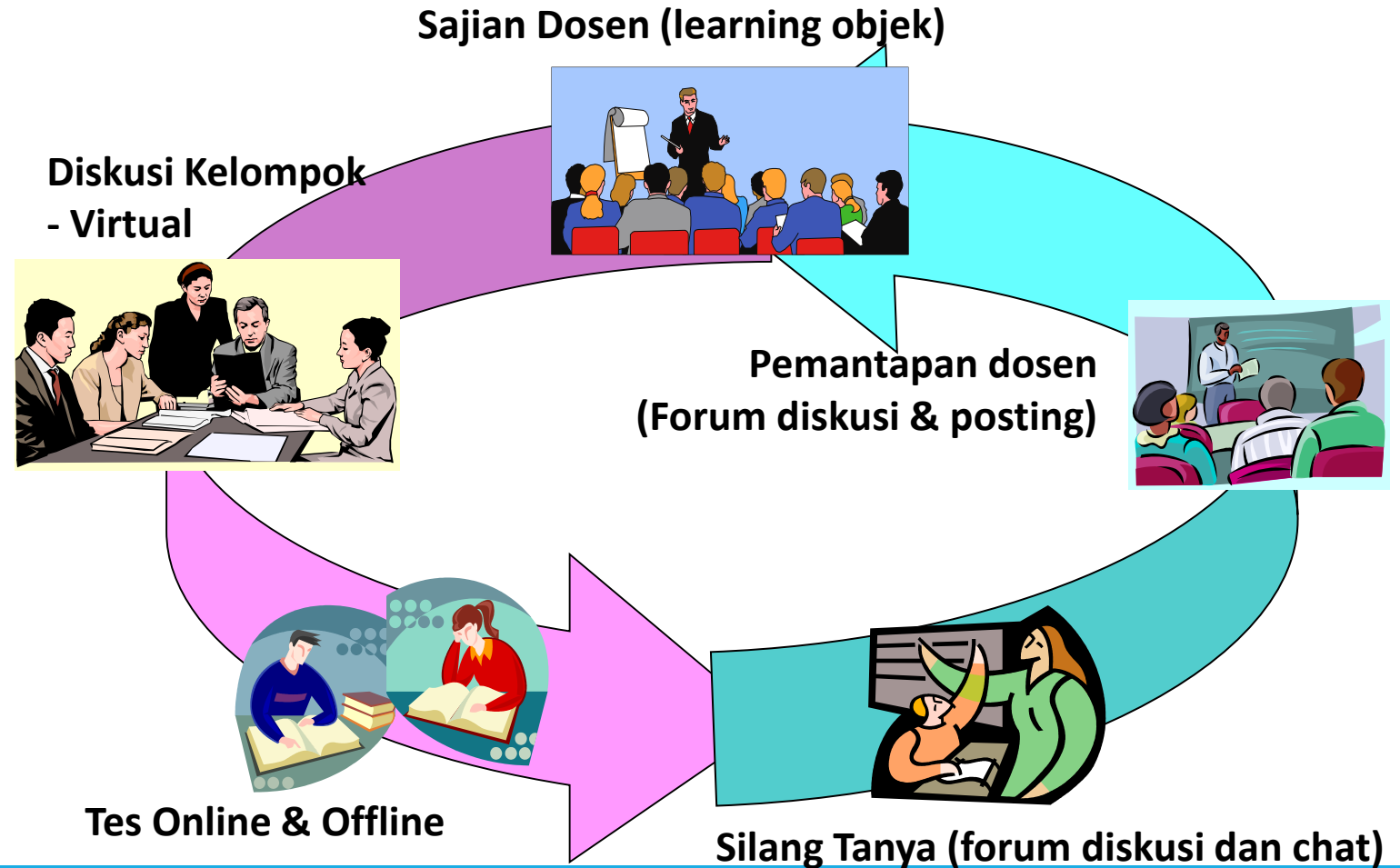
Strategi Pembelajaran Daring

• Cerita, gambar, kartun yang menarik • Kasus (otentik) sebagai kerangka berpikir	MENARIK MINAT
• Pertanyaan bimbingan (bertahap) • Contoh, analogi, link (tautan) • Informasi visual (video, simulasi, dll.)	PEMAHAMAN DAN ASIMILASI
• Tantangan (TTS, games, dll) • Latihan (bertahap) • Masalah untuk dipecahkan	KEAKTIFAN SISWA
• Tugas siswa: membuat rangkuman, mencari contoh, dll.	RANGKUMAN DAN UMPAN BALIK

