



# PEMBELAJARAN ONLINE DI PERGURUAN TINGGI



**Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.**  
**Universitas Negeri Yogyakarta**  
**[s.id/hermands](http://s.id/hermands)**  
**[hermands.id](http://hermands.id)**



**WORKSHOP PEMBELAJARAN BERBASIS ICT**  
**PASCASARJANA UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA**  
**Serang, 14 Agustus 2019**

# Outline



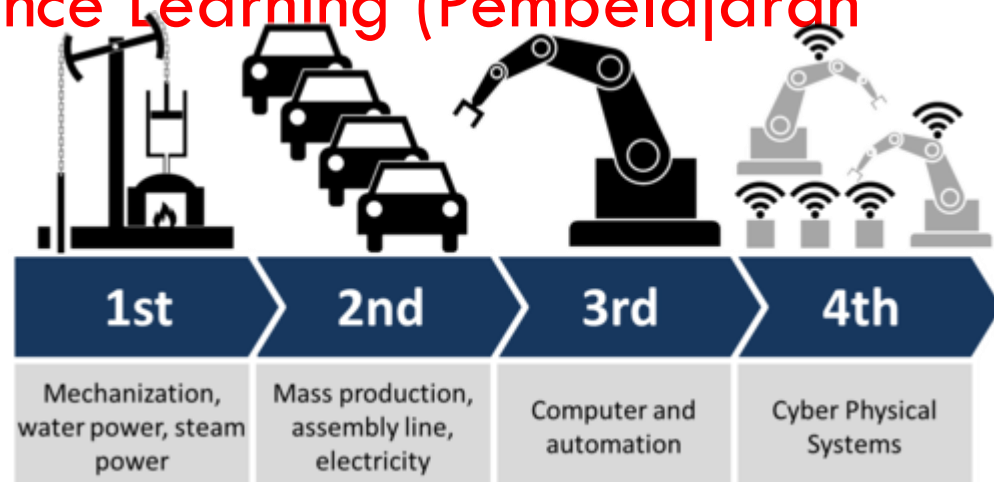
- Rekomendasi Rakernas 2018 dan 2019
- Konsep E-learning
- E-learning yang Efektif
- Kendala Implementasi E-learning
- Blended Learning



# Rekomendasi Rakernas Kemenristekdikti 2018 dan 2019



- Perguruan Tinggi agar mulai/segera menyiapkan **Online/Blended/Distance Learning (Pembelajaran Daring)**



- Disruption Era
- Industry Revolution 4.0
- Education 4.0



# What is Education 4.0?



**Anywhere Anytime**



**Personal**



**Flexible Delivery**



**Peers and Mentors**



**Why/Where not What/How**



**Practical Application**



**Modular and Projects**



**Student Ownership**



**Evaluated not Examined**



# Konsep e-Learning



- e-Learning memungkinkan ANYONE belajar ANYWHERE, ANYTIME
- Menggunakan ICT



# Komponen e-Learning



## e-Learning

1

**Sarpras: Aplikasi/sistem, Infrastruktur (bw, wifi, server), Fasilitas TI**

2

**SDM: Dosen/guru, Mhs/siswa, Tutor/asisten, Ahli (materi, instruksional), Teknisi**

3

**Konten: Materi Pembelajaran, Aktivitas/interaksi, Strategi dan evaluasi**

4

**Support: Penjaminan Mutu dan Tata Kelola**



# Konten E-learning



## □ Learning Resources (Sumber Belajar)

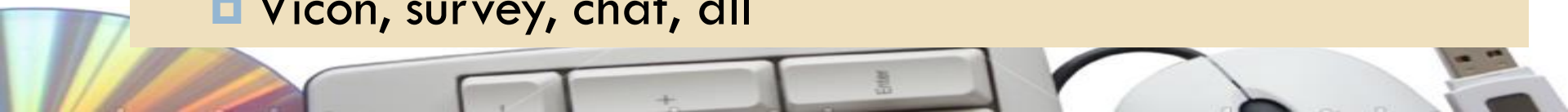


- Materi/bahan ajar berbentuk multimedia (teks, images, animasi, video) (Slide presentasi, LKS, modul, dll)
- Bahan pendukung (Kurikulum, Silabus, RPP, dll)
- Link untuk pengayaan

