

# AKTIVITAS PEMBELAJARAN AKTIF SECARA VIRTUAL



Hendro Kusumo EPM.  
Trianik Widyaningrum  
Novi Febrianti

# **AKTIVITAS PEMBELAJARAN AKTIF SECARA VIRTUAL**

Hendro Kusumo EPM.  
Trianik Widyaningrum  
Novi Febrianti



Penerbit K-Media  
Yogyakarta, 2021

---

## **AKTIVITAS PEMBELAJARAN AKTIF SECARA VIRTUAL**

xii + 161 hlm.; 14 x 20 cm

---

**ISBN: 978-623-316-704-8**

**Penulis** : Hendro Kusumo EPM, Trianik Widyaningrum &  
Novi Febrianti

**Tata Letak** : Nur Huda A.

**Desain Sampul** : Nur Huda A.

**Cetakan 1** : Desember 2021

Copyright © 2021 by Penerbit K-Media  
All rights reserved

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektrik mau pun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

---

### **Isi di luar tanggung jawab percetakan**

Penerbit K-Media  
Anggota IKAPI No.106/DIY/2018  
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.  
e-mail: kmedia.cv@gmail.com

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Alloh SWT yang telah memberikan kenikmatan, kesehatan, dan kesempatan, sehingga penulis berhasil menyelesaikan buku yang berfungsi seperti modul ini.

Buku ini dipergunakan untuk menunjang proses pembelajaran bagi pengajar, baik guru maupun calon guru, serta dosen dan mahasiswa agar lebih dapat menerapkan pembelajaran aktif dan mengimplementasikan pembelajaran aktif ini secara daring (*online*), guna menunjang penerapan kurikulum 2013 dimasa pandemi covid 19 yang menuntut pendekatan pembelajaran metode ilmiah.

Dalam buku ini diketengahkan mengenai Pembelajaran Aktif dalam Standar Proses dan implementasi Kurikulum 2013, Pengembangan Kegiatan Pembelajaran Aktif secara virtual, Pembelajaran Terpadu, serta model-model Pembelajaran Inovatif yang dapat dilakukan secara daring (*online*).

Kritik dan saran dari para pembaca buku ini sangat kami nantikan guna penyempurnaan pada penerbitan edisi mendatang.

Semoga bermanfaat.

Yogyakarta,

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>x</b>

## PENGANTAR PEMBELAJARAN AKTIF SECARA

VIRTUAL.....	1
• Bagaimana Buku Ini di <i>Setting</i> .....	2
• Desain Aktivitas.....	7
• Refleksi dari Penelitian Pembelajaran & Pengembangan.....	8
• Apa saja ciri-ciri belajar aktif?.....	10
• Terlibat dengan Pembelajaran.....	12
• Apa yang Bisa Kita Pelajari dari <i>Neurosains</i> ?.....	13
• Pentingnya Metakognisi untuk Belajar.....	14
• Kesadaran Diri.....	15
• Bahasa dan Pembelajaran.....	16
<b>10 Cara menggunakan <i>platform</i> Pembelajaran Virtual.....</b>	<b>18</b>

## PEMBELAJARAN VIRTUAL..... 19

### ***Pembukaan Virtual*..... 19**

• Bayangkan.....	19
• Kamu Kenalkan aku; Aku Kenalkan Kamu.....	21
• Kutip Aku.....	22
• Menggunakan <i>Prezi</i> untuk Membangun Komunitas di Kelas Virtual.....	24
• Intro Instagram.....	25

### **10 Ide untuk membuat *check list***

<b>Pembelajaran Virtual.....</b>	<b>27</b>
----------------------------------	-----------

<b><i>Kegiatan Belajar Virtual</i></b> .....	<b>28</b>
• Pembelajaran Virtual dengan Kuadran .....	28
• Menggabungkan Konsep Desain MOOC (kursus virtual terbuka) .....	29
<b>10 Slide untuk mengatur Pembelajaran Virtual</b> .....	<b>31</b>
<b><i>Dari Konsep ke Desain Virtual</i></b> .....	<b>32</b>
• Analisis Data Kelompok Kecil .....	32
• Berbagi Media Sosial .....	33
• <i>Think-Pair-Share</i> untuk Webinar .....	35
<b>10 Cara Membuka Sesi Pembelajaran Virtual Interaktif</b> .....	<b>37</b>
<b><i>Pembelajaran Asinkron Virtual</i></b> .....	<b>38</b>
• <i>Poin-Counterpoint</i> .....	38
• Orientasi Siswa Baru .....	39
<b>10 Cara Melibatkan Pembelajar Virtual</b> .....	<b>41</b>
<b><i>Situasi Virtual Unik</i></b> .....	<b>42</b>
• Survei Global sekolah .....	42
• Temukan ini .....	43
• Memfasilitasi dari Jauh .....	44
<b>10 Cara Menggunakan Alat Anotasi</b> .....	<b>47</b>
<b><i>Penutupan Virtual</i></b> .....	<b>48</b>
• Tinjau, Ingat, Kaitkan, Ingat.....	48
• Buat Mereka Menempel .....	49
• Pilih dan Pilih Lagi.....	50
• Tantangan Konsep.....	52
<b>10 Cara Menggunakan <i>Breakout Room</i> di Kelas Virtual</b> .....	<b>53</b>

TAKTIK TEKNOLOGI .....	54
<b><i>Solusi Campuran</i></b> .....	<b>54</b>
• Pindah ke Tujuan .....	54
• Bantuan Pekerjaan <i>Do-It-Yourself</i> (DIY) .....	57
• 411 .....	58
<b>10 Cara Menggunakan Kode QR dalam Pembelajaran</b> .....	<b>61</b>
<b><i>Pembelajaran Sosial</i></b> .....	<b>62</b>
• Pembelajaran Partisipasi dalam Grup <i>Linked In</i> .....	62
• Digital Round Robin .....	64
• Inventarisasi Keterampilan Berbasis Blog.....	65
• Jajak Pendapat Media Sosial .....	67
• Jam Kerja .....	68
• Tantangan Kuis .....	70
<b>10 Cara <i>Polling</i> untuk Kelas Virtual</b> .....	<b>72</b>
<b><i>Teknologi di Kelas</i></b> .....	<b>73</b>
• Jeda dan Temukan.....	75
<b>10 Frasa untuk Mendapatkan Kembali Perhatian Peserta Virtual</b> .....	<b>77</b>
BELAJAR DARI BANYAK .....	78
<b><i>Belajar dalam Tim</i></b> .....	<b>78</b>
• Saya Merasa Dihargai .....	79
• Bangun Tim yang Saling Percaya .....	80
• Umpan balik untuk Tim .....	82
• Penghargaan MVP .....	83
• Pemula Diskusi .....	84
• Bawa Aku Bersamamu .....	86
• Guru Bertemu dan Menyapa .....	87
• Keajaiban Pendampingan .....	88

• Guru Pertama Kali.....	89
<b>10 Cara Menggunakan <i>Whats App</i> untuk Pembelajaran Berkelanjutan.....</b>	<b>91</b>
<b><i>Tempatkan Aku jadi Guru .....</i></b>	<b>92</b>
• Ajukan Pertanyaan yang Kuat .....	92
• Rumus Umpan Balik .....	94
• Menunjukkan Apresiasi.....	95
• Desain Rapat Pembelajaran .....	97
<b>10 Cara Menggunakan Media Sosial untuk Mendukung Pembelajaran .....</b>	<b>98</b>
<b><i>Pembelajaran Peer-to-Peer.....</i></b>	<b>99</b>
• Lingkaran Pembelajaran Teman Sejawat .....	99
• Aku Melatih Mu; Kamu Melatih Aku .....	101
• Kelompok Penasihat Sebaya .....	102
<b>10 Cara Sukses dengan <i>Mobile Learning</i> .....</b>	<b>104</b>
<b>BELAJAR SAMBIL BERKARYA.....</b>	<b>105</b>
<b><i>Bantu Diri Sendiri.....</i></b>	<b>105</b>
• Setiap Hari Berarti.....	106
• Nilai Kepemimpinan Mu.....	107
• Aku yang Lebih Bijaksana .....	109
• Kutipan Terkemuka.....	110
• Uji Dirimu .....	111
<b>10 Cara untuk Merekam Video untuk Kelas Virtual .....</b>	<b>112</b>
<b><i>Pembelajaran Informal.....</i></b>	<b>114</b>
• Hal Pertama yang Utama.....	115
• Klub Buku Virtual .....	116
• Tas & Buku Coklat.....	118
• Daftar “ <i>Bug Me</i> ” .....	119
• Apa yang Membuatmu di Sini?.....	120



• Rencana Pembelajaran Informal.....	123
<b>10 Cara untuk Pembinaan Virtual.....</b>	<b>125</b>
<b><i>Belajar dari Pengalaman.....</i></b>	<b>125</b>
• Pembelajaran Eksperiensial di Kelas Virtual.....	127
• Pembelajaran Pengalaman di Tempat Magang (Studi, <i>Virtual Tour</i> ).....	131
• Pembelajaran Campuran Eksperiensial untuk Potensi Tinggi.....	132
<b>10 Tips untuk Kerjasama Tim Virtual .....</b>	<b>133</b>
<b><i>Tugas di Sekolah.....</i></b>	<b>134</b>
• Menilai Peserta didik untuk Tugas Rotasi .....	134
• Perjanjian Rotasi Kelas .....	136
• Mengevaluasi Penugasan Rotasi .....	138
<b>10 Cara untuk Guru Sebagai <i>Host</i> (Admin).....</b>	<b>140</b>
 PEMBELAJARAN LUAR KELAS.....	 141
<b><i>Ice Breaking Virtual.....</i></b>	<b>141</b>
• Mencari Benda .....	141
• Menggambar Bersama.....	142
• <i>Hoax</i> & Fakta.....	143
<b>10 Cara Berpikir tentang Belajar di Masa Depan .....</b>	<b>144</b>
 <b><i>Do Well by Doing Good.....</i></b>	 <b>146</b>
• Kontrak Belajar Virtual .....	146
• Doa Belajar Virtual .....	148
• Presensi Kehadiran Virtual.....	149
• Tujuan Pembelajaran & Materi Virtual .....	150
• Diskusi Virtual .....	151
• Tes Fokus Belajar Virtual .....	153
• Resume & Penutup Virtual.....	154
• Ujian Virtual .....	155

BACAAN TAMBAHAN .....	157
<b>TENTANG PENULIS .....</b>	<b>159</b>

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan berusaha mencantumkan nama-nama pihak yang dilibatkan, karena ini adalah buku yang tidak pernah akan terwujud tanpa keterlibatan pihak-pihak yang mendorong kami untuk menjadi terbaik yang kami bisa. Para kontributor adalah, mitra kami yang murah hati, dan rela berbagi kegiatan terbaiknya, sehingga dapat mengambil manfaat.

Terima kasih setulus hati kepada pihak Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan (LPPM UAD) yang telah mendanai program ini. Terimakasih sedalam-dalamnya kepada para kontributor, mitra sekolah (khususnya guru-guru di SMP Muhammadiyah 2 Kalibawang), rekan-rekan pendidik serta siswa/mahasiswa kami. Terima kasih khusus kepada semua orang yang mengajari dan berbagi baik secara langsung ataupun tidak langsung, melalui webinar, workshop virtual, *streaming* video Ytube, maupun yang mengirim pesan *Whats App*, email, dan kontribusi kegiatan ekstra lainnya.

Buku ini mengacu pada apa yang telah kami temui & pelajari dari para profesional, seperti : Jenny Monk dan Cathy Silman dengan bukunya *Active Learning in Primary Classroom* dan Elaine Biech dengan bukunya “*101 Ways to make Learning Active beyond The Classroom*” melalui tulisan, makalah, dan artikelnya. Buku ini sekedar ringkasan tulisan dan kecerdasan mereka. Tanpa mereka, buku kami tidak akan berada saat ini dalam membimbing orang lain untuk berkembang dengan cara terbaik dan paling alami.

Terima kasih kepada keluarga, baik di rumah maupun di kantor. Mereka yang menciptakan mahakarya stamina hingga kami betah berjam-jam menulis: es teh manis, sate kambing, buah pisang, dan tempe goreng. Mmmmmm..... Terima kasih kepada semua orang di penerbitan & percetakan yang membuat kami terlihat baik untuk menghidupkan buku ini.



# PENGANTAR PEMBELAJARAN AKTIF SECARA VIRTUAL

**B**uku ini ditulis untuk Anda. Tugas kami adalah memastikan pembaca terhormat mencoba pengalaman yang membuat penasaran dengan peningkatan kompetensi, kepercayaan diri, dan komitmen. Kemampuan untuk menemukan bakat langka atau unik untuk keberhasilan sekolah. Setelah bakat yang dibutuhkan ditemukan, Bagaimana mengajak orang lain terlibat? Sekarang, sebelum berteriak "Itu bukan pekerjaan Ku," pikirkan tentang ini: Dapatkah bakat khusus itu dikembangkan? Bagaimana caranya? Apa pengalaman yang diperlukan untuk menumbuhkan bakat seperti itu?

Laju perubahan teknologi semakin cepat setiap tahun, artinya lebih banyak permintaan untuk orang-orang berpendidikan tinggi. Bayangkan keterampilan yang akan dibutuhkan di masa depan untuk hal-hal seperti : mobil listrik, sumber energi baru, keamanan *cyber*, perubahan peraturan pemerintah, aplikasi *mobile* komputasi, atau kustomisasi layanan. Beberapa sekolah memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk semua ini. Sejumlah ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan karir matematika (biasa disebut STEM) sudah mulai digunakan.

Ada banyak obrolan tentang teknologi baru dan sistem penyajian materi. Pekerjaan pendidik salah satunya adalah menemukan campuran yang tepat antara pembinaan,

pendampingan, tugas tambahan, tugas rotasi, dan intervensi pembelajaran untuk memenuhi persyaratan pekerjaan saat ini dan masa depan. Contohnya : gamifikasi, yaitu penerapan elemen *game-playing* ke lingkungan nyata, seperti : kelas, akan terus tumbuh ketika sekolah memikirkan cara untuk melibatkan, menilai keterampilan, dan menarik bakat siswa. Sekolah sedang bertransisi dari menggunakan gamifikasi sebagai taktik/ strategi.

Ada penekanan baru pada pengalaman belajar. Kita tahu bahwa pembelajaran berbasis pengalaman penting, namun hanya sedikit sekolah yang mendapatkan manfaat penuh dari model pembelajaran ini. Penelitian di Universitas Ahmad Dahlan dan beberapa sekolah mitra menunjukkan bahwa sekolah yang ingin mengembangkan kekuatan dapat meningkatkan dampak pengembangan dengan membantu guru & siswa belajar dari pengalaman.

“*Less is more*” adalah salah satu tema yang berputar di seluruh konferensi dan seminar pendidikan. Sebagai praktisi, perlu menemukan konten paling tepat yang dibutuhkan siswa. Internet dipenuhi dengan informasi. Banyak yang *minder* akibat kewalahan dengan data. Apa yang dibutuhkan siswa sekarang adalah jumlah yang tepat. Buku ini hanya akan membantu melakukannya. Aktivitas dalam buku ini dapat disesuaikan dengan banyak situasi.