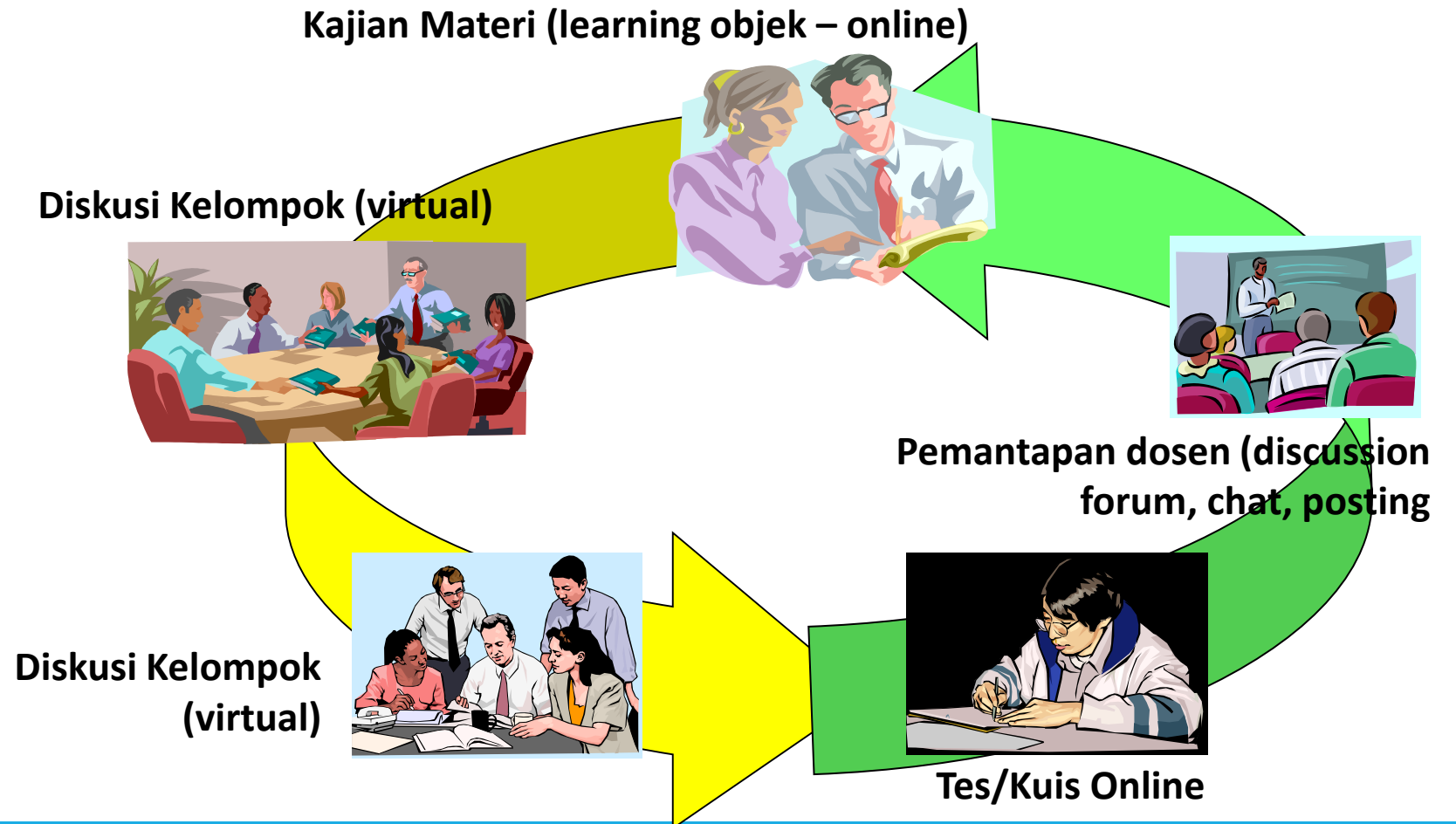
Strategi Pembelajaran Daring



Pembelajaran Aktif – Daring 1



Pembelajaran Aktif – Daring 2



Pembelajaran Aktif – Daring 3

Review Materi dan Identifikasi
Masalah (learning objek – Online,
searching)