## □ Aktivitas/Interaksi



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



# Aktivitas online dalam E-learning



- *E-learning* berkualitas:
  - ▣ bahan ajar yang baik
  - ▣ berbagai aktivitas agar peserta didik senang dan menikmati pembelajaran *online* (*engaging*)
- Berbagai aktivitas dalam *e-learning*:
  - ▣ mendorong peserta didik menjadi aktif,
  - ▣ interaktif dan kolaboratif, dan
  - ▣ tetap termotivasi dalam lingkungan pembelajaran *online*.



# Contoh Aktivitas Online

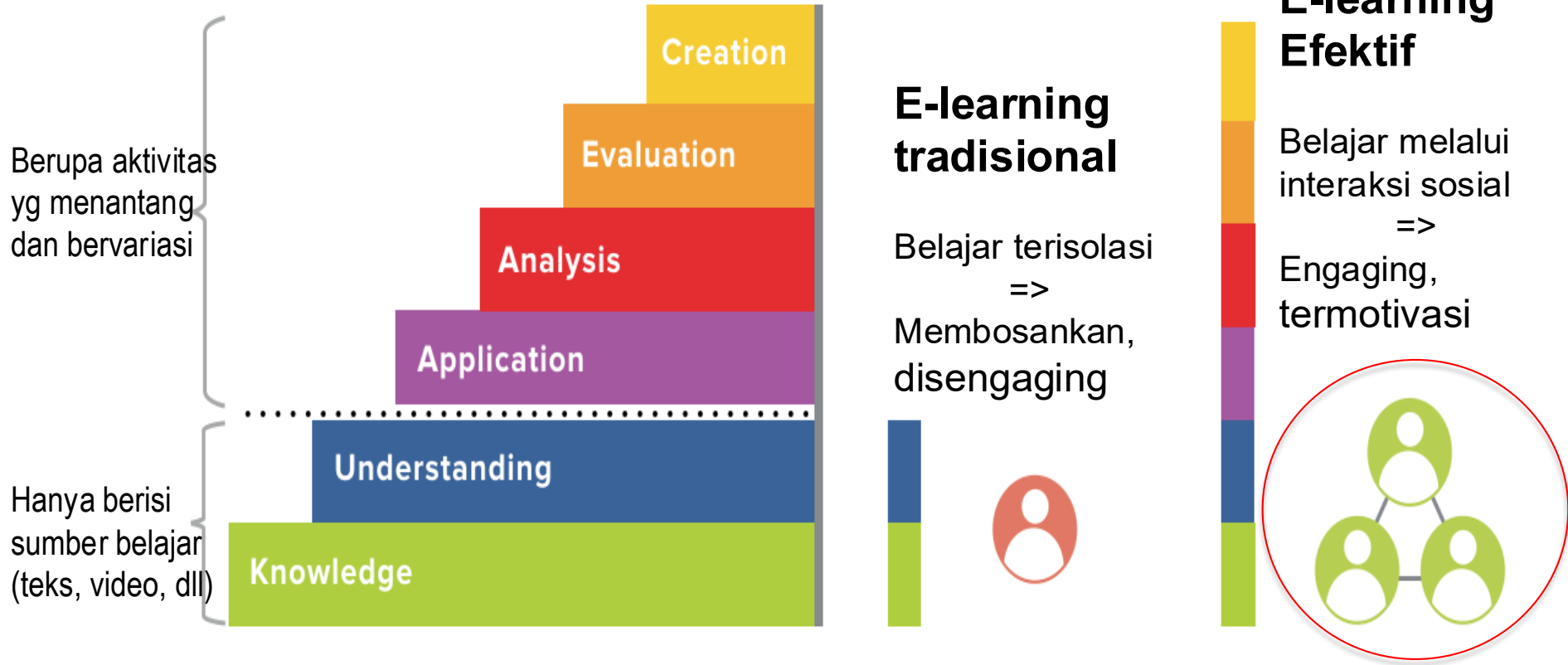


Fitur di E-learning untuk mendukung aktivitas online:

