



PEMBELAJARAN DARING (ONLINE)

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.
Universitas Negeri Yogyakarta
s.id/hermands
hermands.id



Program Pendidikan Profesi Guru - UNY

22 Januari 2025

Profil → s.id/hermands



Sinta: Herman Dwi Surjono



Google Scholar: Herman Dwi Surjono



Semantic Scholar



Web of Science



Academia.edu



LinkedIn



ResearchGate



hermands.id@2025

Outline

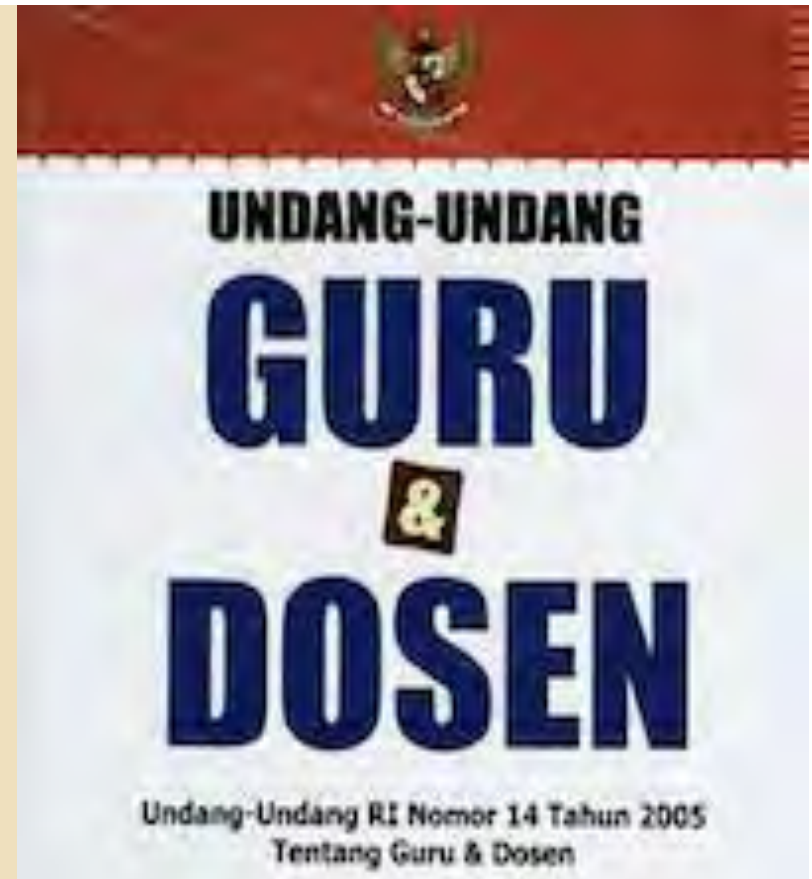
- ✓ Guru Profesional melalui PPG
- ✓ Konsep Pembelajaran Daring
- ✓ Mode Sinkron dan Asinkron
- ✓ Ekosistem Pembelajaran Digital (Daring)
- ✓ Learning Management Systems
- ✓ Framework e-Learning
- ✓ Optimalisasi Pembelajaran Daring
- ✓ Kualitas Pembelajaran Daring
- ✓ Best Practice dan Kendala Pembelajaran Daring



Guru Profesional



Guru yang memiliki keahlian dan keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan atau pelatihan khusus guna menunjang pekerjaannya serta memiliki kualifikasi akademik minimal S1 /D4.



Sumber: UU Guru dan Dosen No. 14 tahun 2005

DASAR HUKUM PPG

UU No. 14/2005, pasal 8
Guru wajib memiliki **kualifikasi akademik, kompetensi**, sertifikat pendidik, sehat jasmani...

UU 14/2005, pasal 9

UU 14/2005, pasal 10;
UU 12/2012, pasal 17

Kompetensi guru sbgmn dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional yang diperoleh melalui **pendidikan profesi**.

PPG



Kualifikasi akademik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat.