Diskusi Kelompok Virtual

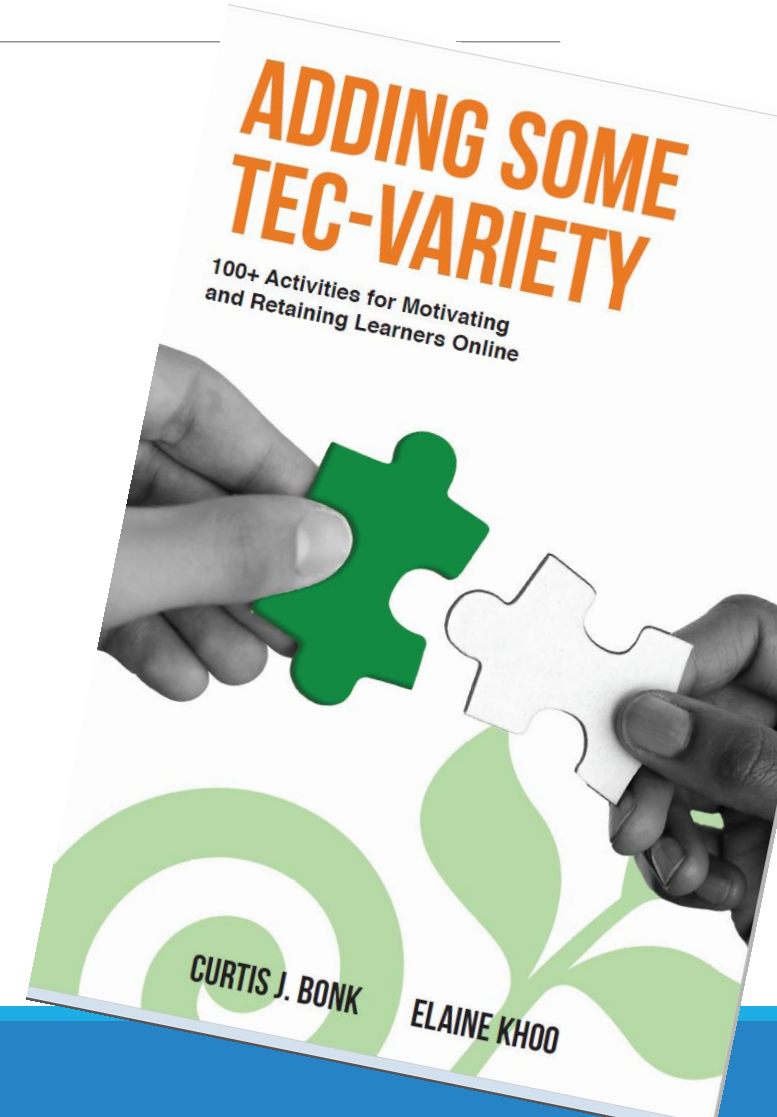
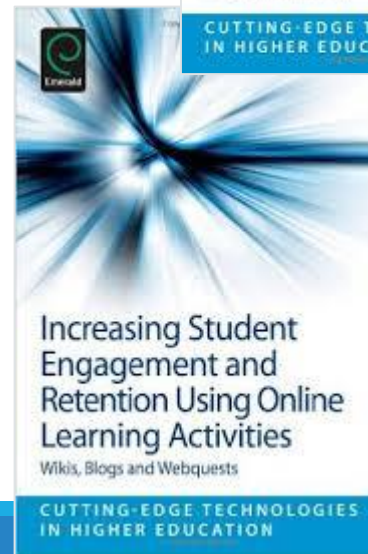
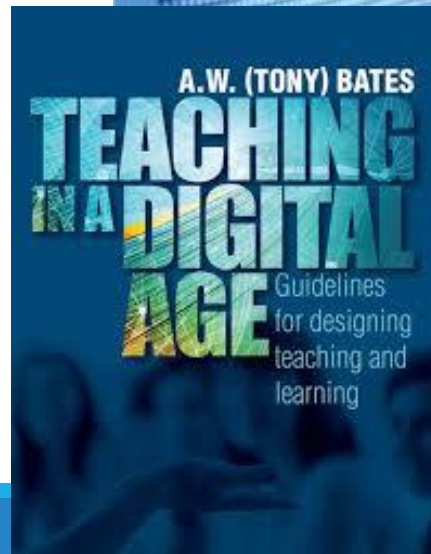
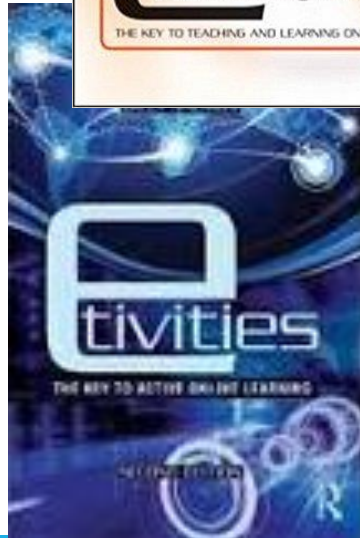
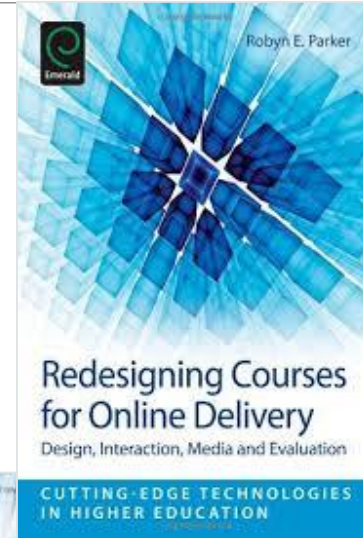
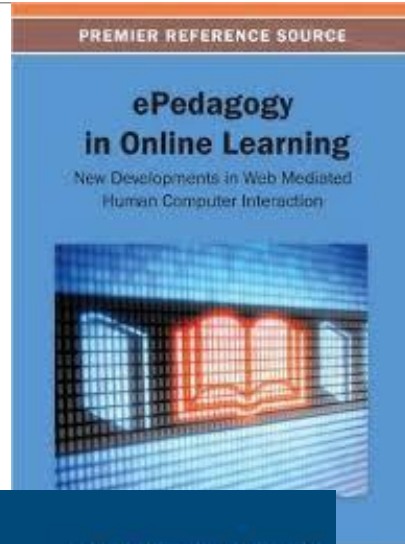
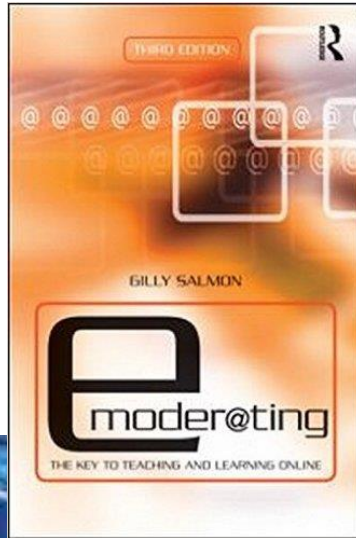