- ❑ Forum Diskusi: aktivitas yg berupa pengenalan, refleksi, diskusi berbasis video, diskusi kelompok dg attachment, ratings, dll.
- ❑ Quiz: dapat membuat berbagai macam soal objektif mis: PG, BS, mencocokkan, drag-drop, isian, dll.
- ❑ Assignment: dapat membuat berbagai tugas, mis: online, offline, upload file.
- ❑ Video conference: distance F2F, evaluasi, autentikasi
- ❑ Wiki project: bekerjasama mengerjakan proyek
- ❑ Workshop, Choice, Glossary, dll.



# E-learning yang Efektif



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



# E-learning yang Engaging



E-learning yang dilengkapi dengan berbagai aktivitas yang menarik dan interaktif untuk mendorong mahasiswa aktif dan termotivasi dalam belajar secara online.

Bagaimana membuat e-learning yang engaging?

- > Memasukkan beragam aktivitas
- > Memberi respon dengan segera



# Student Engagement dalam E-learning

## □ Emosi + Interaktif + Sosial



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.



# Optimalisasi E-learning



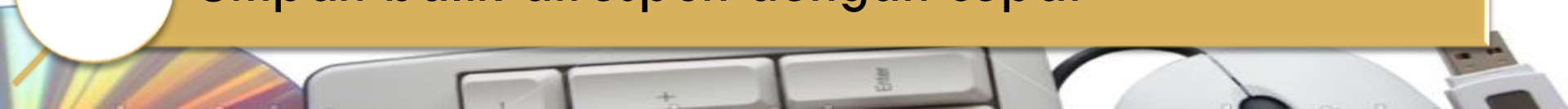
Fleksibilitas LMS dimanfaatkan semaksimal mungkin

Evaluasi online dilakukan tidak sekedar untuk menilai hasil belajar, tetapi juga proses

Aktivitas online difasilitasi agar mhs dapat berkreasi dan inovasi

Interaksi online diintensifkan

Umpan balik direspon dengan cepat



# Best Practice dalam e-Learning



- Adanya kebijakan pimpinan terkait e-learning.
- 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**

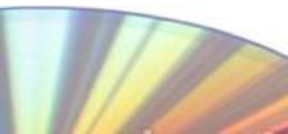
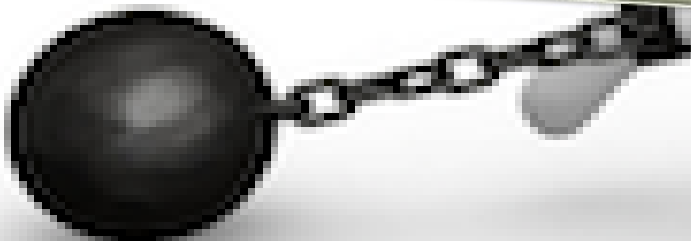


# Kendala Implementasi E-learning



18

- 1 Resistensi terhadap teknologi baru
- 2 Pendidikan karakter
- 3 Keterampilan motorik/Bloom
- 4 Akurasi dan akuntabilitas penilaian



# Kendala Implementasi E-learning



19

## 1 Resistensi terhadap teknologi baru

Sudah nyaman, ribet,  
bangga masa lalu

Move on → kebutuhan  
kompetensi now (4Cs)

