

**BEST PRACTICE
PEMBELAJARAN DARING
DI UNY**

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.
<http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>

**SEMINAR SOSIALISASI PEMBELAJARAN DARING
YOGYAKARTA- 20 AGUSTUS 2018**

Outline

- Kendala Implementasi E-learning
- Rekomendasi Rakernas 2018
- Kebijakan UNY tentang E-learning
- Blended Learning
- Best Practice

Kendala Implementasi E-learning

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

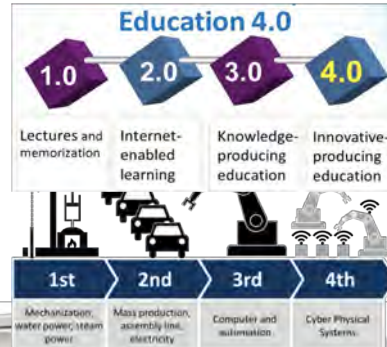
Kendala Implementasi E-learning

- 1 Resistensi terhadap teknologi baru
 - Sudah nyaman, ribet, bangga masa lalu
 - Move on → kebutuhan kompetensi now

Rekomendasi Rakernas Kemenristekdikti 2018

- Perguruan Tinggi agar mulai mempersiapkan **Online/Distance Learning** sesuai Peraturan Perundangan

- Disruption Era
- Industry Revolution 4.0
- Education 4.0



UU Sisdiknas No. 20/2003, Pasal 1

- Pendidikan jarak jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya **terpisah** dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui **teknologi komunikasi, informasi, dan media lain**.

- **Terpisah**
- **TIK**



PP No. 17/2010

Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pend, Ps 11

- PJJ bertujuan untuk meningkatkan **perluasan** dan **pemerataan** akses pendidikan, serta meningkatkan **mutu** dan relevansi pendidikan.



Permendikbud No 109/2013 Penyelenggaraan PJJ pd PT Pasal 3

- PJJ mempunyai karakteristik terbuka; mandiri; tuntas; terpadu; menggunakan teknologi informasi dan komunikasi; menggunakan teknologi pendidikan.

- **Terbuka**
- **Mandiri**
- **Tuntas**
- **Terpadu**
- **TIK**
- **TP**

Permendikbud No 109/2013 Penyelenggaraan PJJ pd PT Pasal 4



Lingkup Penyelenggaraan:

Program Studi ($\geq 50\%$ jumlah MK di-PJJ-kan)

- Perlu ijin Dikti
- Prodi tatap muka harus terakreditasi minimal B
→ 3 propinsi
- Akreditasi A: seluruh Indonesia dan internasional

Mata Kuliah ($< 50\%$ jumlah MK di-PJJ-kan)

- Ijin pimpinan PT dengan persetujuan Senat PT

Kendala Implementasi E-learning



10

Resistensi terhadap teknologi baru

2 Pendidikan karakter

Keteramp

Akurasi dan

Kesulitan mengajarkan nilai

Metode dialogis →
interaksi: forum diskusi,
vicon, chat



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 siswa 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 projek
- Workshop, Choice, Glossary, dll.

Student Engagement dalam E-learning

Emotional + Interactive + Social

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

Kendala Implementasi E-learning

14

- Resistensi terhadap teknologi baru
- Pendidikan karakter
- 3 Keterampilan motorik/Bloom**
- Akurasi dan al