Pemantapan dosen
(discussion forum, chat,
posting)

Presentasi Hasil Kelompok
(posting, discussion forum, chat)

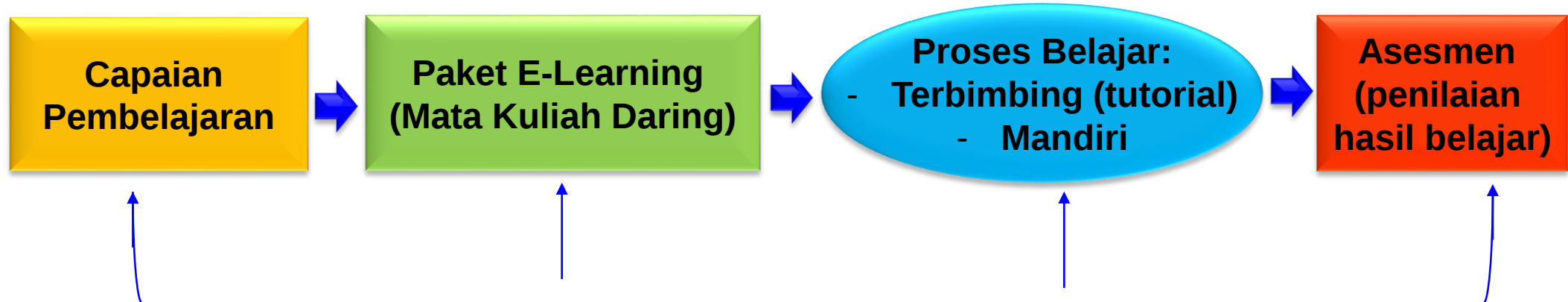


Strategi Pembelajaran Daring lain



Asesmen Hasil Belajar Daring

Pembelajaran Daring



ASESMEN

...merupakan proses pengumpulan data, pemrosesan data, melakukan interpretasi dan menggunakan informasi tentang pencapaian belajar siswa untuk mengukur ketercapaian capaian pembelajaran.

Prinsip Asesmen dalam PDITT

- Mengikuti prinsip-prinsip umum dalam asesmen seperti:
 - * instrumen valid dan reliabel
 - * Fair/adil
 - * Objektif
- Dapat dikelola dari jarak jauh:
 - * Asesmen konvensional
 - * Computer Asisted Test (CBT)
 - * Asesmen online