### **Bagaimana Buku Ini di *Setting***

Di buku ini akan ditemukan tips/ cara praktis dari bab ke bab. Secara harfiah! Aktivitas Pembelajaran Aktif secara Virtual bukan buku teks tetapi melampaui dari sekedar konsep dan judulnya. Akhir dari ini buku benar-benar awal dari apa yang akan datang. Pada bagian akhir disajikan gagasan, belajar dalam waktu yang tidak terlalu lama akan berubah mulai dari adanya pandemi Covid - 19. Tulisan “10 Cara Berpikir tentang Belajar di Masa Depan.”

adalah daftar menarik yang membutuhkan tempat khusus. Daftar provokatif ini adalah cara kami untuk mengakhiri buku.

Akan selalu ada daftar tips/ cara praktis yang terletak di akhir setiap bab “Aktivitas Pembelajaran Aktif secara Virtual.” Teknik yang dijelaskan dalam teks ini dibagi menjadi beberapa bagian. Masing-masing untuk membantu mengetahui dimana teknik yang paling bermanfaat. Perhatikan bahwa ada persilangan dari satu topik ke topik lainnya. Jadi, jangan hanya karena tidak menemukan sesuatu di satu bagian, lalu dianggap tidak ada, periksalah bagian lain.

## **1. Pembelajaran Virtual**

Bagian “Pembelajaran Virtual” memberikan ide & alat untuk membuat pembelajaran yang menarik serta pengalaman belajar virtual praktis. Meskipun kegiatan dirancang untuk pengalaman virtual, masing-masing dapat digunakan dalam pengaturan luring.

- **Pembukaan Virtual:** Kontak pertama menciptakan kesan abadi. 10 menit pertama menentukan setiap pertemuan awal antara dua orang. Hal ini meletakkan dasar untuk hampir semua asumsi dan keputusan tentang hubungan berikutnya.
- **Aktivitas Pembelajaran Virtual:** Banyak guru lupa bahwa mereka perlu melakukan pembelajaran virtual dengan cara yang sama seperti mereka melakukan pembelajaran tatap muka. Kita tidak bisa mengabaikan prinsip belajar orang dewasa hanya karena siswa tidak berada di ruang.
- **Pembelajaran Asynchronous Virtual:** Siswa dapat menyelesaikan modul pembelajaran pada kenyamanan mereka. Interaksi masih diharapkan dalam sesi ini, namun, interaksi mengacu antara belajar dan metode instruksional.
- **Situasi Virtual Unik:** Aktivitas ini menawarkan berbagai teknik pembelajaran tetapi mungkin tidak bisa dianggap



sebagai "perkembangan." Di sana akan ditemukan strategi untuk belajar tentang kebutuhan global, orientasi secara virtual, dan strategi yang digunakan untuk memfasilitasi sesi pengembangan tim (atau topik lain) dari jarak jauh.

- Penutupan virtual : Penutupan membutuhkan perhatian sebanyak pembukaan. Tersampaikan dengan baik penutupan mencakup tinjauan, memastikan bahwa harapan telah terpenuhi, menegaskan transfer pembelajaran, dan resume yang sesuai dengan pesan positif.

## 2. Taktik Teknologi

Teknologi telah membuka pintu yang menarik untuk pembelajaran dan pengembangan di masa lalu dalam beberapa tahun. Bereksperimenlah dengan teknologi dan temukan cara baru untuk melibatkan peserta didik dan menyampaikan konten dengan cara yang kreatif dan mudah diingat.

- Solusi Campuran (*Blended / Hybrid Learning?*): Semuanya bisa masuk ke dalam kategori ini, tapi itu tidak berarti semua sebagai pembelajaran campuran. Hanya karena menggunakan video, aktivitas asinkron, dan modul kelas, tidak serta merta membuatnya "dicampur". Sebaliknya, "dicampur" berarti telah memilih metodologi penyampaian terbaik untuk mencocokkan obyek tertentu.
- Pembelajaran Sosial: Pembelajaran sosial lebih memungkinkan ketimbang *e-Learning* atau *m-Learning*, memungkinkan untuk memperluas pembelajaran formal. Menggunakan *blog*, *wiki*, ruang komunitas, *Google Wave*, *Skype*, *YouTube*, *Twitter*, dan alat media sosial lainnya untuk belajar akan memaksimalkan dalam pembelajaran.
- Teknologi di Kelas: Siswa membawa alat sendiri berupa *smartphone*, *tablet*, dan *laptop*, manfaatkan! Gawai

menyediakan beberapa pilihan untuk mengumpulkan informasi, seperti : ikut survei, mengkomunikasikan pesan melalui kata-kata dan gambar (atau keduanya).

### **3. Belajar dari Banyak**

Belajar dapat dilakukan dari banyak arah yang berbeda dan dari berbagai orang. Bantu siswa mencari pilihan lain dengan mengarahkan mereka

- Belajar dalam Tim: Individu dapat menggunakan tim sebagai peluang untuk pengembangan sekolah. Tim diciptakan untuk memecahkan masalah-masalah belajar. Untuk menerapkan proses yang mencakup luasnya materi pelajaran dan membutuhkan keterlibatan dari banyak lembaga yang terkait.
- Tempatkan Aku sebagai Guru: Sebagian besar sekolah mempekerjakan guru honorer, guru eskul, baik internal maupun eksternal, untuk mendukung mereka. Sebagian besar sekolah juga mengharapkan “pelatih” untuk melatih siswa mereka menjadi lebih baik dalam belajar. Tugas kami mungkin membantu “pelatih” memahami peran ini.
- Pembelajaran *Peer-to-Peer*: Memberikan dukungan pribadi dan profesional antara siswa seringkali secara informal. Ide-ide pembelajaran ini dapat memberikan dorongan untuk mendorong lebih banyak pilihan atau meningkatkan apa yang sudah terjadi.

### **4. Belajar Sambil Berkarya**

Semua orang belajar di mana saja. Belajar dari pengalaman, memanfaatkan internet, bertanya kepada sesama siswa, atau bergabunglah dengan kelompok belajar. Setiap pengalaman yang dimiliki harus didorong untuk memiliki manfaat baik individu maupun bersama.

- **Bantu Diri Sendiri:** Pembelajaran mandiri menarik bagi kita semua karena kita lebih suka belajar sendiri. Fleksibilitas memungkinkan kita untuk belajar kapanpun dan di manapun kita inginkan. Ini mendukung sebagian besar keinginan belajar alami kita.
- **Pembelajaran Informal:** Cara yang tidak resmi, dadakan, dan tidak terjadwal justru menyebabkan kebanyakan orang melakukan pekerjaan mereka. Jangan kaget, justru cara itu meningkatkan tanggung jawab antara 70 hingga 80 persen dari semua pembelajaran. Kita perlu menciptakan budaya sekolah yang mendukung pembelajaran informal.
- **Belajar dari Pengalaman:** Merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan pengalaman agar sesuai dengan kegiatan kelas dan memastikan peserta didik berlatih keterampilan. Membawa dunia nyata ke dalam kelas, memberikan siswa keterampilan yang diperlukan untuk memecahkan masalah hari ini. Menemukan cara untuk membawa seluruh kelompok belajar ke “situs” yang lebih baik.
- **Tugas di Sekolah:** Pendidik memiliki banyak alat yang dapat mereka gunakan seperti : rotasi tugas kelompok, tugas pemanasan, tugas berbasis proyek, dan lain-lain. Guru memutuskan tugas pengembangan pembelajaran mana yang paling menguntungkan bagi setiap siswa. Profesional mungkin perlu membantu mendefinisikan peran penting ini.

## **5. Belajar di Luar Kelas**

Belajar tidak berhenti ketika siswa meninggalkan sekolah. Bahkan, mungkin proses belajarnya baru saja dimulai. Profesional mungkin perlu membantu siswa melihat nilai dalam berbagai peluang di luar sekolah. Mungkin kita perlu membantu

mereka melihat pentingnya mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka yang berkelanjutan.

- *Ice Breaking Virtual* : Kita memiliki pilihan mengajar, buku untuk dibaca, pertemuan belajar bersama yang dihadiri, dan orang-orang untuk bertemu. Ada hal-hal yang tak ada habisnya. Kita dapat melakukan dan mempelajarinya selama tetap dalam fokus. Gunakan *ice breaking* untuk fokus.
- *Do Well by Doing Good*: Menyediakan waktu dan bakat dengan menjadi model adalah sebuah cara untuk mempelajari keterampilan baru dan memberikan sesuatu kembali pada waktu yang sama. Setiap orang mungkin memiliki keterampilan yang dapat mereka bagikan dengan orang lain, atau mungkin menjadi pengalaman belajar bagi mereka. Keahlian dan profesi yang sama atau mungkin sesuatu yang sepenuhnya berbeda dapat jadi merupakan model yang baik.

## Desain Aktivitas

Masing-masing dari strategi disusun dalam format yang sama, sehingga memudahkan untuk pergi langsung ke aktivitas yang dibutuhkan. Empat elemen sederhana itu adalah :

- **Ikhtisar:** Pernyataan tentang tujuan strategi dan pengaturan serta situasi yang sesuai.
- **Peserta:** Jumlah peserta yang sesuai untuk strategi dalam beberapa kasus, definisi jenis atau level kelas siswa yang mendapat manfaat paling banyak dari strategi itu.
- **Prosedur:** Petunjuk langkah demi langkah tentang cara menggunakan strategi dan hal-hal penting untuk membuatnya sukses. Dalam banyak kasus, pertanyaan contoh instruksi ada dalam prosedur.
- **Variasi:** Alternatif yang disarankan untuk mengembangkan strategi.

## Refleksi dari Penelitian Pembelajaran & Pengembangan

Pembelajaran aktif secara virtual mengharuskan guru menyadari banyak sekali rincian. Disini terdapat berbagai tips / cara praktis yang membahas banyak hal dari detail pembelajaran aktif secara virtual. Kiatnya mulai dari pembukaan sampai menutup sesi pembelajaran virtual. Setiap ide disajikan untuk melibatkan belajar secara virtual dan menggunakan alat anotasi. Ada tips untuk menggunakan *breakout room*, kode QR, *polling*, dan *Twitter* di kelas fisik dan virtual. Tipsnya akan membantu dalam menggunakan gamifikasi, media sosial, dan merekam video untuk sesi belajar. Suatu ketika guru diminta untuk memimpin tim virtual. Melakukan pembelajaran virtual. Inilah rangkuman praktik dan ide terbaik tentang cara mengatasi beberapa masalah dan tantangan yang biasa dihadapi. Beberapa ide dan tips mungkin sudah pernah digunakan. Hal ini artinya bagus, karena artinya sudah dalam pemahaman yang sama. Tujuan buku ini adalah mendorong para guru (mitra) untuk merencanakan siswanya & mengatur kurikulum yang memastikan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Studi kasus di buku ini sebagian didukung pendekatan perencanaan & pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran mereka. Istilah-istilah seperti mandiri, berpusat pada siswa, pembelajaran yang bertujuan, telah digunakan oleh guru & akademisi sejak lama, tetapi istilah-istilah ini tidak sepenuhnya dilakukan dalam rangka membangun saling ketergantungan hubungan antara guru dan siswa/ mahasiswa. Keingintahuan alami siswa menjadi motivasi ketika mereka belajar. Orang dewasa “hanya” menyediakan struktur dan mengajarkan keterampilan untuk memungkinkan siswa memuaskan rasa ingin tahu serta mencari makna baru.

Istilah pembelajaran aktif digunakan dalam buku ini untuk menggambarkan proses ini. Menjadi aktif berarti bahwa siswa terlibat dengan pengalaman, secara aktif membawa pengetahuan yang ada termasuk menanggung apa yang sedang diselidiki. Menjadi aktif adalah apa yang menyebabkan siswa baik secara fisik maupun kognitif mengkonstruksi sendiri pandangannya. Pada akhirnya siswa mempersonalisasi pengalaman dan menerapkannya dengan cara yang masuk akal bagi mereka sebagai individu. Pembelajaran akan efektif jika tidak hanya dibangun di atas apa yang dipahami seorang siswa, tapi merupakan stimulus untuk serangkaian proses berpikir siswa. Orang dewasa memainkan peran sentral dalam memajukan pembelajaran siswanya. Teori tentang 'zona perkembangan proksimal' menunjukkan bahwa ada kesenjangan antara apa yang dapat dipelajari siswa sendiri, dan yang dapat mereka pelajari dengan bantuan baik dari orang dewasa atau teman sebaya yang memiliki lebih banyak pengetahuan atau pengalaman. Dengan demikian, siswa yang terlibat dalam memecahkan masalah dapat membuat pembelajaran mereka bergerak maju dengan saran yang tepat waktu atau pertanyaan yang bijaksana

Pembelajaran dalam lingkungan sosial yang mendukung, baik orang dewasa maupun teman sebaya jika membangun konsep-konsep baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya. Dalam kerangka ini siswa bebas untuk belajar tanpa arahan konstan dari orang dewasa, tetapi mereka membutuhkan lebih banyak pengetahuan orang untuk merangsang, mempertanyakan, menyusun dan kadang-kadang membagikan konsep dari hasil pembelajaran mereka. Pembelajaran terjadi dalam konteks sosial, dimana sebuah diskusi membantu mengembangkan, memeriksa, dan memurnikan pemikiran. Interaksi sosial dan bahasa adalah inti

dari pembelajaran manusia. Gagasannya siswa adalah pemikir yang kuat terutama jika berkaitan dengan ide-ide abstrak.

Teori dalam pembelajaran aktif menekankan unsur-unsur sosial pembelajaran. Ini termasuk kegiatan kooperatif, pemecahan masalah kolaboratif dan berbagi. Teori yang membahas bagaimana meruntuhkan hambatan belajar, menyimpulkan bahwa siswa belajar dengan melakukan, berpikir, dan mengeksplorasi. Pembelajaran mereka ditingkatkan melalui kualitas interaksi, intervensi, dan hubungan, yang didasarkan pada minat & kemampuan di berbagai konteks.

Buku ini ditulis dalam rangka menjawab tantangan peran guru dalam abad milenial yang menempatkan pembelajaran aktif di jantung kurikulum. Dengan demikian rasa ingin tahu dipupuk, kerjasama didorong, dan keterampilan, pengetahuan serta pengalaman bermanfaat dalam masyarakat, akan selalu dikembangkan. Pendekatan pembelajaran ini membutuhkan kurikulum yang direncanakan dengan hati-hati dan menarik. Pembelajaran yang baik melibatkan jauh lebih banyak aktivitas daripada menunggu siswa berkembang dengan mengikuti setiap keinginan. Ajaran seperti itu memperdalam dan memperluas pemahaman siswa dengan meningkatkan imajinasi serta minat mereka belajar, membuka jalan untuk belajar lebih lanjut.

### **Apa saja ciri-ciri belajar aktif?**

Penting untuk ditekankan bahwa pembelajaran aktif tidak harus melibatkan fisik atau perbuatan. Mendengarkan cerita yang melibatkan imajinasi, membaca dalam hati dengan kesenangan, mempelajari rencana dengan cermat, atau mendengarkan musik adalah bagian penting dari kurikulum. Siswa belajar melalui semua indera mereka, tetapi tidak semua indera perlu terlibat sepanjang waktu. Pembelajaran aktif juga melibatkan refleksi, keduanya

secara mandiri, aktif, dan melibatkan teman sebaya atau guru. Aktivitas terjadi ketika siswa menemukan kembali atau merekonstruksi kebenaran melalui tindakan mental eksternal atau internal, berupa eksperimen atau penalaran mandiri.