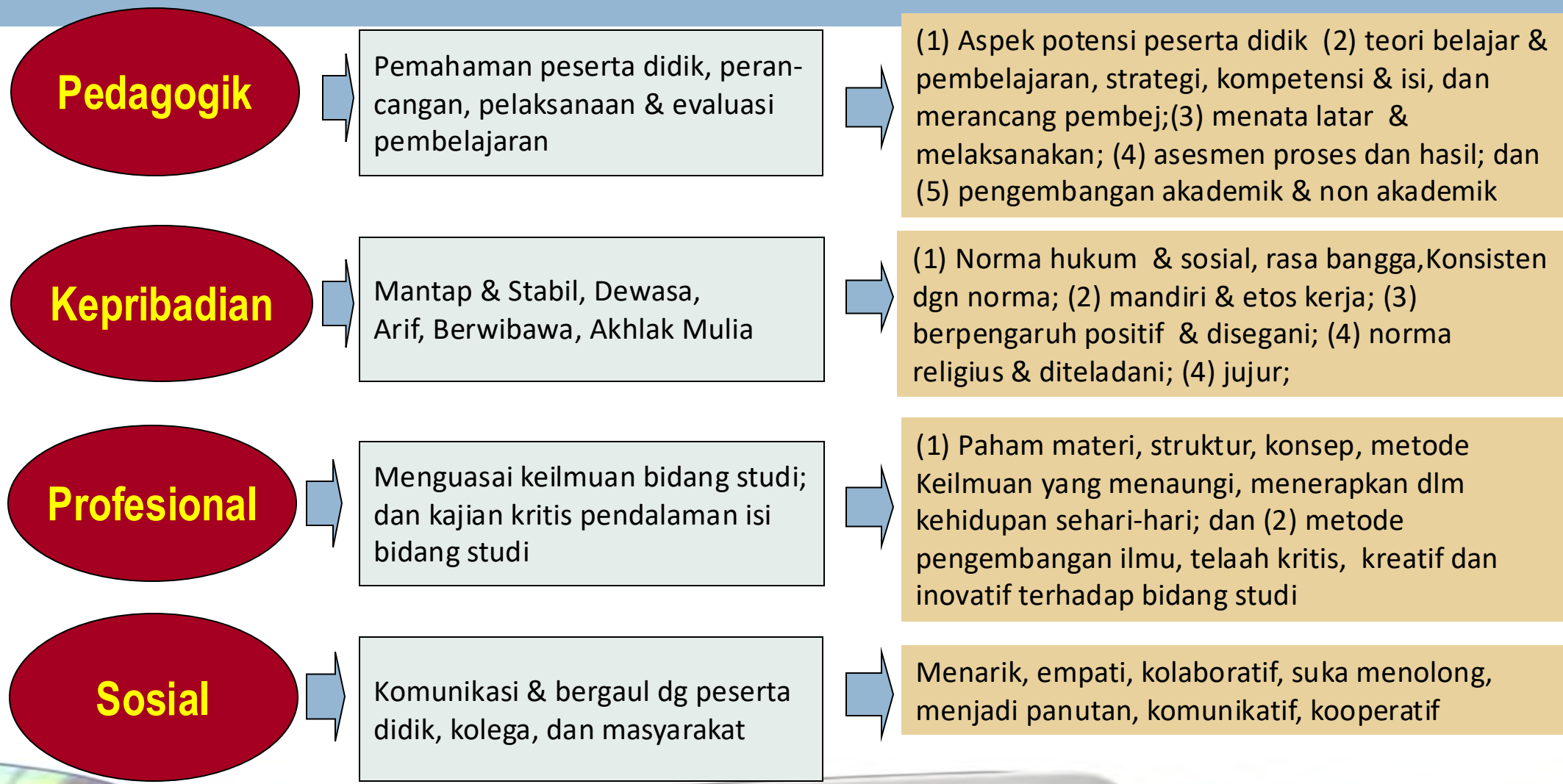
Pendidikan profesi merupakan **Pendidikan Tinggi** setelah program sarjana yang menyiapkan mahasiswa dalam pekerjaan yang memerlukan persyaratan **keahlian khusus**.



Pengembangan Guru Profesional

6

PENGEMBANGAN KARAKTER BAGI GURU



GURU PROFESIONAL

Pelaksanaan PPG



- ➔ □ PPG dilaksanakan selama **dua semester** yang terdiri: perkuliahan, praktik kerja lapangan, proyek kepemimpinan, dan pendampingan.
- ➔ □ Beban SKS
 - 32 SKS Mata Kuliah Inti
 - 4 SKS Mata Kuliah Selektif
 - 2 SKS Mata Kuliah Elektif
- ➔ □ Pelaksanaan (blended learning = kombinasi)
 - ▣ Tatap Muka
 - ▣ Online → **LMS (Learning Management System)**

Definisi Pembelajaran Daring (E-learning)