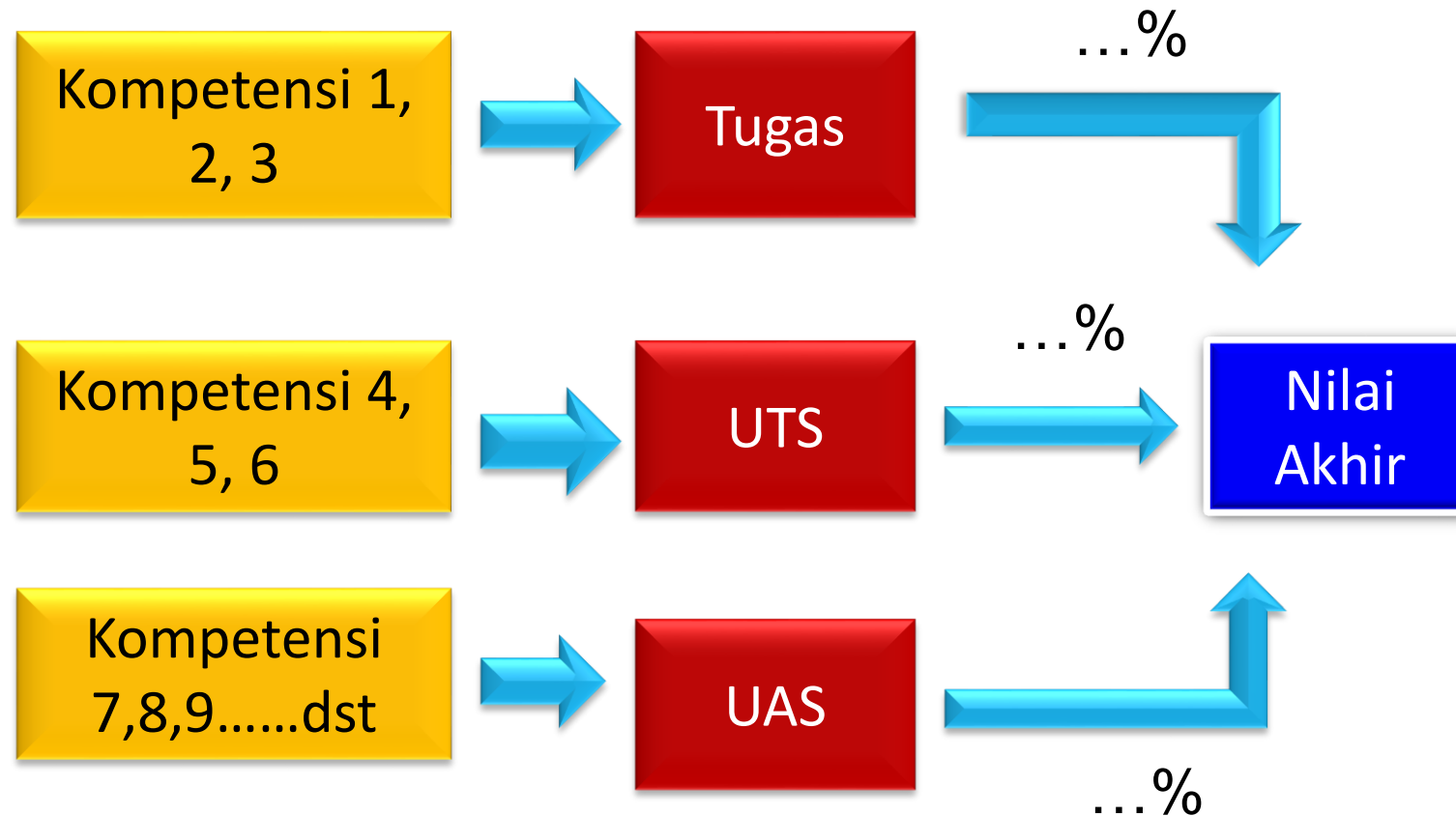
Asesmen dalam PDITT

- Asesmen mandiri: asesmen oleh mahasiswa sendiri
- Asesmen oleh dosen untuk menilai hasil belajar mahasiswa

