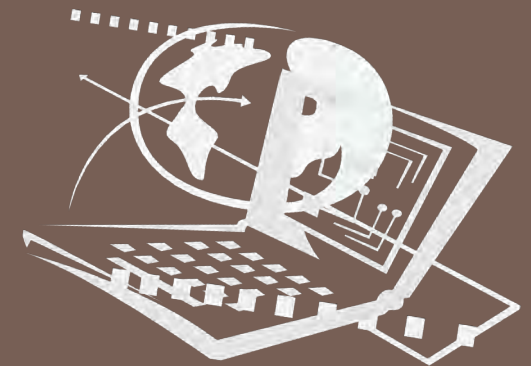




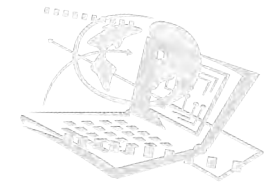
# APA E-LEARNING ITU?

**Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
[hermansurjono@uny.ac.id](mailto:hermansurjono@uny.ac.id)

[hermands.id](http://hermands.id)



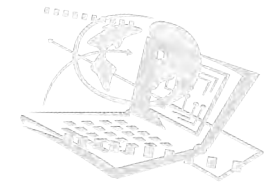
# Konsep e-Learning



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

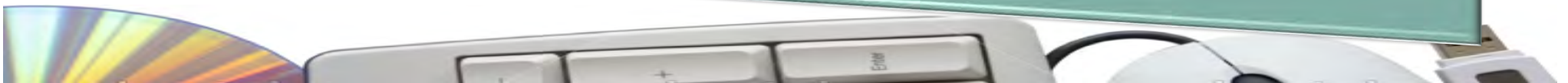


# Komponen e-Learning

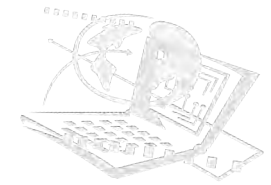


## e-Learning

- 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)

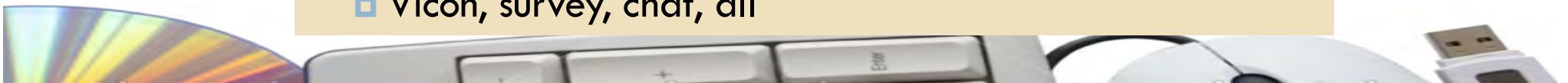


- Materi/bahan ajar berbentuk multimedia (teks, images, animasi, video) (Slide presentasi, LKS, modul, dll)
- Bahan pendukung (Kurikulum, Silabus, RPP, dll)
- Link untuk pengayaan

## □ Aktivitas/Interaksi



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



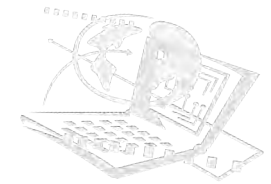
# Aktivitas online dalam E-learning



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



# Contoh Aktivitas Online

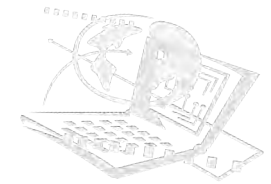


Fitur di E-learning untuk mendukung aktivitas online:

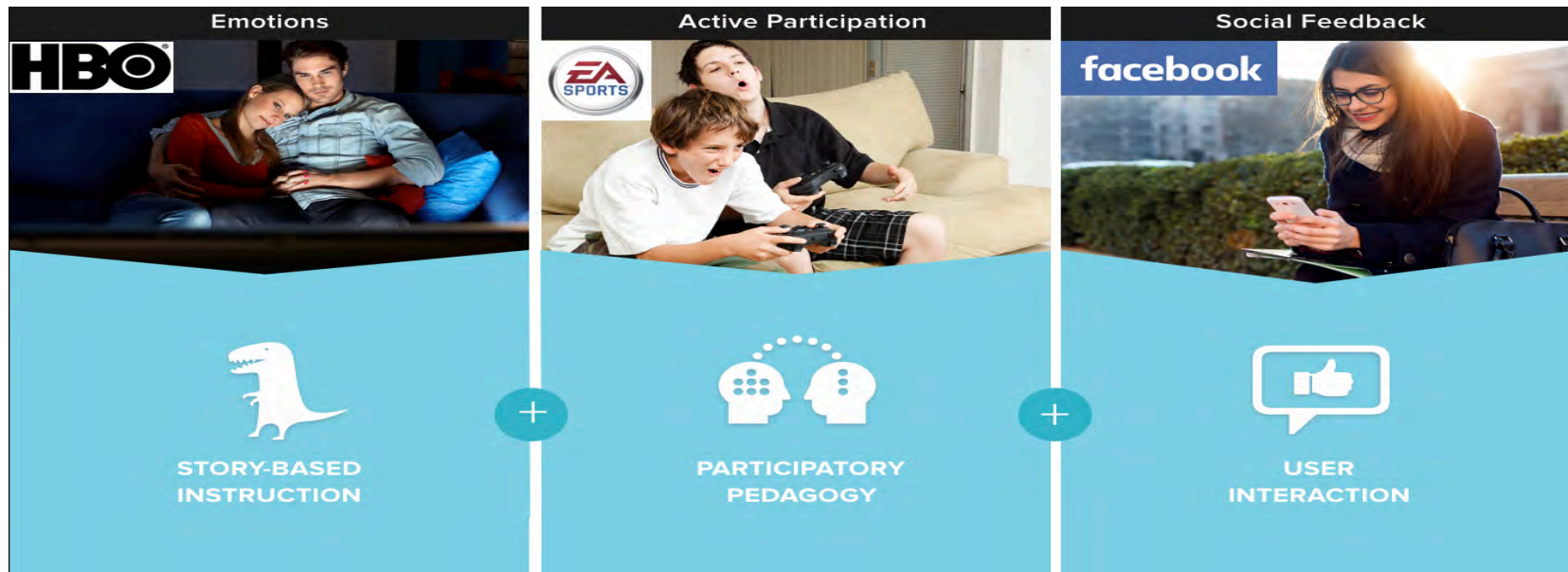
- ❑ Forum Diskusi: aktivitas yg berupa pengenalan, refleksi, diskusi berbasis video, diskusi kelompok dg attachment, ratings, dll.
- ❑ Quiz: dapat membuat berbagai macam soal objektif mis: PG, BS, mencocokkan, drag-drop, isian, dll.
- ❑ Assignment: dapat membuat berbagai tugas, mis: online, offline,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