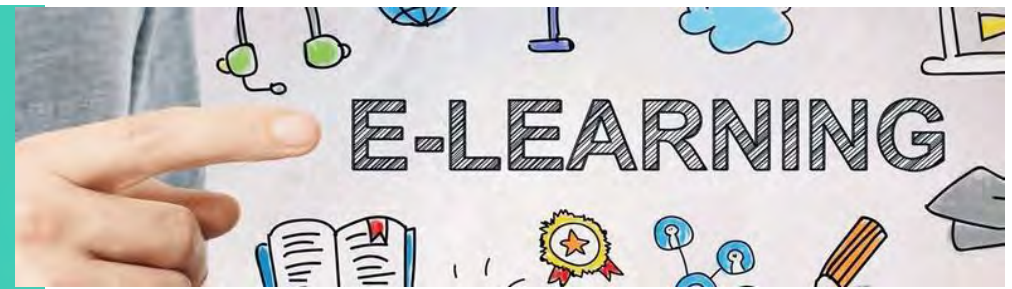


- Pengiriman materi pembelajaran kepada siapa pun, di mana pun, dan kapan pun dengan menggunakan teknologi informasi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi (Khan, 2005).
- Terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan,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

Pembelajaran Daring (E-learning)



- Pembelajaran melalui TIK (Internet dan PC/Laptop/HP).



https://youtu.be/G_Olw9Urivc

Herman Dwi Surjono
www.hermands.id

APA E-LEARNING ITU ?

00:00 / 17:34

hermands.id@2025

Konsep Pembelajaran Daring (E-learning)



- Konsep pemanfaatan teknologi komputer dan web/internet dalam proses belajar mengajar dimana guru dan siswa tidak dalam satu tempat (terpisah).
- Meliputi:
 - ▣ computer-based learning,
 - ▣ web-based learning,
 - ▣ virtual classrooms, dll.
- Dua mode:
 - ▣ synchronous
 - ▣ asynchronous

Konsep Pembelajaran Daring (E-learning)



⇒ e-Learning memungkinkan ANYONE belajar ANYWHERE, ANYTIME.

⇒ Menggunakan TIK

Mode:

⇒ Sinkron dan Asinkron



Synchronous learning



- Dalam pembelajaran synchronous; proses belajar mengajar berlangsung dalam waktu yg sama (real time) sementara guru dan siswa terpisah.
- Contoh:
 - ▣ Belajar dari radio atau video streaming secara live.
 - ▣ Mengikuti audio/video conference
 - ▣ Kuliah/ceramah online

Asynchronous learning



- Dosen/guru menyiapkan materi pembelajaran sebelum kuliah/kelas berlangsung. Mahasiswa bebas menentukan kapan mereka akan mempelajari materi.
- Contoh:
 - ▣ Belajar mandiri melalui internet atau multimedia pembelajaran (CD-Rom)
 - ▣ Belajar dari rekaman video (Youtube) atau audio
 - ▣ Mempelajari Q & A
 - ▣ Membaca bahan ajar di web atau dari email

Synchronous E-learning



Synchronous E-Learning kini lebih disukai sebagai mode pembelajaran e-learning.

Alasan:

- ❑ Frustrasi bisa dihindari, karena tidak perlu menunggu jawaban terlalu lama.
- ❑ Bisa memberikan suasana belajar yang lebih “akrab”.
- ❑ Meningkatkan motivasi.
- ❑ Reaksi langsung bisa diketahui.