Pend

Keter

Akurasi

kompetensi penilaian



# Kendala Implementasi E-learning



20

Resistensi terhadap teknologi baru

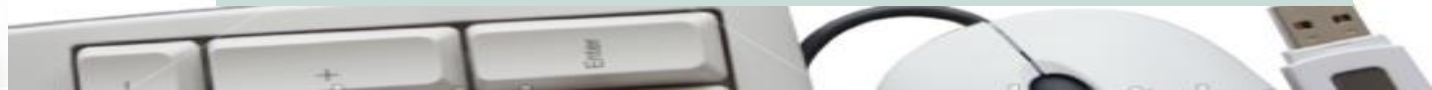
## 2 Pendidikan karakter

Keterampilan

Akurasi dan

Kesulitan mengajarkan nilai

Metode dialogis →  
interaksi: forum diskusi,  
vicon, chat



# Kendala Implementasi E-learning



21

Resistensi terhadap teknologi baru

Pendidikan karakter

**3** Keterampilan motorik/Bloom

Akurasi dan ak

Kesulitan mengajarkan keterampilan motorik  
→ Simulasi, praktek langsung (real & virtual)



# Kendala Implementasi E-learning



22

Resistensi

Pendidikan

Keterampilan

Nyontek (copas), joki

→ Pendeteksi plagiasi

→ Autentikasi (webcam, face/retina detection)

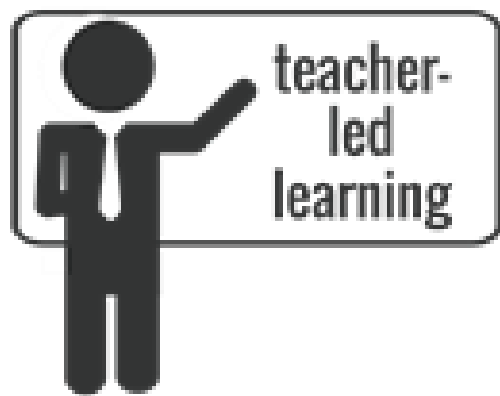
4

Akurasi dan akuntabilitas penilaian



# Blended Learning

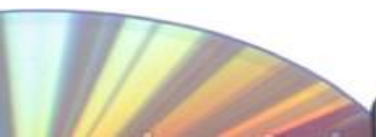
combining the best teaching methods



# Blended Learning



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



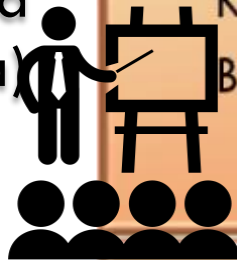
# Kerangka Blended Learning



Waktu sama  
(Sinkronous)

Waktu beda  
(Asinkronous)

Tempat sama  
(Tatap muka)



Kelas/Lab  
Kuliah terjadwal  
Bimb Tradisional

Studio/Bengkel  
Latihan lab  
Praktik



**Blended Learning**

Tempat beda  
(pakai ICT)



Kelas/Lab virtual  
Video konferen  
Chat/WA/FB

LMS  
Blog/Youtube  
Forum diskusi





# Kategori Online dan F2F

26

Proporsi Online	Proporsi F2F	Kategori
0 %	100 %	Pembelajaran konvensional/ tradisional
1 s.d. 29 %	71 – 99 %	Pembelajaran difasilitasi Online
30 s.d. 79 %	21 sd 70 %	<b><i>Blended Learning</i></b>
80 s.d. 100%	0 sd 20 %	Pembelajaran <i>Online</i>

# Kategori Online Learning (updated-2015)



# Best Practice dalam BL



- Kombinasi interaksi Synchronous dan Asynchronous  
Pemilihan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan materi pembelajaran.
- Pengaturan waktu aktivitas pembelajaran  
Pengaturan kombinasi/persentase aktivitas pembelajaran F2F dan online tergantung dari karakteristik mata kuliah.
- Pemilihan teknologi yang tepat  
Tool yang tepat untuk mengakomodasi sistem online dan aktivitas online.



# Kesimpulan



- Perguruan tinggi harus mulai menerapkan e-learning/online course.
- Perlu dirancang model pembelajaran online yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (kompetensi).
- Kendala implementasi e-learning dapat diatasi melalui usaha bersama antara berbagai pihak dan para dosen.
- Proporsi online dan F2F dalam Blended Learning tergantung dari karakteristik mata kuliah.



# TERIMA KASIH