Idealnya siswa mau belajar, bukan hanya karena ingin menyenangkan orang dewasa atau hanya karena “seolah-olah” belajar, tetapi karena mereka benar-benar tertarik. Jika siswa dihadapkan pada masalah yang sangat mereka inginkan / sukai, tetapi untuk melakukannya mereka perlu belajar sesuatu yang baru, maka pembelajaran aktif otomatis akan terjadi. Etos belajar akan berkembang, sehingga sebagian besar tugas terlihat relevan. Butuh waktu untuk mengatur dan merencanakan ruang kelas dan kurikulum hingga menjadi norma. Ini juga membutuhkan antusiasme, pengetahuan tentang bagaimana seharusnya siswa belajar, kemauan untuk merefleksikan, dan menerima perubahan. Karakteristik berikut, mungkin menggambarkan ruang kelas sekolah mitra atau sekolah lain di mana siswa aktif semestinya belajar ...

- Siswa jelas tentang tujuan suatu tugas dan tujuan yang mendasarinya.
- Siswa dapat mengidentifikasi aspek-aspek penting dari tugas tersebut.
- Siswa menyadari relevansi tugas dengan pemahaman mereka yang berkembang.
- Siswa dapat memantau kemajuan dan memeriksa apakah memahami apa sedang mereka lakukan.
- Siswa mempertanyakan diri sendiri dan memastikan bahwa mereka mencapai tujuan dari tugas.
- Siswa tahu apa yang harus dilakukan jika tidak membuat kemajuan



Dari karakteristik di atas, ada rasa kepemilikan dan kenikmatan. Upaya guru adalah menumbuhkan perasaan “sekarang aku tahu bahwa aku bisa terus maju jika antusias.” Selanjutnya pasti ada pertanyaan, Apa yang menjadi ciri kelas dimana siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran mereka? Jawabannya, sangat mudah.

Untuk cirinya selalu benar jika menjawab : kelas yang sulit diatur. Pada kasus lain, siswa mungkin tampak sedang belajar. Mereka duduk dengan tenang, mendengarkan guru, menjawab pertanyaan, menggambar, menyalin, atau sedang membaca, tetapi bagaimana kita tahu... Apakah mereka sedang belajar atau tidak? Kita tidak tahu sampai kita bertanya kepada mereka. Keterlibatan aktif siswa diperlukan untuk segala jenis pembelajaran. Siswa mesti memahami bahwa belajar adalah proses aktif. Mereka sebagai siswa belajar dengan melakukan, namun tidak selalu sesuatu yang selalu menunggu perintah / panduan guru.

### **Terlibat dengan Pembelajaran**

Pembelajaran aktif mengharuskan siswa menyadari diri mereka sebagai pembelajar dan melihat diri mereka mampu belajar. Dalam siklus belajar Kolb, proses dimana pembelajaran dimulai dengan pengalaman konkret yang berlanjut dengan refleksi dan modifikasinya sebagai hasil pengalaman. Implikasinya adalah semakin kita merefleksikan suatu tugas, semakin banyak peluang yang dimiliki untuk beradaptasi dan memurnikan tindakan. Bergantung pada tugasnya, proses ini dapat berlangsung dalam hitungan detik, bulan, atau bahkan tahun. Siklus ini dimulai pada tahap awal pembelajaran dan berlanjut ke pengalaman konkret. Ada tahapan yang disarankan dalam siklus belajar ini,

- Pengalaman konkret: tenggelam dalam tugas.

- Refleksi dan observasi: mundur selangkah, meninjau perilaku sebentar
- Semangat dan tindakan
- Konseptualisasi: menafsirkan hubungan antara tindakan dan peristiwa.
- Perencanaan: memprediksi tindakan yang harus diambil untuk hasil yang diinginkan.

### **Apa yang Bisa Kita Pelajari dari *Neurosains*?**

Setiap diskusi tentang teori belajar pada awal abad ke-21 harus memperhitungkan peningkatan pengetahuan yang berkaitan dengan bagaimana otak sebenarnya bekerja. Pusat arsitektur otak adalah sinapsis atau penghubung. Koneksi dibuat, dan neuron di otak menyala kembali. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran diperkuat tidak hanya dengan berapa banyak neuron yang ada dalam jaringan saraf, tetapi juga dengan bagaimana mereka didistribusikan di berbagai domain, seperti korteks motorik dan sensorik.

Aktivitas mengembangkan frekuensi sinapsis dalam otak, sebaliknya deprivasi sensorik menghasilkan lebih sedikit jalur dibuka. Proses alami akan berkembang setiap hari, bersama pertemuan dan pengalaman sosial. Kualitas pengalaman ini menjadi sangat penting. Praktekkan dan lakukan adalah kuncinya. Tampaknya lebih relevan dan memang lebih efisien untuk merefleksikan apa yang terjadi selama proses pembelajaran. Refleksi seperti itu secara efektif memunculkan pembelajaran aktif dan pengembangan keterampilan metakognitif. Ada implikasi kuat dalam penelitian terbaru bahwa 'belajar' dapat ditingkatkan dengan meningkatkan kesadaran peserta didik tentang proses mental mereka sendiri.

## **Pentingnya Metakognisi untuk Belajar**

Perkembangan metakognitif adalah kesadaran akan proses yang terlibat dalam pemikiran, memori, dan bahasa. Hal ini merupakan kesadaran penuh dan reflektif, seperti terminologi yang digunakan Piaget's : membutuhkan 'tindakan'. Strategi belajar membutuhkan pendekatan konstruktivis untuk pemrosesan pengetahuan. Ini termasuk penyelidikan independen, dan penataan dan restrukturisasi pengetahuan.

Dalam pembelajaran aktif, pengolahan pengetahuan juga membutuhkan masalah orientasi pemecahan, pendekatan kritis, dan evaluasi pengetahuan. Tujuan akhir dari pemrosesan pengetahuan adalah bahwa siswa dapat melakukan kolaborasi pada pengetahuan terapan dan menghasilkan pengetahuan melalui proses kognitif. Menurut teori belajar terbaru, kualitas belajar juga tergantung pada kemampuan siswa untuk melihat pembelajaran mereka sendiri. Bagaimana mengembangkan keterampilan bertanya untuk merefleksikan dan mengendalikan proses belajarnya sendiri. Keterampilan metakognitif adalah konsep kunci.

Metakognisi dalam konteks pembelajaran aktif menuntut peserta didik untuk mengetahui kapan mereka memahami suatu konsep, atau ketika mereka membutuhkan informasi lebih lanjut, dan pertanyaan untuk memperoleh pengetahuan tersebut. Ini menyiratkan kemampuan keduanya untuk memprediksi seberapa sukses mereka menyelesaikan tugas yang diberikan untuk memantau pembelajaran mereka. Agar ini terjadi, siswa harus percaya diri dengan semua jenis tugas, media informasi yang disajikan, dan metode yang digunakan, sehingga tugas dapat diselesaikan. Banyak studi kasus mendukung prinsip ini. Faktanya, siswa dalam proyek robot, KIR, dan lainnya menyarankan perlunya tinjauan untuk memantau kemajuan mereka, daripada menunggu evaluasi akhir.

## Kesadaran Diri

Siswa dikatakan ahli jika terus-menerus memantau pemikiran sendiri. Agar tingkat pengaturan diri ini terjadi, siswa perlu terlibat dalam dialog internal. Mereka harus mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka sendiri. Dengan kata lain, mereka perlu menyadari diri mereka sebagai pembelajar.

Kesadaran diri muncul secara bertahap bersamaan dengan kemampuan untuk mengendalikan diri. Hal ini melibatkan dialog internal yang dapat dimodelkan. Siswa dengan guru berbicara langsung atau dengan penggunaan boneka, teman imajiner atau panggilan telepon virtual.

Mengacu pada 'membangun kekuatan belajar', yang membantu siswa, bukan untuk belajar lebih banyak, tetapi untuk menjadi pembelajar yang lebih baik. Mereka perlu bertanya dan diberikan pertanyaan yang sesuai. Secara khusus siswa tidak bisa mengembangkan keterampilan kognitif, sehingga harus mengembangkan identitas lebih dulu. Sebagai orang dewasa, kita tahu bahwa kesempatan untuk berbicara, berdiskusi, dan terlibat dalam dialog sering memunculkan kesimpulan yang tidak kita bayangkan. Melibatkan siswa dalam dialog adalah langkah penting menuju mereka menjadi pembelajar. Kamu tidak benar-benar tahu apa yang dipikirkan sampai seseorang bertanya. Ini juga mengingatkan pada pepatah Irlandia kuno 'Bagaimana aku tahu apa yang aku pikirkan sampai aku mendengar apa yang aku katakan?' Menariknya, dialog adalah salah satu cara dimana guru dapat mengeksplorasi persepsi diri siswa.

Citra diri telah lama dianggap mempengaruhi cara seseorang belajar. Implikasinya bagi orang tua dan guru adalah pujian atas usaha sebagai strategi meningkatkan kinerja belajar siswa. Sebagai pendidik kita perlu mempertimbangkan bagaimana kita memuji ketekunan dan penyelesaian masalah, terutama ketika siswa tidak

berhasil dengan mudah. Komunikasi yang baik di dalam kelas, dapat dilakukan dengan meminta guru untuk menggunakan cerita (atau lebih tepatnya metafora), dalam menanamkan pembelajaran. Guru dapat memulai setiap pelajaran sains menggunakan 'pesan bawah sadar' untuk membawa pulang poin-poin ilmiah. Penekanannya adalah pada pengembangan *meta* kemampuan *kognitif* nya. Dengan menggunakan cerita, guru mempersiapkan siswa-siswanya untuk konsep ilmiah yang menjadi inti pelajaran. Cerita tersebut memberikan ilustrasi ilmu dan akan menjadi 'pasak' untuk mengingat secara masuk akal dari konsep di masa depan. Ini menjadi anekdot dimana siswa menggantungkan konsep generalisasi sebagai kontras dengan imitasi dalam perkembangannya.

## **Bahasa dan Pembelajaran**

Bahasa adalah jantung dari semua pemahaman. Kita memahami dunia dan diri dengan menggunakan bahasa. Kita menggunakan bahasa untuk menjelaskan, mengakui dan menghiasi pengalaman. Memori ditingkatkan oleh bahasa. Perintah visual yang kita gunakan untuk mengingat suatu peristiwa atau data yang utama bergantung pada bahasa. Seseorang mungkin berpendapat bahwa pengalaman bisa tetap abstrak atau tidak dapat dipahami. Oleh karena itu tidak mungkin diingat jika tidak dibarengi dengan dialog. Orang dewasa juga tahu kapan keheningan adalah kunci untuk belajar karena itu memberikan izin dan waktu untuk berpikir.

Konstruktivisme telah mendukung teori pendidikan selama beberapa dekade. Seorang siswa mengembangkan bahasa melalui kombinasi konstruktivisme kognitif, dimana pemahaman berkembang seiring dengan pematangan, dan konstruktivisme sosial di mana pemahaman berkembang secara khusus melalui pembelajaran sosial. Istilah pembelajaran sosial, dalam konteks ini,

tidak berarti setiap hari, melainkan pengalaman bahasa tertentu yang spesifik untuk setiap situasi di mana pembelajaran didukung melalui dialog. Kebanyakan ibu, ayah, dan pengasuh lainnya melakukan ini secara naluriah dengan bayi dan balita mereka sejak masih kecil.

Perkembangan bahasa dimulai dengan interaksi sosial eksternal dengan orang lain, dan menjadi terinternalisasi sampai siswa menjadi dewasa. Budaya dimana siswa tumbuh, membentuk psikologis akan memiliki efek yang signifikan pada pemahaman bahwa mereka membangun dunia di sekitarnya. Perkembangan intelektual bisa dikatakan tergantung pada kemampuan seseorang untuk menggunakan efek bahasa secara aktif. Derajat kesesuaian akan tergantung pada budaya belajar berdasarkan pengalaman nyata dengan penekanan pada dialog, diskusi, dan pengembangan bahasa. Pentingnya keterlibatan, pemberdayaan, rasa hormat, kewarganegaraan, komunitas, dan yang paling kuat, memberlakukan dialog sebagai pusat kurikulum utama. Ini dienkapsulasi dalam tujuan :

- Membantu siswa memahami bahwa belajar adalah proses interaktif dan pemahaman dibangun melalui aktivitas bersama antara guru, siswa, dan diantara siswa dalam kolaborasi.
- Membantu siswa mengenali bahwa pengetahuan tidak hanya ditransmisikan tetapi juga dinegosiasikan dan diciptakan kembali. Pada akhirnya membuat rasa dari pengetahuan pribadi dan kolektif antara masa kini dan masa lalu, serta cara-cara yang berbeda untuk memahami.

## 10 Cara menggunakan *platform* Pembelajaran Virtual

"Bangun, dan mereka akan datang." Ini pola pikir yang mungkin cocok untuk petani, pedagang, atau profesi lain, tetapi itu TIDAK bekerja untuk sistem pembelajaran. Untuk program pembelajaran virtual, penting untuk mempertimbangkan tips ini dengan *platform* pembelajaran virtual. Jika Anda memilih untuk mengabaikan beberapa langkah penting di sini, Anda akan menemukan diri Anda duduk di bangku kosong melihat sawah (kelas)

### 1. Komunikasi yang efektif.

Jika audiens tidak tahu tentang sistem pembelajaran baru, mereka tidak akan berpartisipasi, dan hasil yang diinginkan tidak akan terwujud. Selama komunikasi, perhatikan mengapa sistem pembelajaran baru itu baik bagi audiens. Berkomunikasilah tentang sistem pembelajaran virtual dengan referensi di situs web terkait, di buletin, di email, di *Linked In*, di Twitter, dan sebagainya.

### 2. Tetapkan dan ukur tujuan.

Memiliki tujuan yang dapat diperoleh dan terukur untuk virtual sebagai dasar pembelajaran itu penting. (Misalnya, 1.000 pengguna baru pada 25 Maret; 5.000 pengguna pada 20 April; dan 3.000 kursus selesai pada 20 Juli). Ukur dan komunikasikan kemajuan secara bulanan.

### 3. Akses dan kemudahan penggunaan.

Ciptakan akses mudah ke pembelajaran (minimalkan hambatan). Aturan praktisnya adalah bahwa pengguna harus dapat menemukan dan mengakses spesifik mempelajari obyek dalam dua kali klik mouse sejak masuk. Aktifkan visibilitas yang mudah bagi siswa untuk melihat kursus yang harus mereka ambil serta kursus yang telah diselesaikan.

### 4. Konten yang substansial dan bermakna.

Situs pembelajaran perlu menyediakan konten yang relevan dan menarik. Kursus baru atau konten yang diperbarui harus tersedia secara teratur. Ambil kesempatan ini untuk berkomunikasi lebih lanjut tentang materi kepada semua peserta didik.

### 5. Pikirkan *multiplatform*.

Peserta didik harus dapat mengakses pembelajaran dari PC, laptop, tablet, dan perangkat seluler mereka melalui berbagai jenis *browser*. Memastikan pembelajaran diuji untuk bekerja di seluruh *browser* di berbagai *platform*. Anda juga mempertimbangkan kebutuhan belajar untuk dapat mengakses melalui perangkat yang dapat dikenakan (mis., Google VR, jam tangan Apple, atau lainnya)

### 6. Manfaatkan optimisasi mesin pencari (SEO).

Jika pembelajaran ditujukan untuk audiens eksternal, SEO yang efektif membantu pengguna menemukan dan mengakses sistem pembelajaran baru melalui pencarian organik atau berbayar. Mengoptimalkan kelas virtual mungkin memerlukan perubahan konten dan kode HTML secara berurutan untuk meningkatkan pengindeksan mesin pencari.