Synchronous E-learning

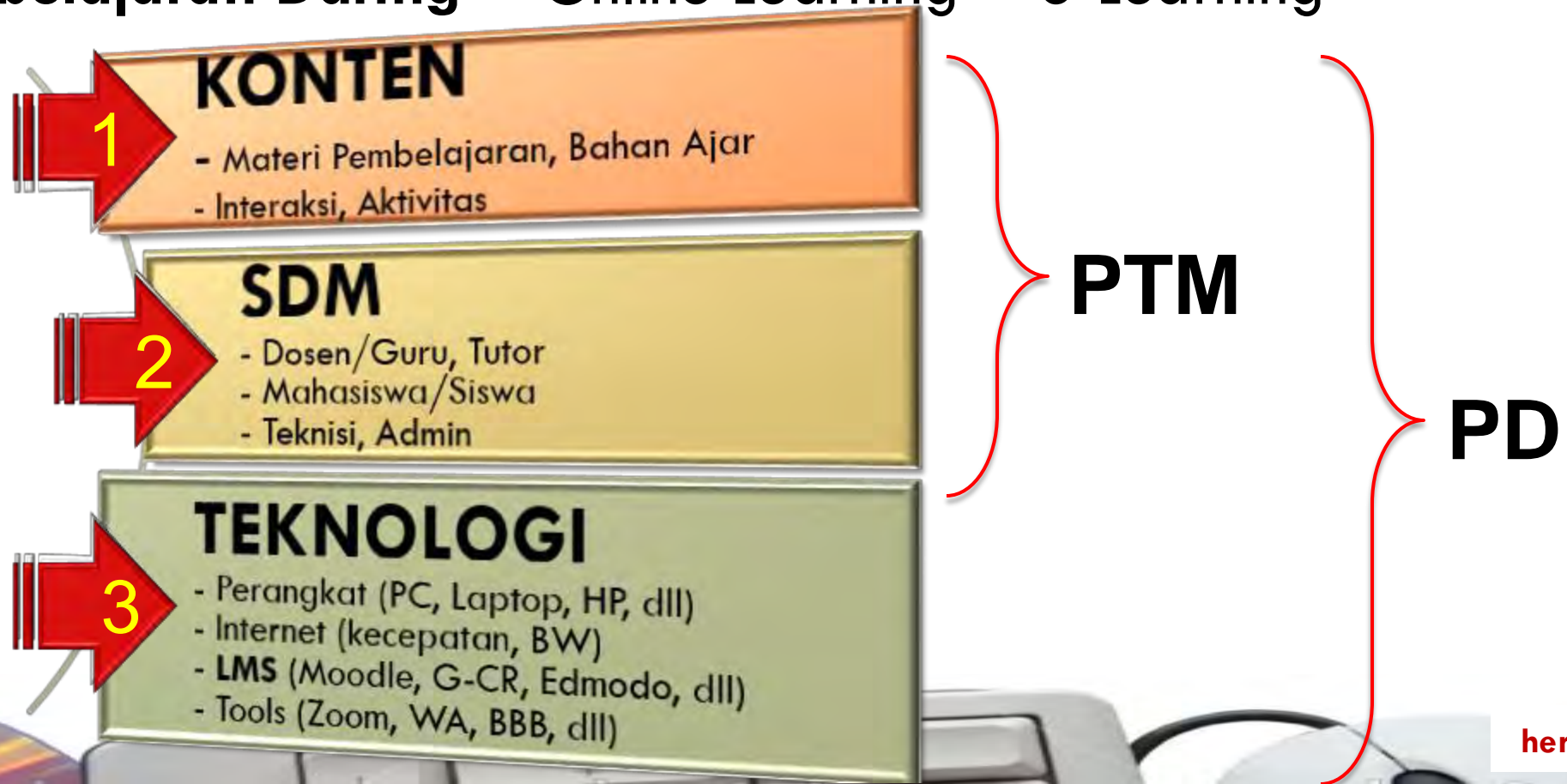


Kapan, Mengapa, dan Bagaimana menggunakan Synchronous E-Learning	
	Synchronous E-Learning
Kapan?	Mendiskusikan permasalahan yg sederhana Berkenalan dengan peserta baru Merencanakan pekerjaan
Mengapa?	Peserta menjadi komitmen dan termotivasi karena mendapat respon yang cepat.
Bagaimana?	Gunakan perangkat/aplikasi synchronous seperti videoconferencing, instant messaging, chat, dan komplemen dengan pertemuan F2F.
Contoh	Peserta yang akan kerja kelompok disarankan menggunakan instant messaging untuk mendukung upaya saling kenal, tukar menukar ide, dan merencanakan rencana kerja.
	Nara sumber yang akan menyajikan materi dapat melalui kuliah online menggunakan videoconference.

Pembelajaran Online/Daring (PD)