# Student Engagement dalam E-learning



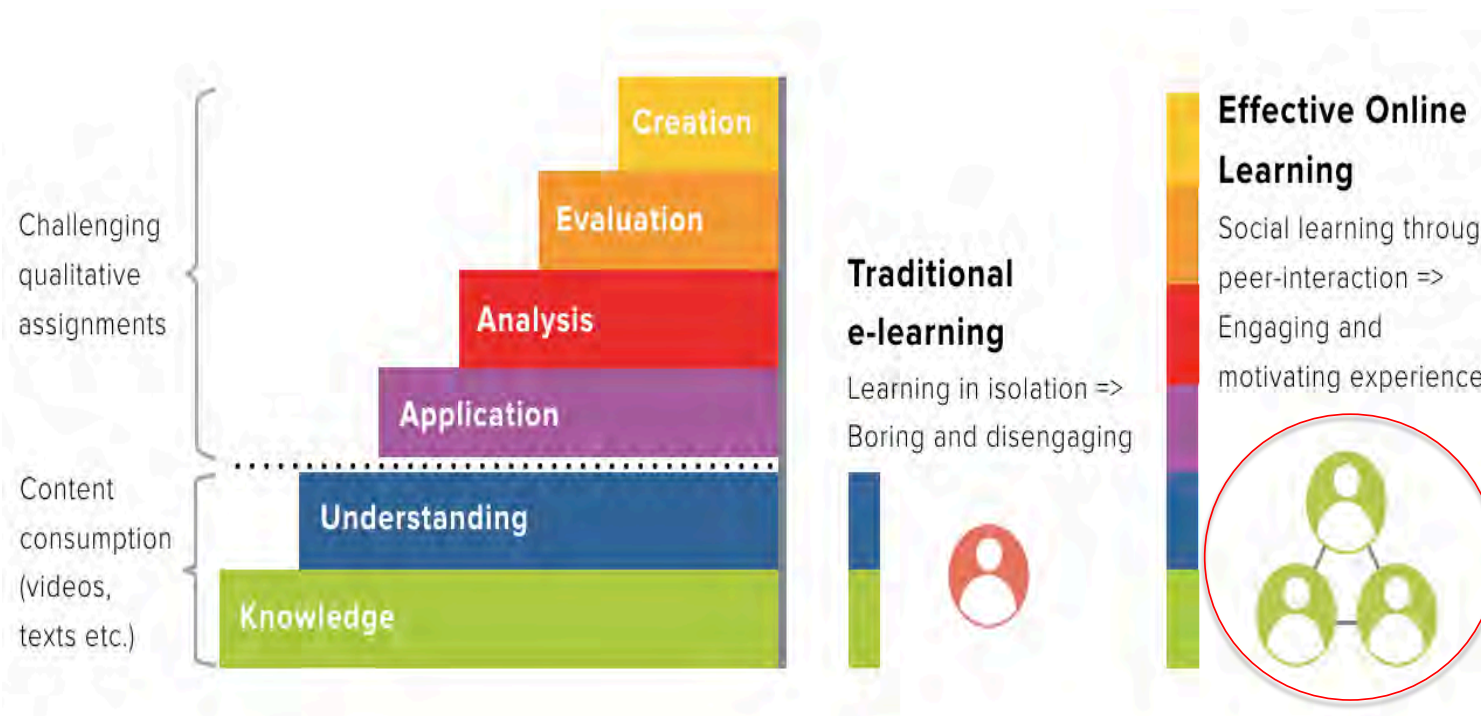
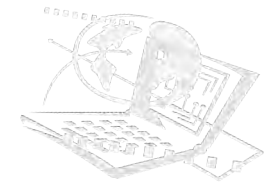
- Emotional + Interactive + Social



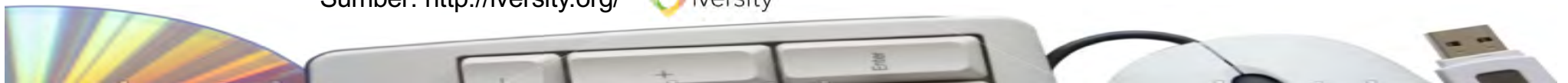
Sumber: <http://iversity.org/>  iversity



# Effective Online Learning

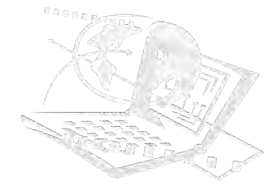


Sumber: <http://iversity.org/>  iversity





# Kualitas e-learning



- **Efektivitas**

Seberapa tinggi tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh mahasiswa.

- **Engagement**

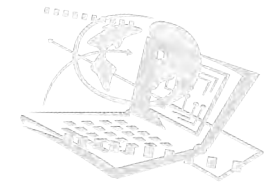
Seberapa tinggi tingkat ketertarikan dan partisipasi mahasiswa dalam aktivitas *online*.

- **Efisiensi**

Seberapa tinggi tingkat kebermanfaatan e-learning dibanding dengan sumberdaya (waktu, biaya, usaha) yang digunakan.



# Optimalisasi E-learning



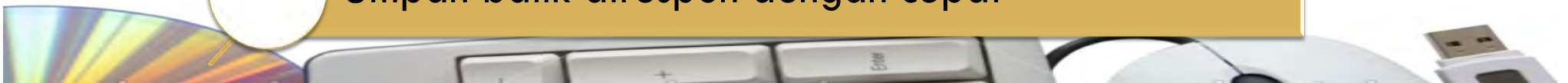
Fleksibilitas LMS dimanfaatkan semaksimal mungkin

Evaluasi online dilakukan tidak sekedar untuk menilai hasil belajar

Aktivitas online difasilitasi agar mhs dapat berkreasi dan inovasi

Interaksi online diintensifkan

Umpan balik direspon dengan cepat



**TERIMA KASIH**