Asesmen Mandiri



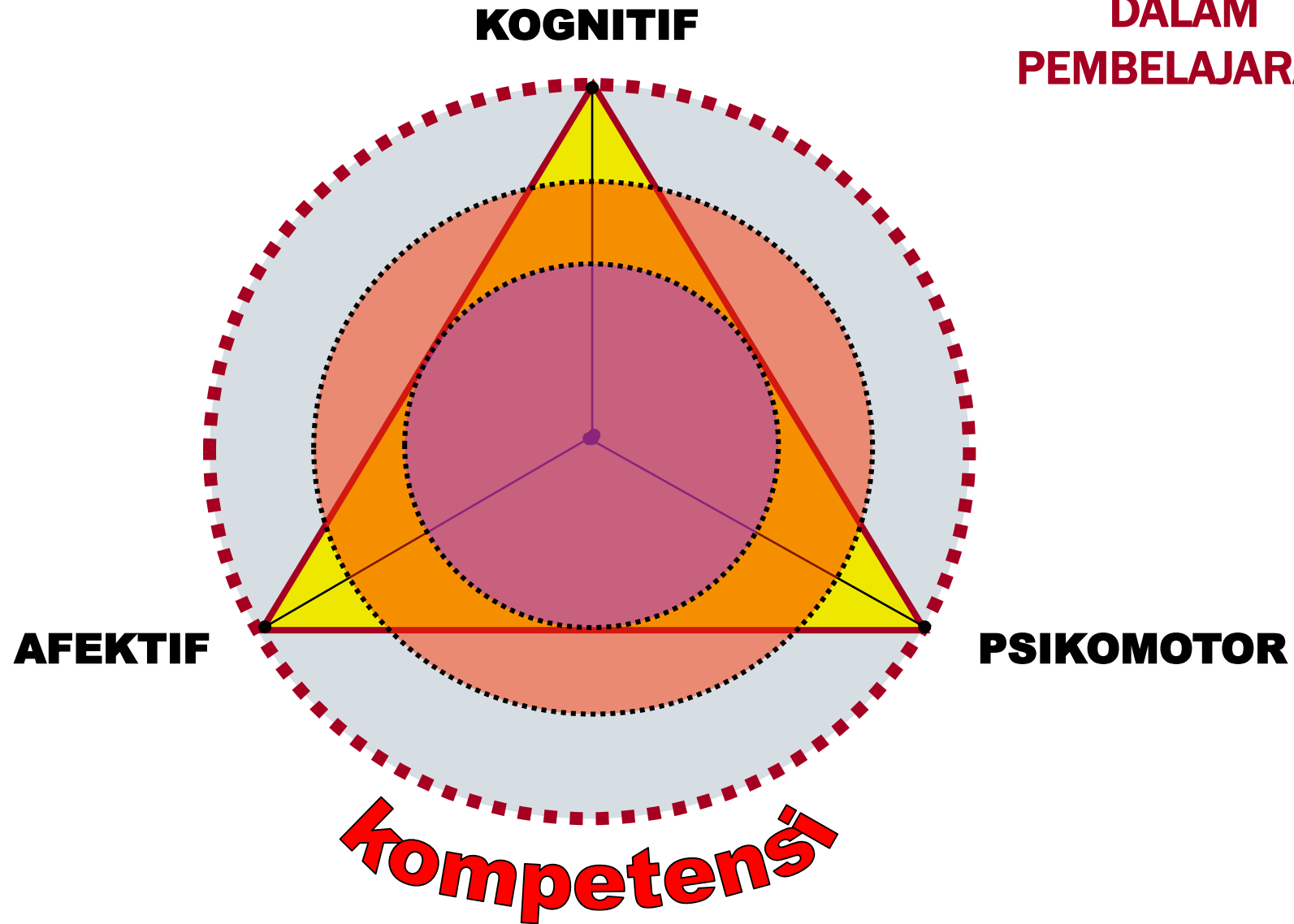
Asesmen oleh Dosen



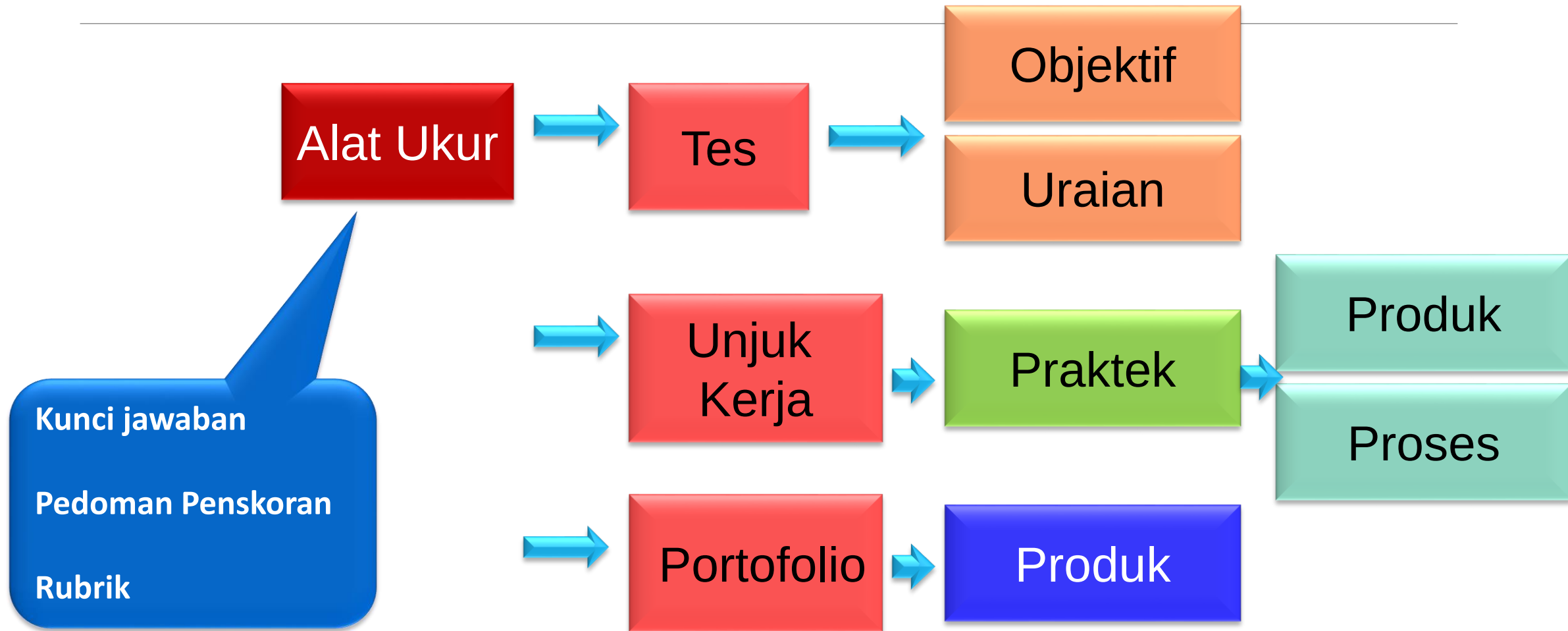
Faktor dalam asesmen PDITT

- Penentuan kompetensi yang akan di ukur
- Pemilihan alat ukur yang tepat
- Pengembangan alat ukur yang berkualitas
- Pengadministrasian asesmen dengan baik (perhatikan karakteristik PDITT)
- Pengolahan hasil asesmen (perhatikan karakteristik PDITT)
- Pengambilan keputusan hasil belajar mahasiswa