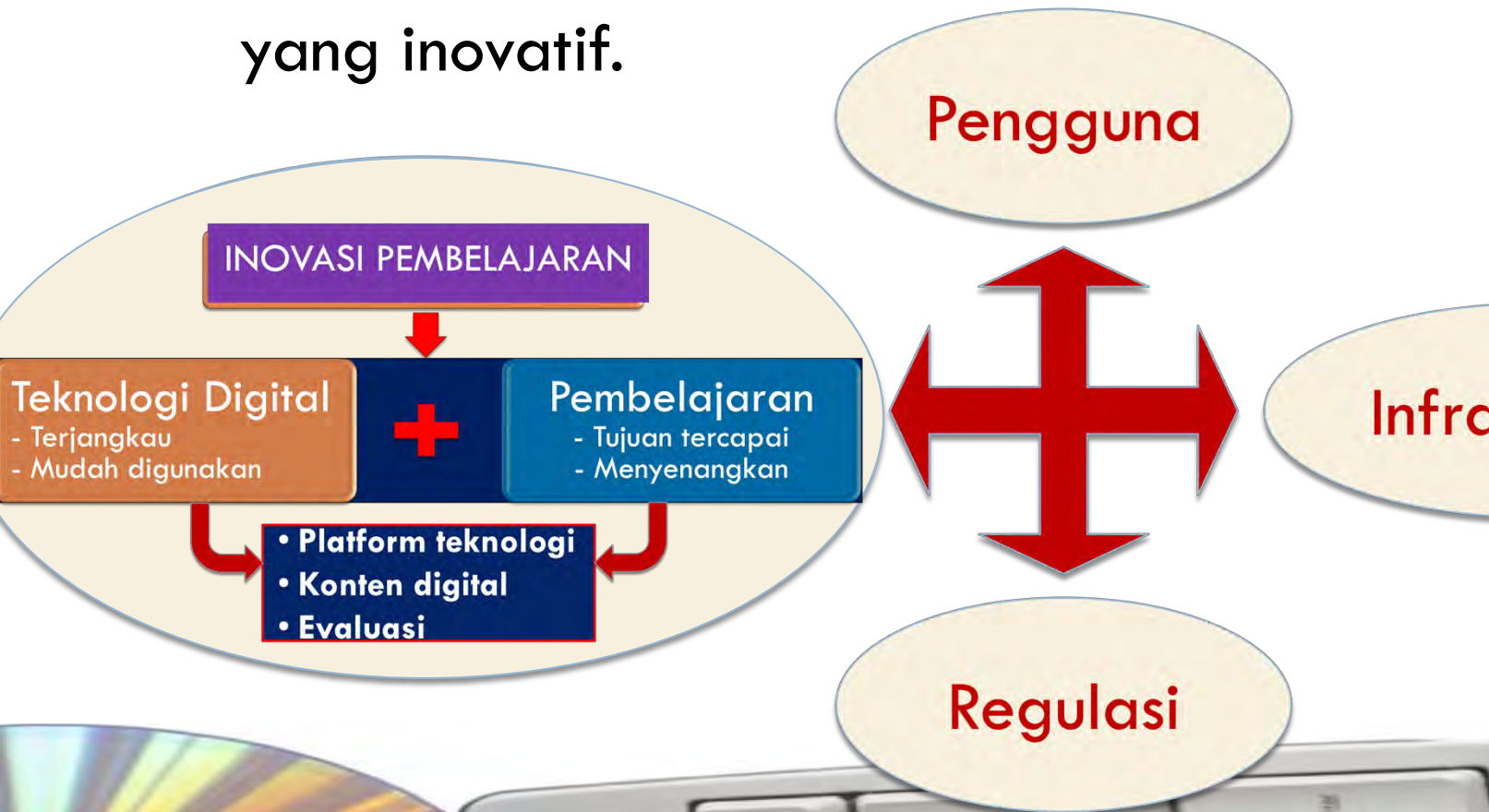
- Adalah **PEMBELAJARAN** melalui teknologi internet (Internet dan PC/HP)
- **Pembelajaran Daring** = Online Learning = e-Learning



Ekosistem Pembelajaran Digital (Daring)



- Kerangka atau lingkungan terintegrasi yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar-mengajar yang inovatif.



<https://youtu.be/ealf2aPz5NI>

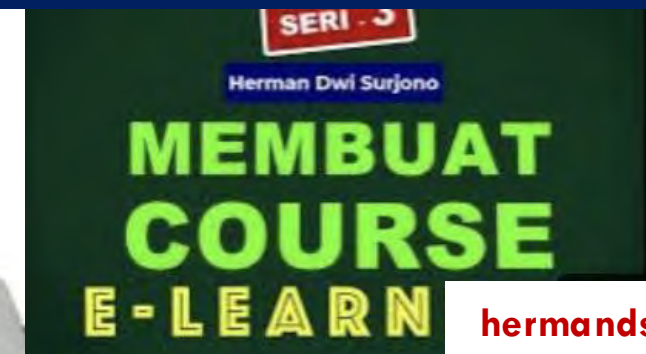


Platform Teknologi



- ➔ **Learning Management System (LMS):** Sistem untuk mengelola, mengakses, dan melacak pembelajaran, seperti Moodle, Google Classroom, atau Edmodo.
- ➔ **Authoring Tools:** Alat untuk membuat konten pembelajaran digital, seperti Articulate 360 atau Canva.
- ➔ **Aplikasi Pendukung:** Alat untuk kolaborasi seperti Zoom, Microsoft Teams, atau Padlet.

<https://youtu.be/iLWOprt8yEk>



Apa LMS (Learning Management System) itu?



LMS adalah paket perangkat lunak berbasis web untuk:

- ➔ □ menyampaikan materi pembelajaran dan resources secara online
- ➔ □ mengelola aktivitas pembelajaran serta hasil-hasilnya
 - ▣ menilai, memonitor, melacak, menyimpan, dan administrasi
- ➔ □ memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerjasama antar pengguna

Herman Dwi Surjono

www.hermands.id

APA LMS ITU ?