### 7. Gunakan analisis situs web untuk mengoptimalkan kinerja situs pembelajaran.

Situs web-*lytics* (seperti : *Google Analytics*) membantu mewujudkan pembaruan penting yang perlu dibuat berdasarkan statistik halaman web. Dengan menggunakan analisis situs web, dapat meningkatkan kinerja *platform* pembelajaran virtual dengan membuat perubahan untuk navigasi situs, sekolah, dan konten. Web analitik akan menguntungkan memberikan wawasan tentang *tren* penggunaan seputar penggunaan web browser, sistem operasi penggunaan, bersama dengan data kunci seputar waktu akses, jalur belajar, dan wilayah tempat pembelajaran berlangsung.

### 8. Dukungan sekunder.

Hubungkan pembelajaran virtual dengan pembelajaran tatap muka, pertemuan nasional, dan webinar. Dapatkan dukungan kepemimpinan senior dan komunikasikan mengomunikasikan hasil.

### 9. Berikan insentif dan promosikan keterlibatan.

Soroti keberhasilan partisipasi. Berpikir tentang kontes untuk memulai program. Perhatikan kesuksesan kinerja berdasarkan partisipasi belajar. Segera tanggap umpan balik atau saran.

### 10. Mendorong umpan balik dari pembelajaran.

Kumpulkan umpan balik secara sistematis melalui penilaian dan komentar. Menanggapi umpan balik dari peserta didik tepat waktu dan cara instruktif.

# PEMBELAJARAN VIRTUAL

## **Pembukaan Virtual**

Kontak pertama menciptakan kesan abadi. 10 menit pertama dari pertemuan apapun antara dua orang meletakkan dasar bagi hampir semua asumsi dan keputusan tentang hubungan berikutnya. Pembukaan sesi pembelajaran virtual harus mencakup hal-hal yang dicapai oleh pembukaan langsung. Ini mencakup penilaian awal tingkat keterampilan peserta didik; menetapkan ekspektasi sesi - norma; mengidentifikasi siapa yang ada dalam kelompok; mempromosikan minat dan antusiasme; dan membuat peserta nyaman.

## **Bayangkan**

Gunakan strategi ini untuk membantu menciptakan koneksi antara para peserta dan meningkatkan keterlibatan. Interaksi dan niat baik satu sama lain dan memperkuat konsep "aku suka orang-orang ini, dan kami ada di dalamnya" bersama.

### ➤ **Peserta**

Hingga 12 orang dalam webinar atau pertemuan virtual

### ➤ **Prosedur**

1. Sebelum webinar atau rapat virtual, mintalah peserta untuk mengirimkan email berisi foto tempat liburan favorit mereka



(pilih satu topik atau biarkan terbuka), dari mereka ketika bayi, hewan peliharaan mereka, teman mereka, atau mereka dapat memilih topik mereka sendiri yang berhubungan dengan konten pertemuan.

2. Minta juga mereka untuk mengirimkan deskripsi singkat (lebih disukai satu kalimat) dari konten foto dan/atau alasan mereka memilih foto tersebut.
3. Posting foto di antara konten selama rapat sebagai cara untuk *refreshing* dan memberi otak orang "penyegaran." Jangan *posting* semuanya di waktu yang sama.
4. Terima kasih semua orang di akhir pertemuan untuk berpartisipasi dengan mengirimkan foto.
5. Akhiri dengan slide kolase dari semua foto.

#### ➤ **Variasi**

- Jika peserta saling mengenal, minta mereka untuk menebak di akhir sesi pembelajaran : fotonya milik siapa. Berikan hadiah kepada siapa pun yang menebak paling benar atau siapa pun yang dapat mengingat semua foto. Jika di awal melakukan ini, itu akan memacu orang untuk memperhatikan seluruh virtual belajar dari awal sampai akhir.
- Jika rapat cukup lama untuk istirahat, mintalah foto ditayangkan selama waktu istirahat.

## **Kamu Kenalkan aku; Aku Kenalkan Kamu**

Peserta berpasangan saling memperkenalkan.

### ➤ **Peserta**

Jumlah berapa pun, tetapi waktu dapat menjadi masalah jika kelompoknya besar; di samping itu, jika kelompok akan bertemu bersama lebih dari sekali, investasi waktu untuk masa depan lebih baik

### ➤ **Prosedur**

1. Pasangkan peserta menggunakan *chat room* atau *breakout room*.
2. Tetapkan dua hingga empat informasi singkat yang masing-masing harus dipelajari tentang lain. Biarkan sekitar enam menit.
3. Kumpulkan kelompok dan minta peserta untuk memperkenalkan pasangannya.

### ➤ **Variasi**

- Hal ini dapat dengan mudah dilakukan di lingkungan kelas.
- Untuk menghemat waktu, pasangkan peserta sebelum sesi dan minta mereka bertemu pasangan mereka sebelum memulai.

### ➤ **Contoh Kasus**

Contoh tiga bagian dari informasi tentang pasangan mereka.

- Nama, lokasi, dan peran pekerjaan
- Apa yang membuat mereka senang berada di tim virtual
- Aspek kerja tim yang ingin mereka pelajari lebih lanjut

## **Kutip Aku**

Gunakan strategi ini sebagai pembuka untuk membuat peserta berpikir tentang topik.

### ➤ **Peserta**

4–20 di sebagian besar situasi pembelajaran

### ➤ **Prosedur**

1. Sebelum sesi, pilih sejumlah kutipan yang berhubungan dengan topik. Pilih satu kutipan untuk setiap tiga hingga empat peserta. Dalam kelompok lima peserta atau kurang, berikan setiap orang kutipan yang berbeda.
2. Tetapkan kutipan sebelum kelas virtual dan minta setiap orang untuk pikirkan tentang bagaimana kutipan itu berhubungan dengan topik, dan bersiaplah untuk berdiskusi.
3. Perkenalkan kegiatan dengan menjelaskan prosedur atau memikirkan topik.
4. Tetapkan individu dengan kutipan yang sama ke ruang obrolan.
5. Berikan waktu 10 menit kepada subkelompok untuk mendiskusikan kutipan yang berkaitan dengan topik dan bagaimana mereka melihat makna kutipan yang ditunjukkan dalam kelas
6. Di akhir waktu yang ditentukan, mintalah perwakilan dari setiap sub kelompok untuk meringkas diskusi subkelompok dan disampaikan ke kelompok besar.
7. Tindak lanjuti dengan pertanyaan seperti berikut:
  - Apa reaksi terhadap kutipan tersebut?
  - Seberapa relevan kutipan dengan topik?
  - Kutipan mana yang paling bermakna? Mengapa?
  - Apa manfaat dari kegiatan ini?

- Bagaimana memanfaatkan kutipan-kutipan ini di kelas?

➤ **Variasi**

- Sebagai tugas inter sesi, peserta akan mempresentasikan interpretasi kutipan dan contoh pribadi kepada anggota kelompok lainnya. Interpretasi juga dapat diposting ke wiki atau blog grup.
- Prosedur ini dapat digunakan di lingkungan kelas untuk merangsang diskusi atau sebagai tugas antar sesi dalam kursus multisesi. *Posting* kutipan di *flipchart* dan mintalah peserta membentuk grup diskusi

Contoh kutipan berikut:

- “Kita harus menjadi perubahan yang ingin kita lihat.”  
Mahatma Gandhi
- “Bukan spesies terkuat yang bertahan hidup, bukan pula yang paling cerdas, Kesulitannya bukan terletak pada mengembangkan ide-ide baru melainkan dalam melarikan diri dari yang lama.” John Maynard Keynes
- “Setiap perubahan itu menakutkan, dan ketika kami takut, kami menggunakan kekuatan kipas kami enak untuk membuat skenario bencana.” Dr. Arthur Freeman dan Rose serigala

## Menggunakan *Prezi* untuk Membangun Komunitas di Kelas Virtual

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal peserta didik lain dalam lingkungan kursus yang baru. Siswa membuat presentasi singkat untuk diposting di *Learning on Management System* (LMS) untuk memperkenalkan diri, latar belakang, dan kepentingan mereka.

### ➤ Peserta

15-20 siswa baru di awal kelas virtual

### ➤ Prosedur

1. Kembangkan kriteria untuk apa yang Anda ingin siswa Anda bagikan di hadapan mereka stasiun. (Contoh dapat mencakup tempat siswa dibesarkan, apakah mereka bekerja, tujuan pembelajaran untuk kursus ini, minat dan kegiatan, serta pertanyaan untuk kelompok lainnya.)
2. Minta siswa menyelesaikan presentasi virtual mereka dan memposting tautan di LMS.
3. Siapkan ruang virtual (wiki, zoom, atau ruang lain) untuk memungkinkan peserta didik untuk menanggapi setiap pertanyaan dari kelompoknya.
4. Sediakan batas waktu bagi peserta didik untuk meninjau presentasi dan memberikan umpan balik.
5. Mintalah siswa merefleksikan prosesnya dengan menulis potongan refleksi pendek menyikapi kegiatan tersebut.
6. Debrief di awal pengaturan pertemuan virtual secara sinkron, memfasilitasi diskusi gesekan dan *breakout*.
  - Apa yang dipelajari tentang sesama siswa dan diri sendiri?
  - Bagaimana hal ini membantu pengalaman belajar virtual?

- Bagaimana rasa kebersamaan itu penting dalam lingkungan belajar virtual?

➤ **Variasi**

- Buat kelompok-kelompok kecil (tiga sampai empat peserta didik) untuk bekerja sama dan meninjau setiap kelompok lain. Bergantung pada ukuran grup, meninjau besar jumlah presentasi dapat memakan waktu.
- Biarkan siswa menggunakan media yang berbeda untuk mengembangkan pengenalan mereka (Google Apps, PowerPoint, Word, atau aplikasi berbasis Internet lainnya).

## **Intro Instagram**

Gunakan strategi ini untuk pengenalan virtual menggunakan foto dari ponsel atau desktop.

➤ **Peserta**

Interaksi terbaik dengan 50 atau kurang

➤ **Prosedur**

1. Dalam sambutan kirimkan instruksi tentang cara membuat akun dengan Instagram dan cara menggunakan tagar. Minta peserta menggunakan foto dari ponsel mereka untuk memperkenalkan diri. Foto bisa menjadi sesuatu yang mereka sukai, aktivitas yang mereka sukai, atau tempat yang mereka kunjungi.
2. Jika mereka tidak memiliki foto di smartphone mereka, mereka dapat mengambil "selfie" dengan gambar untuk menjawab pertanyaan. Jika mereka tidak memiliki

smartphone, mereka bisa gunakan foto dari internet untuk menanggapi persyaratan pengenalan.

3. Beri tahu peserta bahwa sudah memposting foto dan pengenalan sebagai contoh.
4. Minta peserta mengunggah foto mereka ke Instagram *plus* pengenalan yang sangat singkat
5. Dorong kelompok untuk menggunakan tagar untuk membuat katalog pengenalan mereka berdasarkan subjek serta pengantar agar lebih mudah mencarinya nanti.
6. Di awal sesi, jelaskan bahwa kelompok tersebut mencakup semua jenis siswa, dari berbagai daerah dan latar belakang. (Berikan contoh satu sampai tiga siswa.) Mendorong peserta didik untuk terhubung dan menjangkau satu sama lain.

#### ➤ **Variasi**

- Minta peserta untuk mengirimkan biodata dengan foto mereka.
- Jika mencoba membuat peserta terhubung dengan orang lain, dapat meminta mereka untuk menemukan kesamaan dengan satu sampai tiga peserta lainnya.
- Dalam pengaturan kelompok yang lebih kecil, Anda dapat meminta peserta untuk memperkenalkan peserta lain cepat.
- Anda juga dapat menggunakan platform media sosial lain, seperti Grup Facebook, Line, Pinterest, atau Grup LinkedIn.

## 10 Ide untuk membuat *check list* Pembelajaran Virtual

Banyak hal dapat terjadi selama webinar yang mungkin tidak dapat Anda kendalikan. Buat daftar periksa yang akan membantu mengingat semua hal yang ingin dilakukan untuk mencegah masalah atau bersiap jika ada masalah terjadi selama sesi.

### 1. Siapkan "pesan" dan masuk setidaknya 30 menit sebelum mulai.

Pastikan Anda menggunakan "pesan" di email yang menyertakan tautan webinar dan informasi panggilan masuk. Peserta akan secara otomatis memiliki informasi yang diperlukan untuk bergabung dengan webinar sehingga tidak akan terganggu saat menyiapkan atau memulai webinar.

### 2. Gunakan komputer tambahan.

Gunakan komputer kedua dan masuk sebagai peserta sehingga dapat melihat apa yang dilihat peserta.

### 3. Gunakan *flashdisk* dan cadangan skrip.

Simpan presentasi & file di *flashdisk* jika perlu menggunakan komputer yang berbeda. Juga, buat skrip apa yang akan dikatakan/lakukan sehingga memiliki panduan yang diikuti. Sangat mudah untuk keluar jalur, terutama jika mengalami kesulitan teknis.

### 4. Gunakan *headset* dan menghubungkan ke LAN daripada wifi.

Pakai headset, sebaiknya nirkabel (seperti TWS) sehingga dapat bergerak saat memfasilitasi sesi. Ini akan memproyeksikan lebih banyak energi dalam suara. Gunakan jaringan LAN (telepon rumah) untuk hasil audio yang terbaik dan pastikan untuk memiliki koneksi internet dengan *bandwidth* kuat. Koneksi Wi-Fi dapat bervariasi, bisa saja terputus dari pertemuan.

### 5. Siapkan perbedaan dalam *platform*.

Ketahui bahwa beberapa format, video, animasi, atau transisi slide yang dibuat mungkin tidak berfungsi dengan *platform* webinar. Apa yang berfungsi di satu *platform* mungkin tidak berfungsi di *platform* lain.

### 6. Tutup email

Kurangi gangguan dan hindari hal yang memalukan situasi dengan menutup email, notifikasi, media sosial facebook, tweeter, iG, WA dan pemberitahuan pesan instan.

### 7. Bagikan skrip dengan pasangan.

*Tag-team* dengan rekan lain. Mengisi acara berdua adalah cara yang baik untuk memberi waktu untuk menangani aspek teknologi dalam memfasilitasi virtual. Anda dapat menggunakan kesempatan bersenda gurau secara pribadi dan membuat penonton tetap terlibat serta rileks. Selalu gunakan skrip dengan pasangan untuk tetap fokus.

### 8. Bisukan peserta.

Saat Anda mempresentasikan konten, bisukan audiens Anda untuk mengurangi kebisingan latar belakang.

### 9. Minta *host/admin* untuk merekam.

Merekam sesi memungkinkan peserta yang terlambat atau tidak ikut dapat mengikuti topik yang tertinggal. Ini juga memberi cara untuk mengkritik diri sendiri dan melakukan perbaikan untuk putaran berikutnya. Apakah ada gangguan teknis? kesulitan? Apakah terlalu sering berhenti? Apakah ada jeda percakapan? Apakah kita mengatakan "umm" terlalu sering?

### 10. Sisipkan slide ucapan salam.

Sisipkan slide di awal sesi dengan gambar kita sebagai tuan rumah, sehingga peserta dapat berhubungan dengan kita lewat suara saja. Jika bekerja dengan grup, ubah gambar dan mulai sertakan gambar yang menunjukkan apa yang dilakukan di luar pekerjaan, seperti : saat bekerja di kebun, mengendarai kendaraan, bermain olahraga, berlatih biola, plesir, atau apa pun yang membuat tampak bersahabat.