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

Effective Online Learning

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

E-learning untuk mendukung Bloom

ONLINE TOOLS TO SUPPORT BLOOM'S REVISED TAXONOMY
assembled by Kathy Schrock

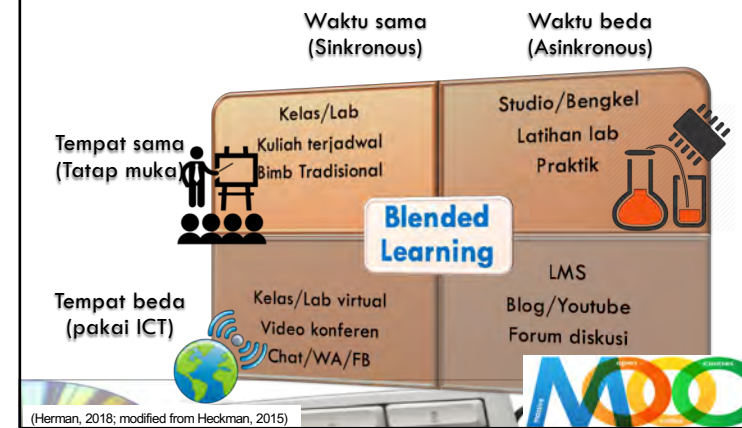
Peraturan Rektor UNY No 13/2015

□ Pasal 4

- (5) Perkuliahan dapat dilakukan dengan *blended learning* ataupun model *e-learning* penuh.
- (6) Pembelajaran *e-learning* dalam *blended learning* diselenggarakan maksimal empat pertemuan.
- (7) Perkuliahan model *e-learning* penuh diselenggarakan dengan perguruan tinggi yang telah menjalin kerjasama.
- (8) Mahasiswa yang mengikuti program peningkatan prestasi dapat dilayani dengan pembelajaran *e-learning*.

- E-Learning
- Blended Learning

Kerangka Blended Learning

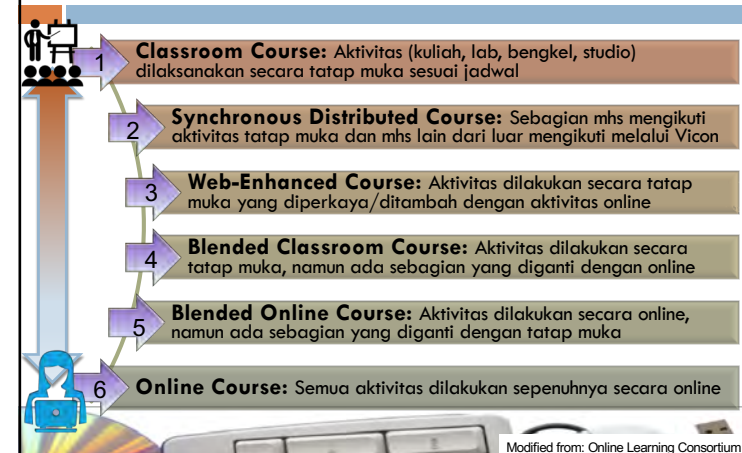


Kategori Online dan F2F

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

Modified from: The Sloan Consortium

Kategori Online Learning (updated-2015)



Peraturan Rektor UNY No 17/2017

Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran Daring (e-learning) UNY

- Pasal 2
 - (1) Pembelajaran daring (E-learning) dapat diikuti peserta didik **dari UNY** maupun **dari luar UNY**.
- Pasal 3
 - (1) E-learning bertujuan untuk meningkatkan **efisiensi** dan **efektivitas** pembelajaran pada peserta didik dengan memanfaatkan **TIK** serta media komunikasi lainnya.

SPADA Indonesia <http://spada.ristekdikti.go.id>

Sistem Pembelajaran Daring Indonesia

MATERI TERBUKA

172

MATA KULIAH TERBUKA

142

MATA KULIAH DARING

253

TOP 5 PT PENYELENGGARA

PERGURUAN TINGGI PENYELENGGARA

51

PERGURUAN TINGGI MITRA

116

6.927 MAHASISWA

Jumlah Mahasiswa SPADA BINUS 2017

Belmawa, Jan 2018

O2L Brightspace

Rating Summary

Moodle

TrustRadius

Category	Brightspace	Moodle	TrustRadius
Likelihood to Recommend	7.5	8.9	8.9
Likelihood to Renew	8.3	9.6	9.6
Usability	6.4	9.3	9.3
Reliability and Availability	9.0	9.5	9.5
Performance	9.0	10.0	10.0
Support	9.9	9.3	9.3
Online Training	4.0	6.0	6.0
Implementation	8.6	9.8	9.8
Scalability	9.0	8.5	8.5

Sumber: <http://trustradius.com>

Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia

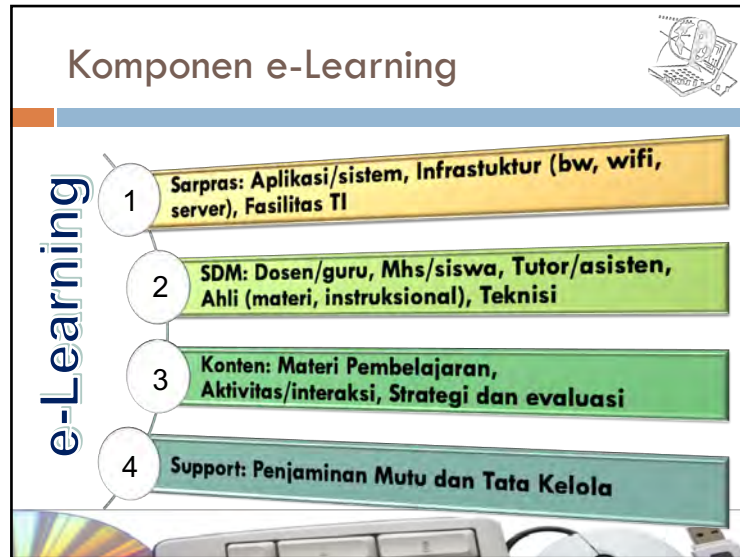
Menteri Pendidikan Nasional
Memberikan Penghargaan Anugerah E-Pendidikan kepada