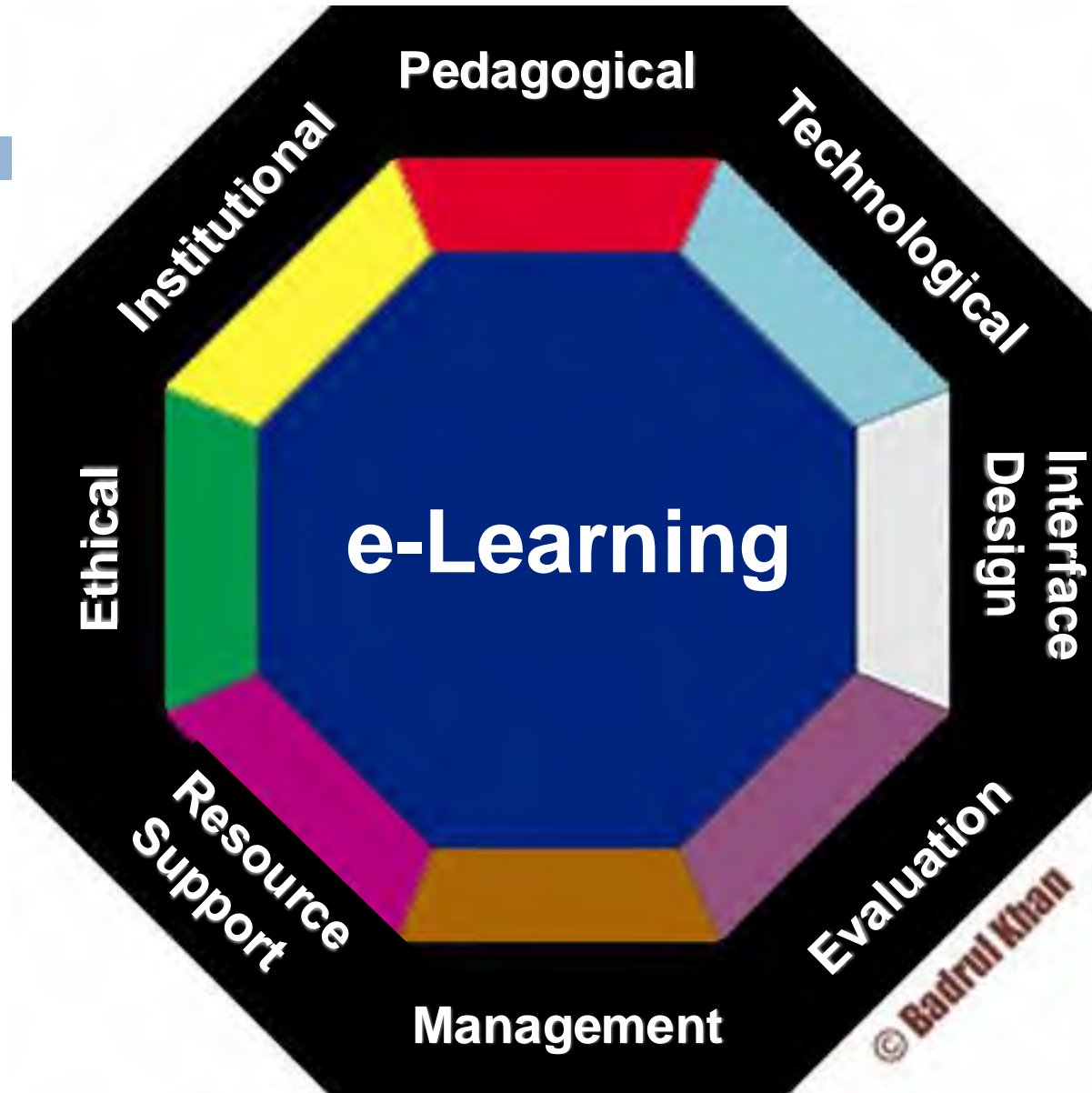
▶ 🔊 0:00 / 8:01 ⚙️ 🗑️

LMS: software standar dlm penyelenggaraan pembelajaran online (PJJ) dan blended learning (BL)