## Kegiatan Belajar Virtual

Kelas virtual menawarkan serangkaian fitur dan fungsionalitas inti. Banyak dari kita lupa bahwa mereka perlu melakukan pembelajaran virtual dengan cara yang sama seperti yang mereka lakukan pembelajaran tatap muka. Prinsip pembelajaran orang dewasa tidak dapat diabaikan begitu saja karena peserta didik tidak satu ruangan. Berbagi layar, ruang obrolan, alat menggambar dan penunjuk, *polling*, umpan balik instan, ruang kerja kelompok, Alat lainnya dapat digunakan guru untuk mendorong interaksi. Bekerja menemukan cara terbaik untuk merancang sesi kelas virtual yang benar-benar melibatkan peserta. Berlatihlah menggunakan teknik fasilitasi yang paling berhasil secara virtual.

### Pembelajaran Virtual dengan Kuadran

Gunakan strategi ini ketika ingin menganalisis skenario atau kasus dengan cepat contoh sambil menangkap tanggapan mereka terhadap beberapa pertanyaan diskusi di kelas virtual.

#### ➤ Peserta

4–28 peserta di kelas virtual

#### ➤ Prosedur

1. Sajikan kasus satu atau dua paragraf pada slide PowerPoint dan di materi peserta.
2. Pada slide lain, buat daftar empat pertanyaan diskusi yang dirancang untuk dianalisis.
3. Minta peserta menjawab secara singkat empat pertanyaan dalam panduan peserta mereka.
4. Mintalah peserta memasukkan tanggapan mereka untuk masing-masing dari empat pertanyaan di pod obrolan yang sesuai (atau di slide/papan tulis).

5. Setelah semua kuadran terisi, mintalah peserta membaca semua komentar untuk setiap pertanyaan diskusi.
6. Klarifikasi dan rangkum dengan beberapa pertanyaan. Apa persamaan dan perbedaan yang dilihat dalam tanggapan masing-masing? Wawasan baru apa yang dimiliki? Komentar apa yang mengejutkan? Bagaimana menerapkan apa yang dipelajari dari diskusi ini?

➤ **Variasi**

- Untuk menghemat waktu, bagi peserta menjadi empat kelompok berdasarkan bulan lahir (misalnya, Januari hingga Maret) dan mintalah setiap kelompok menjawab salah satu dari empat pertanyaan menggunakan kotak obrolan atau anotasi. Pastikan untuk memberi label pada pod obrolan atau kuadran pada slide dengan bulan yang sesuai.
- Pilih satu peserta untuk masing-masing dari empat pertanyaan untuk membunyikan suaranya mikrofon atau telepon untuk menjawab pertanyaan yang ditugaskan.

## **Menggabungkan Konsep Desain MOOC**

### **(kursus virtual terbuka)**

Tingkatkan pembelajaran virtual atau berbasis tempat dengan bahan-bahan berikut: desain MOOC.

➤ **Peserta**

30 hingga 1 juta peserta

➤ **Prosedur**

1. Menggunakan desain sinkron, minta semua orang mengerjakan tugas yang sama di waktu yang sama sehingga peserta didik dapat berbagi apa yang mereka pelajari satu

sama lain (ini umum di kelas fisik tetapi tidak begitu umum di kelas virtual).

2. Sediakan sarana sosial seperti forum diskusi (virtual), kerja kelompok (virtual) (dalam sesi), atau cara lain untuk komunikasi dengan siswa lain. Ini adalah suatu keharusan untuk desain gaya MOOC bekerja.
3. Pecah pembelajaran menjadi aktivitas singkat, sederhana, seperti video pendek bergaya Khan Academy dengan pemeriksaan dasar belajar setiap lima menit atau lebih.
4. Menetapkan proyek untuk peserta didik. Di akhir pembelajaran, peserta didik harus melakukan proyek yang mewakili aplikasi nyata (jika sederhana)
5. Mintalah siswa untuk meninjau pekerjaan satu sama lain. MOOC terbaik membutuhkan anonim *peer review* sebagai cara memberikan siswa umpan balik nyata pada proyek-proyek mereka. Mengharuskan setiap siswa untuk meninjau empat proyek siswa lain setiap minggu secara berurutan untuk menerima penghargaan atas pekerjaannya sendiri. Berikan rubrik sebagai panduan untuk apa yang harus cari dan beri komentar.
6. Kumpulkan umpan balik proses dengan pertanyaan-pertanyaan : Apakah dapat menyerap video tanpa membuka kelopak mata dengan tusuk gigi? Apakah mendapatkan umpan balik yang berguna dari rekan-rekan tentang proyek?

#### ➤ **Variasi**

- Ini bisa digunakan di kelas fisik.
- Cobalah menempatkan di kamera alih-alih merekam suara. Orang lebih suka melihat orang lain.

- Berikan sedikit variasi dalam gaya dan kepribadian membuat hal-hal menarik dan membuat peserta didik menantikan video.
- Mempekerjakan orang lain untuk menjawab pertanyaan di forum diskusi, terutama jika kelompoknya kecil.

## 10 Slide untuk mengatur Pembelajaran Virtual

Saat memberikan pembelajaran di kelas virtual, tambahkan beberapa slide untuk membantu berkomunikasi secara jelas dengan peserta. Ini akan membantu mempertahankan fokus. Berikut adalah daftar slide yang dapat digunakan untuk sesi latihan :

**1. Perkenalan.** Foto, nama, gelar, dan lokasi guru.

**2. Slide peserta.** Foto, nama, gelar, dan lokasi peserta.

**3. Fitur interaktif.**

Petunjuk tentang cara berinteraksi menggunakan fitur ruang kelas virtual (misalnya, mengobrol, mengangkat tangan, alat papan tulis) dengan layar tembakan dari setiap fitur.

**4. Geser audio.**

Deskripsi cara kerja audio (audio satu arah atau dua arah) dan bagaimana telekonferensi bekerja.

**5. Geser agenda.**

Tampilkan urutan dan waktu topik dan waktu istirahat. Memasukkan slide ini diantara bagian-bagian selama pembelajaran saat menyimpulkan sebuah topik dan memulai yang baru.

**6. Bahan meluncur.**

Jika mengirimkan materi kepada peserta sebelum sesi, tunjukkan foto materi dan jelaskan materi apa saja yang dibutuhkan peserta dan bagaimana mereka akan digunakan. Misalnya, tunjukkan gambar karya peserta kemudian jelaskan apa yang harus dilakukan peserta selanjutnya.

**7. Slide petunjuk latihan.**

Untuk setiap latihan, buat slide dengan instruksi yang jelas penjelasan yang menjelaskan latihan, berapa lama akan berlangsung, fitur interaktif mana akan digunakan, dan bahan apa saja yang diperlukan.

**8. Geser transisi.** Slide ini menandakan transisi ke topik baru, aktivitas atau guru baru.

**9. Pecahkan slide.**

Slide ini menunjukkan bahwa kelas sedang istirahat dan menunjukkan waktu istirahat berakhir.

**10. Slide penutup.**

Slide ini menunjukkan bahwa kelas telah berakhir. Sertakan informasi kontak atau situs web di sini, jika sesuai.

## Dari Konsep ke Desain Virtual

Sebuah konsep tinggalah konsep jika tidak diwujudkan. Upaya mewujudkan sebuah konsep dalam sebuah aksi harus direncanakan dan didesain dengan matang. Kesalahan dalam desain virtual akibatnya lebih parah daripada jika dilakukan secara luring. Desain virtual memiliki ciri khas yang sama sekali berbeda dengan pertemuan normal.

### Analisis Data Kelompok Kecil

Aktivitas yang menggunakan data aktual selama dua sesi untuk mempelajari data, dan/atau segmen tertentu.

#### ➤ Peserta

Berapa pun jumlah peserta yang dapat diatur ke dalam ruang kerja kelompok.

#### ➤ Prosedur

1. Selama sesi pertama, ceramah singkat tentang perlunya menargetkan demografi. Undang komentar tentang info apa mungkin diperlukan. Berikan survei kepada setiap peserta (hingga 10 pertanyaan pilihan ganda) dan jelaskan peran mereka.
2. Di antara sesi, tugaskan setiap peserta untuk mengumpulkan data dari jumlah individu (satu sampai lima, tergantung pada ukuran kelompok dan bagaimana data akan digunakan). Setelah data dikumpulkan, minta mereka mengirimkannya
3. Ekspor data survei ke *spreadsheet* sebelum sesi berikutnya. Bagikan *spreadsheet* kepada semua peserta.
4. Selama sesi kedua, tugaskan individu ke *room* kelompok.

5. Berikan waktu 20–25 menit bagi setiap kelompok untuk menganalisis hasil dan menyiapkan rekomendasi berdasarkan data.
6. Selama waktu ini, pindah antar *room* kelompok untuk menjawab pertanyaan dan memastikan bahwa semua orang memahami tugas.
7. Setelah waktunya habis, kumpulkan semua orang dan minta kesimpulannya dan rekomendasi.
8. Setelah mendengar semua peserta menanggapi kesimpulan, ajukan pertanyaan seperti: Data apa yang mendorong keputusan? Data apa yang tampak tidak lengkap atau hilang? Bagaimana proses hingga memunculkan rekomendasi?
9. Tambahkan kesimpulan dan pemikiran sendiri.
10. Tanyakan, “Apa yang perlu kita lakukan dengan hasil ini?”

➤ **Variasi**

Gunakan kumpulan data yang telah disiapkan untuk menghemat waktu dan memungkinkan untuk lebih terencana tanya jawab.

## **Berbagi Media Sosial**

Kolega mengikuti Tes Bias Implisit, yang gratis di Internet, dan mendiskusikan bias implisit melalui Facebook, email, atau media sosial lainnya.

➤ **Peserta**

Paling baik dilakukan dengan kurang dari selusin peserta, meskipun mungkin ada yang tidak terbatas jumlah

## ➤ **Prosedur**

1. Selesaikan tes dari Harvard Implicit Bias di <https://implicit.harvard.edu/implisit/takeatest.html>. Setelah melakukan ini, nilailah siapa di sekolah atau kelompok yang merasa nyaman berpartisipasi dalam diskusi berdasarkan tes.
2. Tentukan media sosial terbaik yang harus digunakan berdasarkan siapa yang akan ikut. Undang kolega untuk mengikuti Tes Bias Implisit, yang gratis di Internet, dan mendiskusikan apa yang mereka pelajari tentang bias implisit melalui Facebook, email, atau media sosial lainnya. Undang hanya peserta yang serius dan akan terbuka untuk melakukan percakapan yang substantif tentang itu.
3. Tidak ada biaya untuk mengikuti tes, dan hasilnya bersifat rahasia. Alih-alih menggunakan tautan, peserta dapat *browsing* “Harvard Implicit Bias Test.” Suruh mereka *klik* ke opsi "Ikuti tes". Jika ingin mereka mengikuti tes tertentu, beri nama tes itu. Juga sarankan agar mereka mengklik frasa "informasi umum" tentang IAT" di "Diskusi Informasi Awal" dan baca informasinya.
4. Undang peserta untuk berbagi pembelajaran dan wawasan tentang bias implisit. Katakan kita tidak mengharapkan mereka untuk berbagi hasil. Nyatakan dua atau tiga cara yang diyakini bias implisit dapat memengaruhi sekolah. Bagaimana mengatasi masalah bias implisit dalam sekolah?
5. Fasilitasi diskusi berbasis sosial tentang tanggapan peserta dengan menggunakan beberapa dari pertanyaan lanjutan ini:
  - Apakah hasil akurat?
  - Apakah hasil mengejutkan?
  - Apakah percaya dengan hasilnya?
  - Apakah memutuskan untuk mengikuti tes tambahan? Mengapa tidak?

- Seberapa besar pengaruh bias implisit dalam sekolah?
- Jenis keputusan apa yang dapat berdampak bias implisit?
- Siapa lagi yang harus mengikuti tes ini?
- Bagaimana seharusnya menggunakan tes ini dan informasi tentang bias implisit?

➤ **Variasi**

Mengambil tes dapat digunakan sebagai pekerjaan awal untuk sesi tentang bias implisit atau umum lokakarya keragaman dan inklusi. Pertanyaan dapat didiskusikan dalam sesi.

**Think-Pair-Share untuk Webinar**

Selama webinar, buat sesi pembelajaran kembali dengan metode tradisional latihan “berpikir-pasangan-berbagi”.

➤ **Peserta**

Tugaskan peserta ke dalam kelompok yang masing-masing terdiri dari dua hingga empat orang; Setiap orang membutuhkan daftar peserta terlebih dahulu untuk mempersiapkan kegiatan ini

➤ **Prosedur**

1. Buat grup yang terdiri dari dua hingga tiga orang untuk setiap sesi *breakout*.
2. Buat ruang obrolan di program webinar. Jika ruang obrolan tidak tersedia, minta peserta membuat ruang obrolan grup dalam obrolan webinar
3. Mintalah kelompok menunjuk seorang “pembicara” sehingga mereka dapat bersiap untuk memberi informasi kembali ke kelompok yang lebih besar.



4. Minta pembicara bersiap untuk memberikan “*Stop Doing, Start Doing, Keep*” Melakukan” *takeaway*” ke kelompok yang lebih besar.
5. Setelah laporan kelompok kecil, tanyakan: Ide baru apa yang telah dikumpulkan berdasarkan latihan ini? Pertanyaan mendalam apa yang dimiliki tentang topik tersebut?

➤ **Variasi**

Daripada meminta setiap pembicara membahas tiga poin, buat papan tulis dalam program webinar. Siapkan tiga kotak berlabel “Stop”, “Start”, “Simpan” dan mintalah kelompok menulis setidaknya satu jawaban untuk dibagikan dengan kelompok. Ini bisa menjadi ringkasan untuk peserta nanti.

## 10 Cara Membuka Sesi Pembelajaran Virtual Interaktif

Sesi pembelajaran virtual yang menarik dimulai dari saat peserta bergabung. Atur panggung untuk interaktivitas sejak awal!

### 1. Mulailah lebih awal.

Undang peserta didik untuk bergabung dalam sesi 10 menit lebih awal sehingga mereka siap untuk memulai pada waktu mulai dan untuk menyelesaikan masalah teknis apa pun.

### 2. Ucapkan “halo.”

Sapa setiap siswa dengan nama ketika mereka bergabung untuk membuatnya segera merasa diterima.

### 3. Libatkan mereka saat terhubung.

Libatkan siswa dengan aktivitas, seperti pertanyaan *polling*, segera setelah mereka terhubung.

### 4. Menampilkan tata tertib.

Posting slideshow untuk memberi tahu siswa tentang item administrasi sehingga tidak perlu menghabiskan waktu untuk meninjau tatib di awal.

### 5. Beritahu mereka tentang alat-alatnya.

Bantu siswa merasa nyaman dengan *platform* satu per satu dengan mengundang mereka untuk mengklik dan mengetik di layar.

### 6. Putar musik. Mainkan musik yang ceria untuk mengatur nada yang menarik.

### 7. Tunjukkan wajah Anda.

Nyalakan webcam untuk mengucapkan “Halo” dan undang peserta melakukan hal yang sama, bahkan jika tidak berencana untuk menggunakannya sepanjang sesi.

### 8. Perjelas apa yang ada di depan.

Tetapkan harapan dengan memberi tahu siswa bahwa ini akan menjadi sesi interaktif.

### 9. Hapus pengalihan.

Minta peserta didik untuk menghilangkan gangguan di sekitarnya dalam *room* dan memberi tahu setelah mereka melakukan langkah ini.

### 10. Ngobrol lebih awal.

Ajak peserta didik untuk saling terhubung melalui fitur chat, untuk membentuk hubungan, dan untuk membantu mereka menyadari bahwa mereka berada di “ruang” virtual dengan orang lain.