BE SMART
(UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA)

Sebagai situs program pembelajaran terbaik pertama berbasis WEB (E-Learning) perguruan tinggi tahun 2010 yang dianugerahkan dalam rangka Festival E-Pendidikan 2010 yang diselenggarakan oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan

Jakarta, 28 Oktober 2010

Prof. Dr. Ir. H. Mohammad Nuh, DEA



Peraturan Rektor UNY No 17/2017

Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran Daring (e-learning) UNY

BAB IV PENYELENGGARAAN

Pasal 4

- (1) *E-learning* diselenggarakan oleh UNY dengan mengikuti peraturan yang berlaku.
- (2) ~~Penanggung jawab~~ penyelenggaraan program *E-Learning* adalah Wakil Rektor I.
- (3) Untuk kelancaran pelaksanaan program, UNY menugaskan LPPMP, UPT PUSKOM, BAKI, dan fakultas sesuai dengan ruang lingkup dan kewenangan masing-masing dalam rangka operasional program *E-learning*.

Peraturan Rektor UNY No 17/2017

Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran Daring (e-learning) UNY

Pasal 5

- (1) **BAKI** sebagai koordinator penyelenggara E-learning.
- (2) **LPPMP** UNY sebagai penyelenggara E-learning.
- (3) **BAKI** sebagai koordinator layanan administrasi E-learning.
- (4) UPT **PUSKOM** sebagai pengembang dan memelihara sistem E-learning.
- (5) **Fakultas** bertanggung jawab atas kelancaran pelaksanaan E-learning pada jurusan/prodi.
- (6) **LPPMP** UNY sebagai penjamu E-learning.

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

Dapatkah materi kita langsung dipakai di e-learning?

- Materi F2F tidak bisa langsung diupload dan digunakan dalam e-learning.

Bagaimana?

- Buku/diktat: dibagi per pokok bahasan (1 modul untuk pembelajaran sktr 30 mnt)
- Slide PP: diberi penjelasan/narasi atau contoh
- Ditambah multimedia (animasi, suara, video, dll yg relevan) untuk memudahkan pemahaman
- Ditambah aktivitas/interaksi agar engaging

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.

Kendala Implementasi E-learning

31

Nyontek (copas), joki

- Pendeteksi plagiasi
- Autentikasi (webcam, face/retina detection)

4 Akurasi dan akuntabilitas penilaian

Optimalisasi E-learning

Fleksibilitas LMS dimanfaatkan semaksimal mungkin

Evaluasi online dilakukan tidak sekedar untuk menilai hasil belajar

Aktivitas online difasilitasi agar mhs dapat berkreasi dan inovasi

Interaksi online diintensifkan

Umpan balik direspon dengan cepat

Best Practice dalam 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.

Best Practice dalam Online Test

- Cakupan tes harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.
- Buatlah bentuk tes yang bervariasi untuk mengukur berbagai kompetensi yg diinginkan.
- Selalu berikan feedback positif dan segera.
- Tuliskan soal tes dengan lugas dan jelas.
- Untuk soal latihan, selalu berikan kunci dan pembahasan.
- Bila memungkinkan, beri gambar, animasi, video.

Best Practice dalam BL

- Kombinasi interaksi Synchronous dan Asynchronous
Pemilihan yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan materi pembelajaran.
- Pengaturan waktu aktivitas pembelajaran
Pengaturan waktu yang tepat antara aktivitas pembelajaran tatap muka dan online.
- Pemilihan teknologi yang tepat
Tool yang tepat untuk mengakomodasi sistem online dan aktivitas online.

Kesimpulan

- Perguruan tinggi harus mulai menerapkan e-learning/online course.
- Di UNY kebijakan terkait pelaksanaan e-learning/online learning sudah ada.
- Perlu dirancang model pembelajaran online yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (kompetensi).
- Kendala implementasi e-learning di UNY dapat diatasi melalui usaha bersama BAKI, LPPMP, Puskom, Fakultas/Jurusan/Prodi dan para dosen.