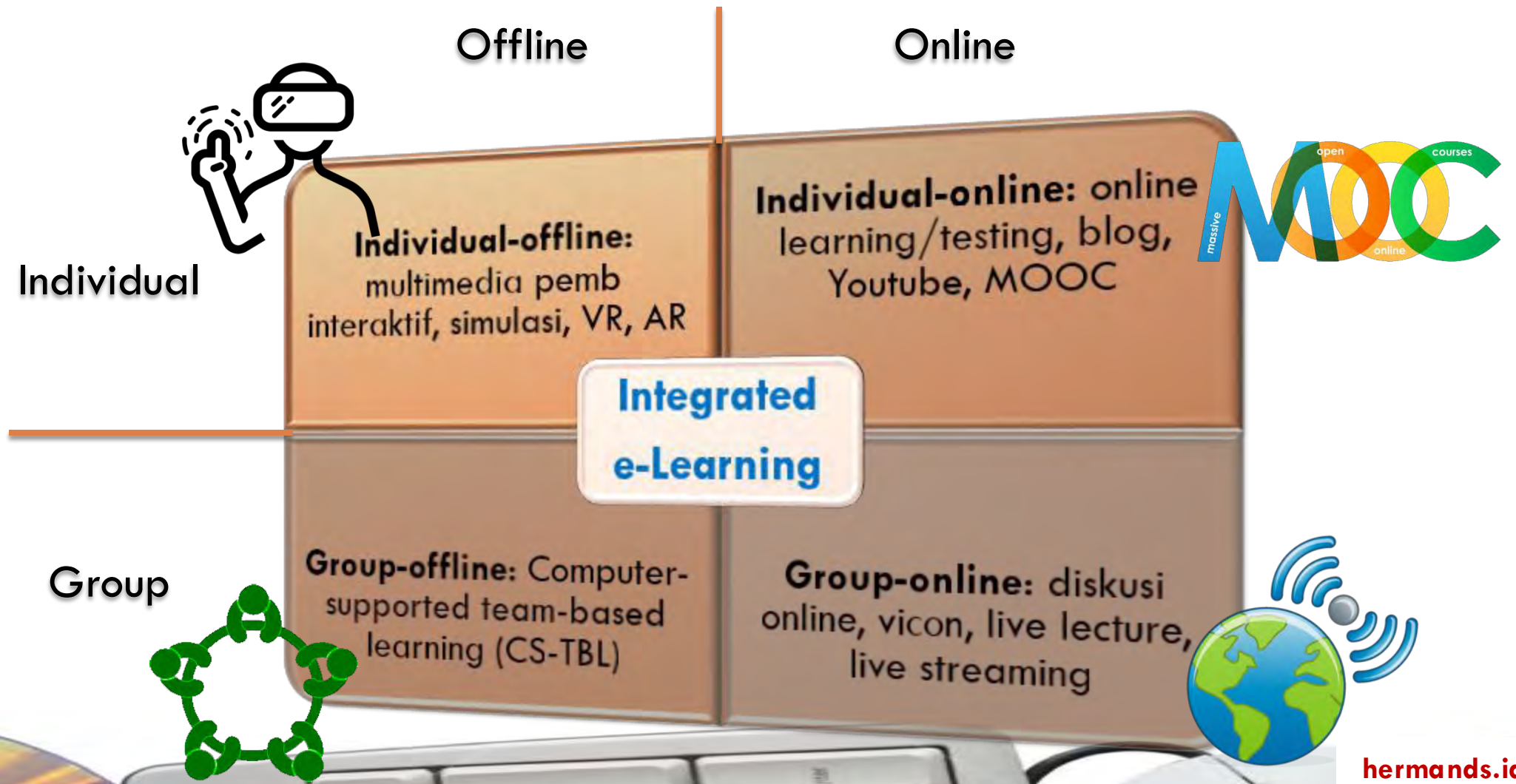
LMS bermanfaat untuk ...



- Pengiriman konten pembelajaran dan resources (multimedia)
- Pengelolaan pengalaman belajar (hasil belajar)
- Memfasilitasi aktivitas pembelajaran (diskusi, quiz, penugasan)
- Monitoring konten pembelajaran dan partisipasi siswa
- Komunikasi (sinkron dan asinkron)
- Editing konten pembelajaran
- Evaluasi/asesmen (formatif dan sumatif)



Kerangka e-Learning



Konten e-Learning



□ Learning Resources (Sumber Belajar/Media)



- Materi/bahan ajar berbentuk multimedia (teks, images, animasi, video) (Slide presentasi, LKS, modul, dll)
- Bahan pendukung (Kurikulum, Silabus, RPP, dll)
- Link untuk pengayaan