## **Pembelajaran Asinkron Virtual**

Pembelajaran asinkron secara virtual mengacu pada penyampaian pembelajaran yang tidak mengharuskan peserta didik dan guru untuk virtual pada saat yang sama. Peserta didik dapat menyelesaikan modul pembelajaran asinkron dengan nyaman. Interaksi masih diharapkan dalam sesi ini; namun, interaksi mengacu pada antarmuka antara siswa dan metode instruksional. Desain pertemuan untuk menggabungkan interaksi termasuk kuis, tes, kontrol urutan atau tingkat, dimensi tambahan melalui video, dan peluang untuk refleksi.

### ***Poin-Counterpoint***

Dengan mengembangkan kontroversi dan mendorong peserta didik untuk memainkan peran, strategi poin-counterpoint dapat melibatkan peserta didik dalam waktu singkat perdebatan semu.

#### **➤ Peserta**

Kelompok besar siswa di hampir semua kursus pembelajaran digital.

#### **➤ Prosedur**

1. Pilih pernyataan awal yang terkait dengan topik kursus yang akan dibahas oleh peserta didik. Meskipun pernyataan kontroversial tidak diperlukan, mereka dapat lebih melibatkan peserta didik dalam kegiatan tersebut.
2. Instruksikan peserta, apakah mereka setuju atau tidak dengan perspektif yang dipersyaratkan, setiap balasan yang diposting harus mencerminkan perspektif yang berlawanan pada topik yang diposting sebelumnya. Berikan satu atau dua contoh.

3. Dorong peserta didik untuk memainkan peran dan memposting tanggapan yang mungkin tidak mewakili perspektif pribadi mereka tentang masalah ini.
4. Berpartisipasi dalam forum diskusi, menambahkan poin atau tandingan berguna untuk memperluas aktivitas dan menjelajahi berbagai dimensi.
5. Akhiri aktivitas poin-counterpoint ketika peserta didik tidak dapat lagi mengidentifikasi perspektif alternatif pada pernyataan forum.
6. Setelah semua bolak-balik, tutup dengan mengajukan pertanyaan ringkasan. Bisa juga menjadwalkan pembekalan formal menggunakan pertanyaan-pertanyaan ini:
  - Apakah satu perspektif memiliki posisi yang lebih kuat?
  - Poin (atau tandingan) mana yang paling memengaruhi posisi pada akhir diskusi?
  - Jelaskan bagaimana rasanya memposting tandingan yang tidak mewakili perspektif pribadi.

➤ **Variasi**

- Dengan modifikasi kecil, dapat menggunakan strategi yang sama untuk diskusi sinkron (waktu nyata).

## **Orientasi Siswa Baru**

Strategi pembelajaran virtual ini dapat diakses oleh semua orang, memperkenalkan siswa baru kepada sekolah, strukturnya, personil kunci, dan kebutuhan spesifik program pembelajaran.

➤ **Peserta**

Semua siswa baru dan guru, secara individu atau kecil kelompok

### ➤ **Prosedur**

1. Kelas ini diatur dalam modul pembelajaran dan mengharuskan guru memeriksa siswa setelah modul selesai. Ada kuis pendek setiap akhir modul.
2. Proses kelas meningkatkan pemahaman dan membantu menjawab pertanyaan yang umumnya dimiliki siswa baru.
3. Setelah semua modul selesai, siswa dan guru menandatangani formulir yang dikirim untuk disimpan dalam file siswa.
4. Guru juga bekerja dengan siswa baru saat mereka mengikuti kelas. Ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran yang akurat sedang ditransfer.
5. Setelah tiga bulan, siswa disurvei untuk memeriksa retensi dan pemahaman tentang konten yang disajikan di kelas orientasi.

### ➤ **Variasi**

- Sekelompok kecil siswa baru dapat mengikuti kelas bersama. Mereka harus membaca satu atau dua modul sekaligus dan mendiskusikan masing-masing setelah itu disajikan.
- Guru dapat memilih menggunakan konten kelas yang diperlukan sebagai topik untuk pertemuan kelompok.

## 10 Cara Melibatkan Pembelajaran Virtual

Pernahkah memfasilitasi webinar dan apa yang dilakukan? Kita harapkan keterlibatan dan partisipasi. Berikut daftarnya ide-ide hebat dari sharing bersama mitra tentang cara-cara untuk melibatkan pembelajar virtual. Bekerja dengan mitra; bergiliran menyediakan dukungan sesuai kebutuhan.

### 1. Pengantar yang kuat.

Pertemuan virtual memiliki reputasi membolos yang tinggi seiring dengan kemajuan kursus. Di kelas tatap muka biasa, guru sering menghabiskan pertemuan pertama untuk memberi tahu tentang diri mereka sendiri. Latihan ini sama pentingnya dalam pengaturan virtual juga. Mintalah peserta posting ke grup yang menguraikan interaksi mereka terkait dengan pertemuan

### 2. Waktu tatap muka.

Cara terbaik untuk memfasilitasi perkenalan adalah melalui video. Peserta akan memiliki kemampuan untuk merekam dan meng-upload video singkat, kemungkinan melalui ponsel cerdas mereka. Praktik ini memulai rasa pembelajaran komunitas, sambil mempertahankan rasa kebersamaan itu.

### 3. Menjalin komunikasi.

Jangan berharap diskusi virtual akan berkembang seperti di kelas fisik; pastikan dengan pengaturan pedoman yang jelas dan memungkinkan peluang itu terjadi. Sebagai fasilitas tidak harus berbicara sepanjang waktu. Biarkan peserta mendiskusikan ide, dan mengajukan pertanyaan satu sama lain. Ini memungkinkan mereka untuk mengambil manfaat dari pengalaman kelompok dan membuat koneksi.

### 4. Kejutan, Anda telah dipanggil.

Mulailah dengan daftar nama semua peserta, lokasi, email, dan nomor ponsel. Peringatkan semua peserta bahwa mereka akan dipanggil secara acak untuk menjawab pertanyaan, memberikan komentar, dan memberikan materi pembelajaran. Semua harus tetap waspada dan memperhatikan di seluruh sesi pembelajaran. Gunakan *pointer* untuk menunjukkan siapa yang harus berbicara selanjutnya. Variasikan cara meminta peserta untuk merespons. Beri tanda centang hijau di *chat room* jika selesai. Dapatkan salah satu mengangkat tangan dan memberi contoh. Ajukan pertanyaan polling, minta peserta untuk menguraikannya di kotak obrolan.

### 5. Menumbuhkan pembelajaran antar peserta.

Keterlibatan akan membantu memastikan bahwa peserta terus memeriksa diskusi yang sedang berlangsung. Tapi jangan ragu untuk menyampaikan harapan mengikuti diskusi. Keuntungan pembelajaran langsung adalah kesempatan untuk mendengar dan mempertimbangkan kontribusi orang lain, yang mungkin sama dengan guru. Manfaat ini bisa hilang dalam pengaturan virtual jika peserta keluar dari diskusi

### 6. Giliran saya.

Berikan tanggung jawab kelompok kecil yang terpisah untuk beberapa bagian dari isi: pembukaan, tinjauan topik atau pembekalan pembelajaran, isi, langkah-langkah tindakan, dan penutup. Berikan setiap peserta buku terkait dengan pembelajaran. Kemudian panggil peserta berkomentar tentang apa yang dikatakan buku mereka.

### 7. Buatlah pribadi.

Selalu senyum dan nada energik, untuk menjalin hubungan pribadi dengan para peserta. Simpan daftar peserta sehingga dapat menyambut mereka dengan nama. Tambahkan kejutan, misalnya pembuat kebisingan/ tepuk tangan, yang akan digunakan untuk perayaan jawaban benar

### 8. Terlibat secara mental.

Periksa pemahaman peserta tentang materi. Berhenti sebentar secara berkala untuk memberi mereka waktu untuk berpikir. Polling peserta adalah cara untuk memeriksa pemahaman setelah suatu poin dijelaskan. Pertahankan perhatian peserta dengan gerakan slide : transisi, perbesar, anotasi, atau sorot slide setiap 30 detik.

### 9. Ini adalah akhir.

Patikan waktu jangan molor; jika tidak, peserta akan hilang. Membawa penutupan sesi dengan meminta peserta untuk mengangkat tangan adalah bagian penting dari sesi. Siapa yang merespons; jika seseorang tidak merespons, pertimbangkan untuk memanggil orang itu.

### 10. Hubungan antar sesi.

Sesi berakhir, tetapi hubungan seharusnya tidak. Sebagai guru, dapat memposting bacaan, video, dan pertanyaan diskusi sebelumnya. Ikuti perkembangan untuk membuat hubungan, dialog lebih lanjut, dorong dan puji pekerjaan yang baik, dan putar jalannya percakapan sesuai kebutuhan. Minta mereka untuk melaporkan pada sesi berikutnya. Gunakan proyek atau tugas antar sesi untuk membangun keterlibatan juga.

## Situasi Virtual Unik

Guru saat virtual seringkali menemukan diri mereka memfasilitasi berbagai jenis acara. Di bagian ini, akan menemukan proses untuk belajar tentang kebutuhan global sekolah, orientasi virtual, dan proses yang digunakan agar berhasil memfasilitasi sesi pembangunan tim sebagai panduan dari jauh.

### Survei Global sekolah

Gunakan strategi ini untuk memfasilitasi diskusi virtual untuk mempelajari kebutuhan global. Diskusi virtual memungkinkan semua orang di seluruh dunia untuk hadir, dan menyediakan informasi dan arahan kepada sekolah.

#### ➤ Peserta

10–20 peserta utama, pengembangan bakat, komunikasi, atau lainnya guru dalam sekolah.

#### ➤ Prosedur

1. Gunakan alat survei yang digunakan sekolah atau sesuatu yang sederhana seperti SurveyMonkey, kirim tautan ke semua peserta sekitar tiga minggu sebelum pertemuan.
2. Kumpulkan hasil survei dan kirimkan melalui email kepada para peserta.
3. Setidaknya satu minggu sebelum pertemuan virtual, peserta dapat mengunduh hasil dan menjawab beberapa pertanyaan yang diposting, seperti: mana yang paling mendesak? mana yang paling penting? Apa hal yang paling menarik? Apa hal yang paling membingungkan?
4. Kumpulkan komentar sebelum rapat.
5. Pada pertemuan, tinjau dan komentari.

6. Dalam pertemuan 90 menit, harus dapat meninjau komentar dan datang untuk beberapa kesepakatan tentang arah umum dengan ide-ide dan alasan.
7. Sebelum pertemuan berikutnya, kumpulkan data pendukung dan mulailah memantapkan rekomendasi dan rencana aksi.

➤ **Variasi**

- Lakukan banyak survei secara virtual kemudian beralih ke tatap muka pertemuan.
- Proses ini dapat bekerja untuk hampir semua topik sekolah.

**Temukan ini**

Ini adalah cara untuk membantu siswa dalam mengenal intranet sekolah atau Internet. Itu dapat dilakukan secara virtual, sinkron, atau asinkron.

➤ **Peserta**

Semua siswa baru

➤ **Prosedur**

1. Gunakan *ice breaking* untuk bertemu siswa baru secara virtual dan urus semua pengumuman.
2. Beri peserta daftar fakta tentang sekolah yang perlu mereka temukan atau lokasi yang harus mereka kunjungi.
3. Sertakan kata sandi atau informasi akses yang diperlukan.
4. Tetapkan waktu untuk menyelesaikan daftar dan minta mereka masuk kembali ke daftar berikutnya fase sesi saat itu.
5. Tinjau kembali jawaban mereka dan perbaiki apa pun yang sulit ditemukan.



### ➤ **Variasi**

- Tempatkan peserta ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk memeriksa jawaban mereka pertama. Ini juga memungkinkan mereka untuk bertemu dengan siswa baru lainnya.
- Gunakan waktu untuk memeriksa intranet di sekolah atau situs internet, sebagai cara untuk berkenalan .
- Ini dapat dilakukan di ruang kelas atau kelas virtual baik sinkron atau asinkron .

### **Memfasilitasi dari Jauh**

Strategi untuk membuat peserta tetap terlibat ketika mereka bersama tetapi mestinya juga dapat memfasilitasi dari lokasi yang jauh dan tidak dapat melihatnya.

### ➤ **Peserta**

4–50 peserta di lokasi yang jauh

### ➤ **Prosedur**

1. Kesuksesan terletak pada persiapan. Sebelum acara pembelajaran, tentukan "peserta khusus" untuk menjadi "mata & telinga" di lapangan. Orang ini bertindak sebagai perpanjangan yang memberikan informasi seperti ketika orang selesai menulis selama kegiatan yang ditugaskan.
2. Bicarakan tentang bagaimana berdua akan beroperasi sebagai tim. Biarkan peserta khusus tahu apa yang diharapkan, apa yang diperlukan, dan kapan membutuhkannya. Berikan agenda dan putuskan bagaimana nanti mendapatkan perhatian

3. Mintalah peserta khusus atau klien untuk mengirim gambar pengaturan ruangan. Tujuannya untuk memvisualisasikan ruangan dan menjadi lebih alami dalam memfasilitasi dan membantu memilih aktivitas yang paling berhasil
4. Dapatkan informasi tentang grup terlebih dahulu, seperti nama, peran, dan harapan untuk sesi. Jika bisa mendapatkan foto mereka, itu lebih baik.
5. Rancang berbagai kegiatan untuk membuat peserta tetap terlibat, seperti yang dilakukan untuk sesi tatap muka.
6. Gunakan slide PowerPoint untuk mengarahkan fokus peserta. Ikuti desain praktik terbaik (seperti menggunakan visual dan meminimalkan kata).
7. Sisipkan foto diri (sebaiknya yang sedang “beraksi” sebagai guru) di pengantar mengikuti slide judul. Segera perkenalkan diri sebagai tanda sesi dimulai. Ini membantu peserta menciptakan citra visual dan koneksi yang lebih pribadi sehingga lebih nyata dari sekedar suara virtual.
8. Kenakan headset, lebih disukai nirkabel, agar dapat bergerak sesuka hati. Ini memancarkan lebih banyak energi dalam suara Anda. Masuk setidaknya 30 menit sebelumnya ke sesi, seperti yang dilakukan jika siap memulai, setidaknya 30 menit sebelum sesi tatap muka.
9. Buat beberapa “pernyataan pembuka” yang menjelaskan bagaimana sesi akan berlangsung segera setelah perkenalan. Ini harus lebih dari sekedar jadwal acara. Jelaskan bahwa sesi akan interaktif. Ajukan pertanyaan kepada mereka dan berikan klarifikasi segera.
10. Gunakan nama peserta sepanjang sesi.

11. Ketika waktu telah berakhir, gunakan alat anotasi untuk menulis “Please Stop” dalam huruf besar di seluruh slide aktivitas. Ini akan lebih baik menangkap perhatian peserta
12. Penutupan yang mencakup bagaimana peserta akan menggunakan pengetahuan dan keterampilan.

➤ **Variasi**

Proses ini bekerja untuk semua konten.

## 10 Cara Menggunakan Alat Anotasi

Menggunakan alat anotasi yang tersedia akan membantu membuat peserta tetap terlibat. Terlalu banyak guru yang menganggap alat anotasi hanya untuk : menggambar, menunjuk, menyorot, atau menulis. Tapi keterlibatan nyata datang ketika peserta ikut menggambar, menunjuk, menyorot, atau menulis. Ketika peserta berkontribusi pada sesi pembelajaran dengan menggunakan alat anotasi, mereka tidak dapat menjawab email atau melakukan hal lain. Mereka benar-benar terlibat secara mental dan fisik.