**KOMPETENSI
DALAM
PEMBELAJARAN**



Alat Ukur untuk Asesmen



Pengembangan Tes

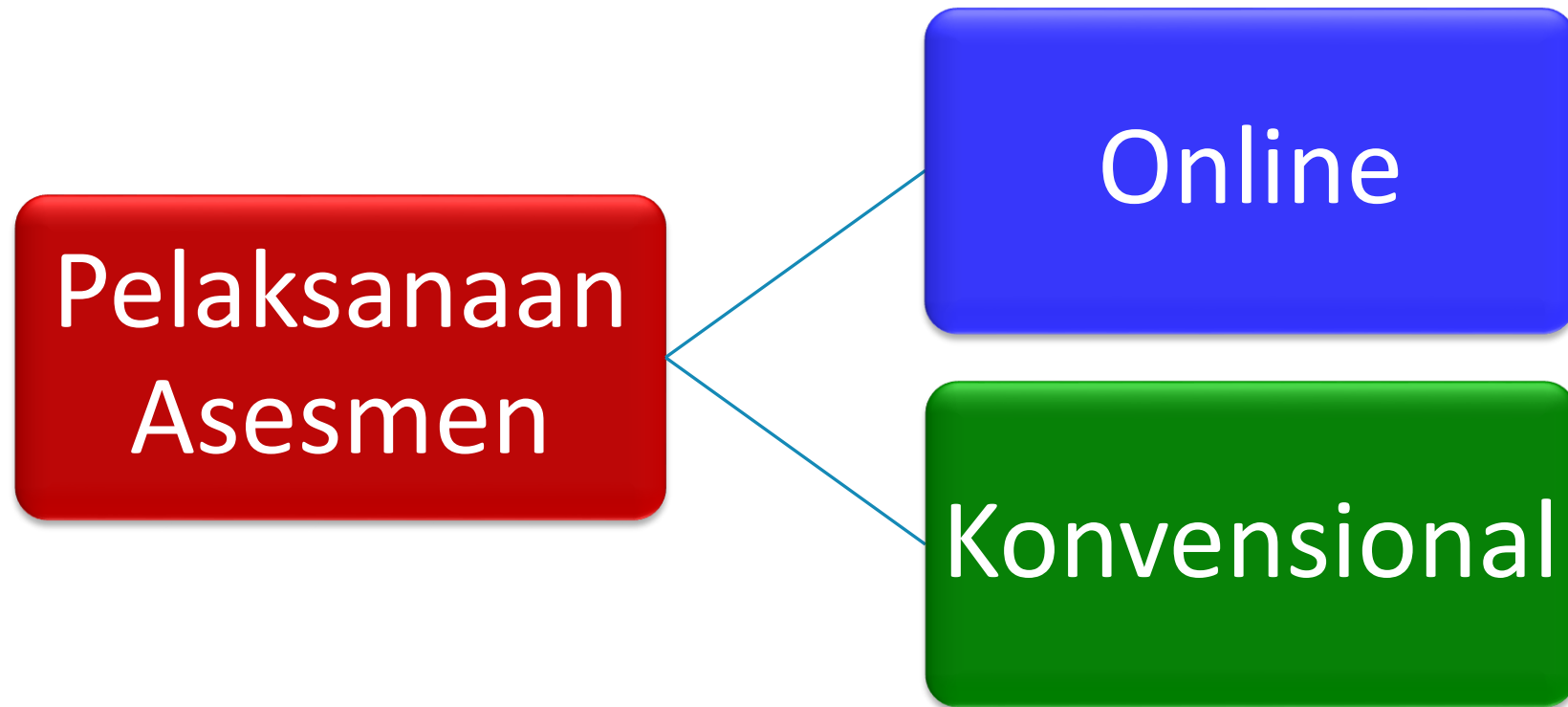
- Penentuan tujuan pengukuran (indikator turunan dari capaian pembelajaran)
- Pemilihan alat ukur yang tepat
 - Pengembangan kisi-kisi
 - Pengembangan tes berdasar kisi-kisi
 - Penelaahan
 - Perakitan
 - Pengadministrasian pengukuran
 - Pengolahan hasil pengukuran
 - Pemberian nilai akhir