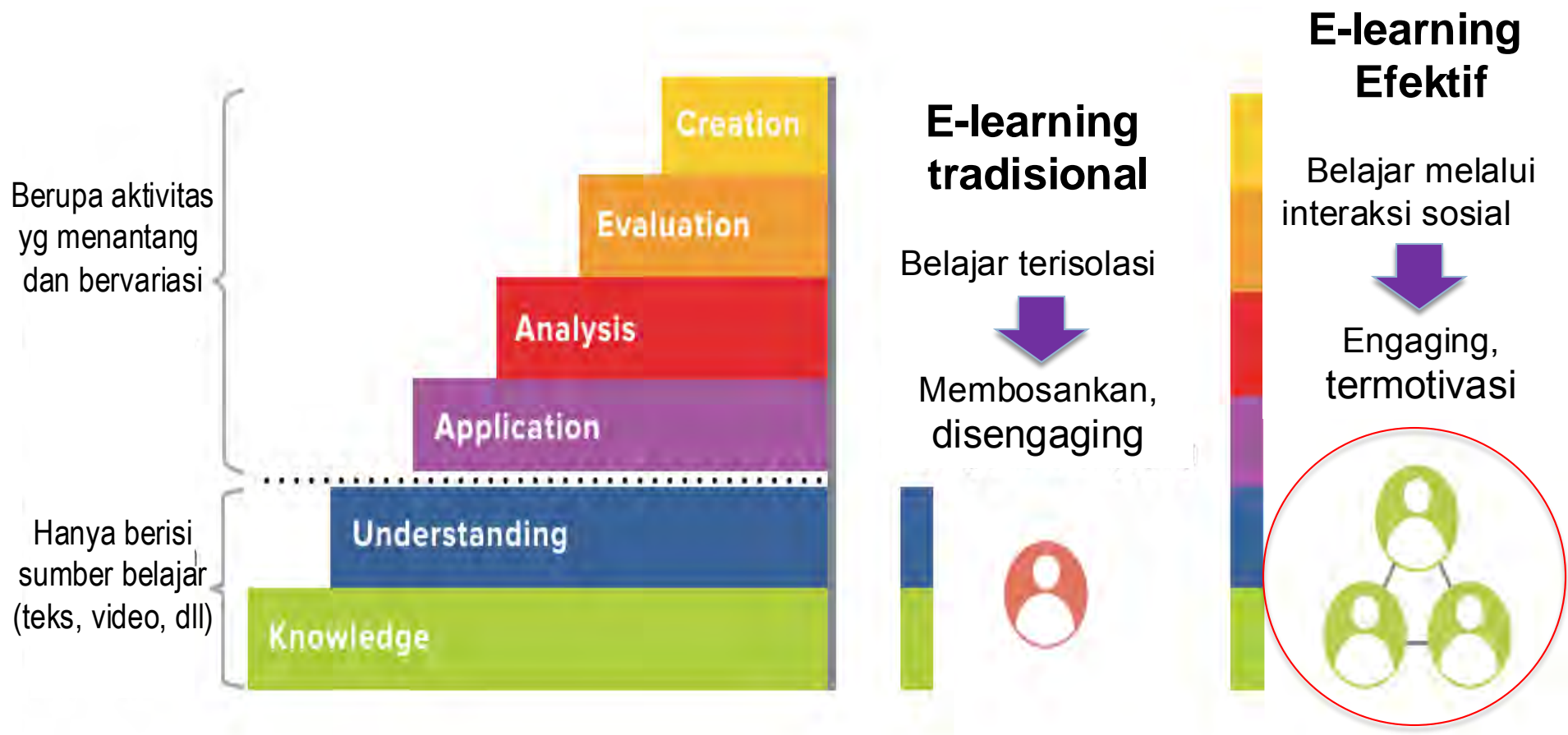
□ **Aktivitas/Interaksi**



- Forum (diskusi, perkenalan, refleksi, informasi)
- Tugas (tugas essay, tugas online, tugas offline)
- Quiz (PG, BS, isian, mencocokkan)
- Vicon, survey, chat, dll



Optimalisasi Pembelajaran Daring → Efektif



Sumber: <http://iversity.org/>

Kualitas e-learning



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

Efektivitas Pembelajaran Online



➡ □ Pembelajaran Efektif → Tujuan pembelajaran tercapai

Faktor yg mempengaruhi efektivitas Pembelajaran Online:

- ➡ Dosen (literasi digital, inovatif dan kreatif)
- ➡ Mahasiswa (motivasi, kebosanan, kemandirian, sosialisasi)
- ➡ Media Pembelajaran (alat bantu pembelajaran, sumber belajar)
- ➡ Sarpras (ketersediaan perangkat dan koneksi internet)
- ➡ Lembaga (kurikulum, pemenuhan sarpras, LMS, pelatihan guru)

Best Practice dalam e-Learning



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

Kendala Implementasi E-learning ★



28

1

Resistensi terhadap teknologi baru

2

Pendidikan karakter

3

Keterampilan motorik/Bloom

4

Akurasi dan akuntabilitas penilaian

Kesimpulan



- ➡ Pembelajaran daring merupakan solusi pendidikan yang relevan di era digital, memberikan fleksibilitas, aksesibilitas, dan efisiensi.
- ➡ Namun, keberhasilan implementasinya memerlukan dukungan infrastruktur, pelatihan literasi digital, dan pendekatan yang seimbang untuk mengatasi tantangan seperti kesenjangan akses dan interaksi sosial.
- ➡ Dengan perencanaan yang baik, pembelajaran daring dapat menjadi bagian integral dari ekosistem pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan.



TERIMA KASIH