### 1. Waktu bermain.

Dengan kelompok yang cukup kecil, minta mereka menggunakan alat teks untuk menulis nama depan mereka dengan warna pilihan mereka di layar. Kemudian periksa yang namanya tidak di lihat belajar, siapa tahu membutuhkan bantuan. Manfaat sampingannya adalah mengirimkan pesan bahwa kita memperhatikan siapa yang berpartisipasi dan siapa yang tidak.

### 2. Panggilan roll alternatif.

Biasakan peserta dengan alat anotasi dengan mengambil panggilan *roll*. Persiapkan papan tulis sebelumnya dengan menulis daftar peserta dan kemudian meminta mereka untuk memberi tanda centang di sebelah nama mereka . Selain itu, minta mereka untuk memberi tanda "X" di sebelah nama yang lain peserta yang mereka kenal.

### 3. Bagaimana kabarmu?

Di awal setiap sesi, minta semua orang untuk berubah status, Ajukan pertanyaan yang bisa dijawab oleh emotikon, "Bagaimana beban belajar hari ini?" atau "Seberapa mudah penerapannya apa yang kita bahas terakhir kali?" Bersiaplah untuk merespons jika komentar tidak semuanya "wajah bahagia."

### 4. Angkat tangan

Biasakan peserta dengan alat pengangkat tangan dengan mengajukan pertanyaan terkait topik: "Angkat tangan jika baru pertama kali"

### 5. Mari kita mengobrol.

Biasakan peserta Anda dengan *chat room* dengan mengajukan pertanyaan terkait dengan topik: "Ketik di kotak obrolan satu kata yang menggambarkan bagaimana perasaan Anda sebagai seorang siswa." Biarkan fungsi obrolan diaktifkan. Saat mengajukan pertanyaan baru yang membutuhkan respons *chat room*, ketik penanda, misalnya "Pertanyaan #3." agar tahu di mana harus berhenti ketika meninjau semua tanggapan.

### 6. Grup besar juga bisa mengobrol.

Bagilah kelompok menjadi lebih kecil. Cara mudah untuk melakukannya adalah dengan menginstruksikan mereka untuk melakukan hitung 1 sampai 5. Pertahankan peserta lainnya terlibat dengan menginstruksikan mereka untuk membaca tanggapan orang lain dan memilih yang terbaik.

### 7. Papan tulis untuk anonimitas.

Jika *platform* webinar memiliki papan tulis sebaiknya menggunakannya untuk mendapatkan tanggapan tentang isu-isu sensitif daripada meminta peserta mengetik tanggapan mereka di *chat room*. Papan tulis memungkinkan tanggapan anonim, sedangkan kotak obrolan mengidentifikasi pembuat setiap tanggapan.

### 8. Serahkan pada mereka.

Dorong peserta untuk menggunakan alat anotasi kapanpun mereka inginkan. Anda dapat membuat aturan sendiri, misalnya, "Beri saya tanda centang jika Anda setuju dengan kontennya," atau "Beri saya 'X' jika Anda memiliki pertanyaan." Pertimbangkan ini: Jika mereka menggunakan alat anotasi, mereka tidak menjawab email.

### 9. Menarik perhatian.

Gunakan alat anotasi dan gambar yang tersedia untuk memperhatikan item di slide dengan cara yang sama seperti yang dilakukan untuk item di flipchart atau papan tulis ruang konferensi.

### 10. Belajar menggambar.

Beberapa guru menggunakan alat menggambar. Berlatih menggambar bahkan sketsa paling sederhana untuk variasi.

## Penutupan Virtual

Penutupan membutuhkan perhatian sebanyak pembukaan dengan fokus pada konten. Pastikan dapat mengakhiri dengan tepat. Penutupan yang disampaikan dengan baik dapat mencakup tinjauan konten, memastikan bahwa ekspektasi terpenuhi, dan mengkonfirmasi bahwa pengetahuan dan keterampilan akan ditransfer; evaluasi; pengalaman kelompok bersama; dan pengiriman yang sesuai dengan pesan positif.

### Tinjau, Ingat, Kaitkan, Ingat

Penutup adalah cara cepat untuk meringkas peristiwa pembelajaran.

#### ➤ Peserta

Jumlah peserta yang dapat diatur dalam pengaturan kelas virtual

#### ➤ Prosedur

1. Tetapkan salah satu dari kata-kata ini untuk setiap peserta: kuat, fleksibel, kreatif, menyenangkan, bertanggung jawab, berorientasi pada tujuan, Oh tidak!, masuk akal, penting, sulit, pengertian, wow, membantu, menarik, merangsang, mudah, mengasyikkan, tampil.
2. Bentuk peserta menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari tiga sampai empat orang di ruang obrolan.
3. Minta setiap kelompok untuk membuat tiga sampai lima pernyataan ringkasan tentang pokok bahasan sesi, menggunakan kata-kata yang ditugaskan kepada mereka.
4. Mintalah setiap kelompok melaporkan pernyataan mereka.
5. Fasilitasi ringkasan dengan menggunakan pertanyaan pembekalan berikut atau pertanyaan lain.

### ➤ **Variasi**

Kegiatan ini dapat dilakukan di ruang kelas fisik dengan menggunakan kata-kata yang tercetak di kartu indeks. Berikan satu kartu indeks kepada setiap peserta.

## **Buat Mereka Menempel**

Gunakan strategi ini untuk menangkap bagaimana orang akan menerapkan apa yang mereka pelajari.

### ➤ **Peserta**

Sejumlah peserta selama pengalaman belajar atau perencanaan tindakan tim diskusi

### ➤ **Prosedur**

1. Buat ruang papan tulis kosong dan tanyakan, “Bagaimana menerapkan apa yang dipelajari hari ini?”
  - Variasi: “Tindakan apa yang akan diambil mulai besok?”
  - Variasi: "Tugas baru apa yang dimiliki di daftar 'tugas?"
2. Undang peserta untuk membubuhi keterangan rencana mereka di papan tulis. Jika mau, dan tergantung pada topiknya, dapat menunjuk area tertentu untuk ditanggapi.
3. Memberikan gambaran yang luas. Ini mungkin terdengar seperti, “Sejauh ini kami telah mengidentifikasi selusin tindakan tentang bagaimana menerapkan apa yang kita pelajari hari ini
4. Segera setelah pengalaman, atur dan ketik semua tindakan. Kirim email ke daftar untuk semua peserta.
5. Satu bulan setelah pengalaman, distribusikan kembali daftar tindakan dan tanyakan para peserta untuk berbagi “Apa

perbedaan yang terjadi?” ke grup. Menyediakan contoh, jika memungkinkan.

➤ **Variasi**

Cobalah mengekstrak kata kunci tindakan. Bagikan ke kelompok sebagai tindak lanjut.

### **Pilih dan Pilih Lagi**

Gunakan strategi ini untuk meninjau ide-ide kunci. Peserta memilih ide terbaik sambil meninjau poin-poin penting dalam presentasi.

➤ **Peserta**

Paling baik digunakan untuk 5–30 peserta

➤ **Prosedur**

1. Setelah mempresentasikan konten selama webinar, bagikan slide terakhir yang mencantumkan kuncinya poin presentasi. (Beri nomor poin-poin penting pada slide.)
2. Minta peserta untuk membaca daftar poin-poin penting dan memilih salah satu menurut mereka paling berguna (praktis, inspiratif, perlu, apa pun yang dipikirkan adalah tujuan terbaik).
3. Minta peserta untuk mengetik nomor ide kunci di *chat room* dan kemudian meninjau *chat room* dan mengidentifikasi poin kunci yang paling sering dipilih.
4. Pimpin diskusi dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan ini: Mengapa poin kunci paling populer dipilih oleh begitu banyak orang? Apakah memilih poin kunci yang paling populer? Mengapa iya atau mengapa tidak?

5. Minta peserta untuk meninjau kembali daftar tersebut, pertimbangkan apa yang harus ditambahkan ke daftar, dan masukkan di *chat room*.
6. Minta peserta untuk meninjau semua tips tambahan di *chat room* dan memilih yang terbaik.
7. Debrief kegiatan untuk mendorong peserta untuk mempertimbangkan bagaimana poin-poin kunci berhubungan dengan pekerjaan mereka. Pertanyaan mungkin termasuk:
  - Ide kunci mana yang akan memiliki dampak terbesar jika diimplementasikan?
  - Ide kunci mana yang paling mudah (paling sulit) untuk diterapkan?
  - Ide kunci mana yang akan Anda terapkan pertama (terakhir)?
  - Tindakan apa yang akan Anda terapkan di kelas sebagai akibat dari kegiatan ini?

➤ **Variasi**

- Gunakan tips terbaik, strategi terbaik, tindakan utama, atau pendekatan lain terminologi yang tepat.
- Tunjukkan daftar poin-poin penting di awal dan minta peserta memilih mana yang paling penting. Setelah menyajikan konten, tanyakan apakah jawaban mereka telah berubah. Jika demikian, mengapa?



## Tantangan Konsep

Strategi yang memungkinkan kompetisi yang menyenangkan dan ulasan ringan.

### ➤ Peserta

Kelas virtual dengan peserta kurang dari 20

### ➤ Prosedur

1. Di akhir sesi, beri tahu peserta akan ditunjukkan konsep kunci pada slide tetapi huruf-hurufnya tidak benar urutan, seperti contoh, "SROTENM." Suarakan semua mikrofon dan beri tahu bahwa begitu mereka menemukan kata yang benar, mereka harus meneriakkannya.
2. Tunjukkan kata yang tepat.
3. Selanjutnya, tantang mereka untuk mengidentifikasi beberapa hal penting yang mereka pelajari tentang topik atau konsep tersebut. Gunakan daftar nama untuk memanggil seseorang jika tidak mendapatkan tanggapan.

### ➤ Variasi

Jika memiliki grup yang memiliki lebih dari 20 peserta, gunakan *chat room* dan memasukkan dalam obrolan. Setelah melihat kata yang benar, minta mereka untuk memasukkan beberapa ide yang mereka pelajari tentang konsep tersebut.

## 10 Cara Menggunakan *Breakout Room* di Kelas Virtual

Penggunaan *breakout room* sama efektifnya di lingkungan virtual langsung seperti di kelas fisik. Tips ini konsisten dengan apa yang akan dilakukan seperti di kelas fisik. Sesi *breakout* dan kegiatan kelompok kecil membutuhkan lebih banyak pekerjaan awal dalam pengaturan virtual. Tentusaja ada keterampilan dan pengetahuan teknis untuk mengelola kegiatan di kelas virtual.

- 1. Siapkan.** Pastikan ruang *breakout* sudah disiapkan terlebih dahulu.
- 2. Arah.** Letakkan slide dengan instruksi di setiap ruang sebelumnya.
- 3. Papan tulis.** Instruksikan peserta tentang cara membuat catatan menggunakan papan tulis.
- 4. Moderator.** Identifikasi satu orang di setiap kelompok untuk bertindak sebagai moderator dan untuk memberikan izin sebagai *co host*, jika perlu.
- 5. Grup.** Atur peserta di ruang belajar kelompok atau izinkan mereka untuk memindahkan diri ke room secara elektronik. Ini mungkin memerlukan beberapa latihan atau instruksi.
- 6. Beredar.** Pindah dari kamar ke kamar untuk memastikan bahwa semua orang mengerti tugas dan bekerja menuju produk akhir.
- 7. Waktu.** Gunakan pengatur waktu dan kirim pengumuman elektronik sebelum peserta kembali ke ruang utama. Pertimbangkan untuk mengirim pesan pengingat juga, seperti, “Waktu tinggal ...” atau “Anda punya dua menit untuk merangkum.”
- 8. Penyelesaian.** Pertimbangkan untuk menggunakan sistem dalam mengembalikan semua peserta ke *main room* secara bersamaan, daripada mendorong mereka untuk kembali secara terpisah. Ini efisien dan jauh lebih mudah daripada harus berpindah dari room ke room. Kekurangannya adalah mendadak.
- 9. Hasil.** Kembalikan catatan kelompok di papan tulis dengan hati-hati. Ini seperti meminta mereka kembali dengan flipchart yang dibuat.
- 10. Tanya jawab.** Gunakan proses tanya jawab dan pertanyaan yang sama seperti yang dilakukan jika: sesi diadakan dalam pengaturan fisik.

# TAKTIK TEKNOLOGI

## **Solusi Campuran**

Semuanya bisa masuk dalam kategori ini, tetapi "bagaimana?" Hanya karena memiliki kombinasi video, aktivitas asinkron, dan modul kelas tidak menjadikannya "*blended learning*." Sebaliknya, "*blended learning*" berarti pembelajaran campuran telah memilih metodologi untuk mencapai tujuan tertentu. Sekolah menggunakan pembelajaran campuran untuk meningkatkan nilai instruksional dengan mencari tempat di mana biaya dapat diminimalkan dan teknologi dimaksimalkan. Ini tidak berarti mencari cara yang "termurah". Ini berarti mencari cara terbaik untuk memberikan pembelajaran dimana dan kapan diperlukan. Jadi, apakah menyebutnya pembelajaran campuran, kelas terbalik, atau yang lainnya, kunci keberhasilan peserta didik adalah apakah telah mencocokkan penyampaian yang tepat ke tujuan yang tepat.

## **Pindah ke Tujuan**

Gunakan strategi campuran ini untuk membantu siswa bergerak menuju tujuan yang mereka inginkan keinginan.

### ➤ **Peserta**

5–30 dalam situasi belajar

## ➤ **Prosedur**

1. Sebelum sesi, minta peserta mengunduh dan gambaran umum tentang isi pelajaran. Ini seharusnya tidak lebih dari dua sampai tiga halaman bahan bacaan.
2. Peserta juga harus mendownload prework mereka, yaitu mengidentifikasi dua sampai lima tujuan yang ingin mereka selesaikan selama sesi. Jika topik kondusif untuk keterlibatan guru, sertakan beberapa pertanyaan dan/atau poin diskusi untuk memandu diskusi antara guru dan siswa.
3. Di ruang pembelajaran, ada satu dinding yang ditetapkan sebagai “tiang gawang”. cukup gunakan tanda bertuliskan “*Goal Post*” di dinding atau bisa berkreasi dan menambahkan menggambar tiang gawang.
4. Tempatkan peserta dalam kelompok yang terdiri dari lima sampai tujuh orang. Minta mereka untuk mendiskusikan pekerjaan awal mereka untuk berbagi tujuan belajar mereka dengan kelompok.
5. Minta peserta untuk menuliskan tujuan pembelajaran mereka yang paling penting pada catatan tempel berwarna-warni. Jika mereka memiliki lebih dari satu, minta mereka untuk menggunakan catatan tempel untuk masing-masing. Beri tahu mereka untuk menambahkan nama mereka ke catatan tempel dan menempel mereka di halaman pertama buku catatan mereka.
6. Pada flipchart, konsolidasikan tujuan pembelajaran dengan menanyakan kepada setiap kelompok untuk mengidentifikasi tujuan mereka. Hindari mengulangi tujuan yang sama pada flipchart. Tempelkan lembar flipchart yang berisi tujuan pembelajaran di bawah “*Posting Gol.*”

7. Beritahu peserta, tugas nya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, berbagi pengetahuan, dan pengalaman. Juga katakan, “Flipchart di Goal Post akan berfungsi sebagai pengingat tujuan kami dan membantu kami untuk fokus.”
8. Beritahu peserta bahwa selama diskusi atau di akhir sesi, setiap kali mereka merasa bahwa pertanyaan mereka telah dijawab dengan memuaskan, mereka harus pergi ke Pos Sasaran dan memposting tujuan (pada catatan tempel) yang telah tercapai. Tujuannya adalah untuk memiliki semua tujuan pembelajaran terpenuhi dan semua catatan yang menempel.
9. Setiap kali peserta menempelkan catatan di *Goal Post*, grup dapat merayakannya dengan berbagi pembelajaran dan bertepuk tangan atau bersorak.
10. Di akhir sesi, mintalah peserta mengingat kembali tujuan mereka dan membuat catatan untuk diri mereka sendiri di belakang setiap catatan tempel tentang apa yang akan mereka lakukan ingat untuk tujuan khusus itu.