FORMAT KISI-KISI SOAL

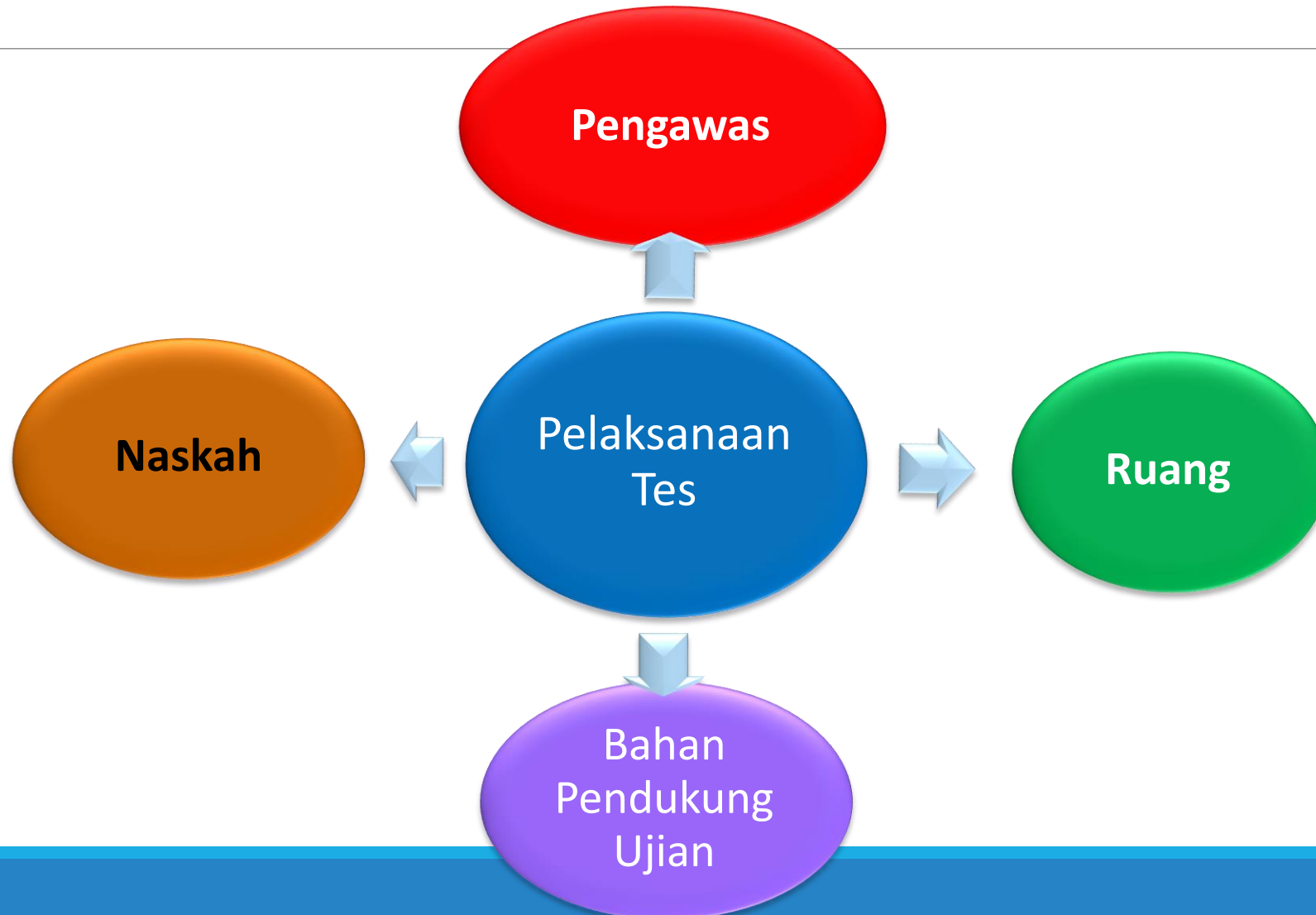
Nama Mata Kuliah : (sks)
 Nama Penulis :
 Instansi Penulis :
 Nama Penelaah :
 Instansi Penelaah :
 Jenis Tes : Uraian / Obyektif *)
 Lama Ujian :
 Jumlah Soal :

Kompetensi dasar/Indikator	PB/SPB	Proses Berpikir yg diukur			Σ Soal
		Rendah	Sedang	Tinggi	

PELAKSANAAN ASESMEN



PELAKSANAAN ASESMEN



Asesmen Daring/Online

- Is an assessment that uses ICT for administrating the test
- The item bank should have a great number of items
- Computer adaptive testing
- To have online assessment facility

Strengths:

- *Accurate*
- *Effective and efficient*
- *Long lasting*
- *Flexible in time and place*

Weaknesses:

- *Great investment*
- *Limited access to computer for some student*
- *Difficult to control students' honesty'*



Rangga Firdaus

Penggiat dan pemerhati pendidikan & teknologi. Teman belajar Mahasiswa Universitas Lampung & Yayasan Al Fath Lampung. Telah lebih dari 22 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>

Publons 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



Rajawali Fight-X'34

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



- Mokaseh Lor
- Matur Nuwun
- **Terima Kasih**
- Syukron
- **Merci bien**
- ありがとう
- Obrigado
- Dank
- Thanks
- Matur se
- Kelangkong
- Khèili Mammun
- ευχαριστίες
- Danke
- Grazias
- 谢谢



RAJAWALI 34