➤ **Variasi**

- Gunakan pita berwarna untuk membuat Goal Post cerah dan menarik.
- Gunakan hanya flipchart, di akhir setiap sesi, minta peserta untuk menempelkannya tujuan yang telah terpenuhi pada flipchart.
- Lewati flipchart. Gunakan hanya catatan tempel.
- Dalam beberapa program, tujuan pembelajaran sangat jelas bagi peserta, dan mereka akan mengidentifikasi dengan mudah. Dalam kasus tersebut, Anda mungkin ingin

membagikan kata pengantar singkat sebelumnya menempatkan peserta dalam kelompok kecil.

### **Bantuan Pekerjaan *Do-It-Yourself* (DIY)**

Strategi ini mengambil pembelajaran di luar kelas dan mengembalikannya ke kelas tempatkan dalam bentuk bantuan *do-it-yourself* (DIY).

#### ➤ **Peserta**

Nomor berapa pun dalam kursus apa pun

#### ➤ **Prosedur**

1. Seperti banyak proyek, ketika melakukannya sendiri, akan mengingatnya dengan lebih baik.
2. Di akhir sesi, mintalah setiap peserta membuat alat bantu. Ini bisa menjadi daftar periksa, catatan pengingat, daftar langkah-langkah proses, gambar, atau apa pun yang akan membantu mereka mengingat apa yang mereka yakini perlu mereka lakukan begitu mereka kembali ke pekerjaan.
3. Setelah sesi, minta peserta untuk mengirim *chat*/ SMS ke grup pertama kali mereka menggunakan bantuan pekerjaan mereka.

#### ➤ **Variasi**

Anda mungkin ingin memberikan spidol warna-warni, kertas, lembaran plastik, label yang dapat menempel sendiri, stiker, atau perlengkapan lain untuk membuat alat bantu.

Strategi yang digerakkan oleh siswa yang dimaksudkan untuk menghasilkan diskusi dalam forum virtual untuk menghasilkan diskusi tentang topik yang menarik.

➤ **Peserta**

Pra atau pasca untuk setiap peserta di lingkungan akademik atau sekolah

➤ **Prosedur**

1. Buat papan diskusi dan sediakan bahan bacaan lanjutan tentang suatu topik bunga.
2. Minta semua peserta untuk memposting refleksi pada bacaan yang meliputi Empat poin kunci yang ingin mereka ingat. Salah satu contoh bagaimana materi dapat diterapkan pada pekerjaan sehari-hari mereka. Satu pertanyaan ditujukan kepada anggota kelompok lainnya.
3. Terapkan strategi untuk memastikan bahwa setiap orang mendapat komentar tentang 411. Berikan komentar atau sebutkan pemimpin peserta yang akan bekerja bersama-sama untuk memastikan bahwa setiap orang mendapat tanggapan (biasanya dengan membagi daftar peserta di antara mereka sendiri).
4. Berikan batas waktu untuk partisipasi (tanggal saat posting awal jatuh tempo, durasi diskusi, dll). Ini biasanya satu minggu, tetapi dapat dimodifikasi.
5. Berpartisipasi dalam diskusi.
6. Jika ini adalah pekerjaan awal, masukkan waktu ke dalam agenda untuk diskusi apa pun.

## ➤ Variasi

- Alih-alih meminta semua orang di grup memposting 411, sebutkan dua hingga tiga orang untuk setiap bab (atau artikel dalam satu seri). Jika ada sekelompok besar orang, ini dapat membantu membatasi volume posting dan memfokuskan diskusi. Itu penting memiliki lebih dari satu orang memposting 411 awal, karena peserta didik akan memiliki interpretasi dan sorotan materi yang berbeda.
- Grup siswa yang aktif di Twitter mungkin memposting 411 di obrolan Twitter format bukannya di papan diskusi.
- Untuk melakukan strategi di dalam kelas, mintalah peserta membaca materi di memajukan atau mempertimbangkan jumlah total dari apa yang telah mereka pelajari sejauh ini. Mereka dapat menghasilkan 411 dalam kelompok kecil dan laporan.
- 411 dimaksudkan untuk menghasilkan diskusi dalam forum virtual (akademik atau lingkungan sekolah). Keuntungan dari strategi ini untuk menghasilkan diskusi pada topik yang menarik adalah bahwa diskusi didorong oleh siswa; peserta didik memutuskan apa yang penting dalam bacaan dan apa yang ingin mereka diskusikan. Ini bisa jadi digunakan dalam kursus virtual, dalam forum diskusi kelompok yang biasa digunakan, atau dalam serangkaian kegiatan tindak lanjut untuk acara kelas. Hal ini juga dapat digunakan dalam kelas dengan beberapa modifikasi.

## Persiapkan Otak Mu

Peserta meninjau video, artikel majalah, bagian buku, atau *podcast* sebelumnya sebagai persiapan untuk mendapatkan ide tentang apa yang diharapkan selama sesi. Ini bermanfaat baik untuk tatap muka dan sesi virtual.



➤ **Peserta**

Semua peserta kelompok

➤ **Prosedur**

1. Siapkan area diskusi untuk peserta, seperti berikut ini: grup Facebook, Lingkaran G+, Grup Yammer, Area sosial intranet
2. Mengirimkan informasi kepada peserta untuk ditinjau.
3. Posting pertanyaan, video, dan/atau tugas membaca untuk dijawab oleh peserta. Ciptakan diskusi dengan membuat pertanyaan terbuka. Kalau tidak, memiliki pertanyaan siap untuk membuat perdebatan.
4. Beri tahu peserta bahwa komentar diskusi akan ditinjau selama sesi kelas untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.
5. Dalam sesi ini, mungkin ingin mengajukan pertanyaan seperti ini: Bagaimana kegiatan ini membantu? Bagaimana komentar peserta membantu merumuskan pendapat tentang tema? Sudahkah menemukan sumber daya tambahan

➤ **Variasi**

- Buat video dari kepemimpinan yang menjelaskan kelas dan menguraikan harapan. Mintalah peserta mengomentari apa yang mereka harapkan untuk dipelajari dari sesi ini. Ini membantu peserta didik menciptakan "kesepakatan" untuk sesi tersebut.
- Posting pertanyaan tentang topik dan minta peserta mengidentifikasi video atau sumber daya untuk ditinjau oleh peserta lain sebelum sesi kelas. Hal ini memungkinkan peserta untuk memiliki andil dalam pembelajaran mereka sendiri, sehingga menciptakan penemuan diri pengalaman belajar.

## 10 Cara Menggunakan Kode QR dalam Pembelajaran

Kode Respon Cepat (*Quick Response*) adalah gambar digital yang dapat dipindai tanpa seberkas cahaya yang dibutuhkan untuk memindai barcode di supermarket. Ini digunakan dalam periklanan dan pemasaran untuk pengguna smartphone. Anda mungkin pernah melihat kode QR di brosur, poster kereta bawah tanah, dan bahkan kotak sereal. Mereka sering menemani dengan pesan yang mengatakan, "Untuk informasi lebih lanjut, pindai kode ini." Mereka bisa dipindai menggunakan salah satu dari banyak aplikasi pemindai QR gratis yang tersedia untuk ponsel pintar dan tablet. Saat memindai kode, akan dibawa langsung ke situs web. QR kode mudah dibuat dan dapat dengan cepat mengubah rutinitas. Kode QR yang mudah diapresiasi adalah menghilangkan rasa frustrasi saat mengetik alamat web yang panjang dan membawa peserta Anda langsung ke situs web.

### 1. Berikan tutorial kode QR.

Pastikan untuk mengirim semua peserta tutorial tentang cara menggunakan kode QR.

### 2. Mengumpulkan data.

Ajak peserta ke polling atau survei pembelajaran untuk berpartisipasi.

### 3. Tanggal berapa?

Kode QR dapat digunakan untuk membuat item kalender atau acara. Aku dapat memfasilitasi penambahan acara pembelajaran ke kalender elektronik peserta.

### 4. Tidak ada lagi alamat web yang panjang.

Berikan peserta tautan langsung ke video, situs web, atau artikel.

### 5. Hemat waktu dan pohon.

Menggunakan kode QR dapat mengurangi penggunaan kertas dan memberikan peserta dengan materi pembelajaran versi virtual yang bisa di download.

### 6. Tetap berhubungan.

Tawarkan kode QR dengan informasi kontak untuk membuat tersedia untuk obrolan web atau panggilan telepon.

### 7. Berbagi sumber daya.

Peserta dapat meminta bacaan atau sumber tambahan. Buat daftar bacaan dan berikan kode QR kepada peserta untuk mengakses daftar.

### 8. Dukungan tindak lanjut.

Jika peserta membutuhkan tinjauan tambahan pada suatu konsep, gunakan kode QR untuk menautkan mereka ke tutorial atau sumber daya tambahan untuk mendukung mereka belajar.

### 9. Perburuan pemulung kode QR.

Tambahkan beberapa kesenangan ke sesi. Buat pemulung berburu menggunakan kode QR untuk memperkenalkan materi atau mempresentasikan konten. Kamu bisa lakukan ini di kelas virtual atau fisik.

### 10. Persiapan sebelum sesi

Menyediakan bahan prakerja untuk pembelajaran sesi menggunakan kode QR. Juga dapat menggunakan kode QR untuk mengarahkan peserta mengumpulkan informasi tentang pengalaman mereka, tujuan pembelajaran, dan tingkat pengetahuan tentang materi pelajaran.

## Pembelajaran Sosial

Munculnya teknologi telah memicu pertumbuhan eksplosif dalam penggunaan media sosial dan aktivitas jejaring sosial. Dari sudut pandang pembelajaran, media sosial memberikan informasi kepada orang-orang yang membutuhkannya, ketika mereka membutuhkannya. Peserta didik telah menemukan bahwa cara yang paling efisien untuk belajar adalah dengan bertanya kepada rekan-rekan mereka atau memanfaatkan sumber daya jaringan lainnya. Jejaring sosial memungkinkan guru untuk memperluas pembelajaran di antara acara pembelajaran formal. Menggunakan blog, wiki, ruang komunitas, Google Wave, Skype, YouTube, Twitter, dan alat media sosial lainnya untuk belajar akan memaksimalkan investasi sekolah dalam pembelajaran.

### Pembelajaran Partisipasi dalam Grup *Linked In*

Memupuk pembelajaran sosial dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pentingnya jaringan profesional dan jatu duru pribadi yang kuat; membutuhkan partisipasi dalam grup LinkedIn.

#### ➤ Peserta

Setidaknya empat siswa diperlukan

#### ➤ Prosedur

1. Latihan ini mendorong pembelajaran sosial dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pentingnya jaringan profesional dan hati diriyang kuat. Kegiatan memerlukan partisipasi dalam grup *Linked In* sebagai komponen kursus atau program virtual. Manfaatkan kekuatan *Linked In* sebagai platform seluler dan bantuan siswa memahami bahwa *Linked In* adalah pembelajaran

yang hebat dan pengembangan profesional alat buka. Latihan ini diarahkan untuk membantu siswa berkomunikasi profesional: membuat argumen yang ringkas, berpikir kritis, dan komunikatif dengan rekan atau rekan-rekan.

2. Buat grup, dengan menggunakan judul kursus atau program sebagai nama kelompok. Peserta harus memiliki atau akan membuat akun *Linked In*.
3. Posting pertanyaan utas diskusi yang baik.
4. Peserta didik harus menerima umpan balik tentang kualitas tanggapan mereka, baik sebagai kredit terhadap penyelesaian program, nilai, atau rencana yang ditentukan.
5. siswa harus memposting sesuatu dan dengan serius membalas postingan pengguna lain.
6. Evaluasi keberhasilan kegiatan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut:
  - Apakah guru membalas posting dan mendorong siswa untuk menjawab?
  - Apakah kontribusi peserta bijaksana dan tepat waktu?
  - Apakah peserta menunjukkan bahwa mereka membaca dan memahami satu sama lain? kontribusi?

#### ➤ **Variasi**

- Mengharuskan peserta didik untuk mengakhiri posting mereka dengan sebuah pertanyaan.
- Mendorong peserta didik untuk menganalisis dan memikirkan pernyataan atau konsep dari forum publik.
- Untuk kelompok publik versus pribadi, pertimbangkan alasan untuk membuat diskusi umum atau hanya dengan undangan.
- Peserta dapat menilai postingan satu sama lain.

- Buat rencana: “Paling Perseptif”, “Paling Verbose”, dan lainnya.

### ➤ **Contoh Kasus**

- Kunjungi [www.museumofdistanceeducation.com](http://www.museumofdistanceeducation.com) dan ikuti tur situs webnya. Memberikan kritik umum terhadap museum.

## **Digital Round Robin**

Aktivitas ini dibuat sebagai item berbasis Twitter, tetapi alat obrolan apa pun akan bekerja.

### ➤ **Peserta**

4–15 peserta

### ➤ **Prosedur**

1. Menetapkan nomor peserta didik. Tetapkan *hashtag* ke obrolan.
2. Peserta didik nomor 1 mengajukan pertanyaan berdasarkan isi kursus; nomor siswa berikut menjawabnya.
3. Siswa nomor 2 mengajukan pertanyaan baru. Siswa nomor 3 menjawab yang itu, dan seterusnya. Orang dengan nomor akhir kemudian menulis satu pertanyaan terakhir ke dijawab oleh siswa nomor 1.

### ➤ **Variasi**

Aktivitas dapat dilakukan dengan alat berbasis obrolan apa pun, seperti Twitter, Yammer, Teks Sosial, atau lainnya. Perhatikan dalam contoh kasus di bawah ini, jika aktivitas ini terjadi di

situs yang sangat umum seperti Twitter, ia memiliki keuntungan menyediakan informasi.

### ➤ **Contoh Kasus**

- Peserta 1 [@Nama]. Apa saja alasan yang kurang diketahui mengapa para korban perdagangan manusia tidak mengidentifikasi diri mereka kepada penegak hukum atau rumah sakit staff? #HT101
- Peserta 2 [@Nama]. Takut penegakan hukum, malu, takut pembalasan pada anggota keluarga. #HT101
- Peserta 2 [@Nama]. Apa saja strategi yang digunakan dalam komunikasi Indonesia? masyarakat untuk mengurangi perdagangan manusia? #HT101
- Peserta 3 [@Nama]. Melibatkan gadis-gadis di awal kegiatan menghasilkan uang, membantu wanita muda memulai bisnis kecil, menerapkan pemeriksaan potensi yang terperinci majikan. #HT101
- Peserta 3 [@Nama]. Apa saja bendera merah yang mungkin mengindikasikan Anda memilikinya? bertemu dengan korban perdagangan manusia? #HT101
- Peserta 1 [@Nama]. Tinggal bersama majikan, majikan memegang dokumen perjalanan, tidak dapat berbicara dengan individu sendirian, jawaban muncul dalam naskah atau dilatih. #HT101

### **Inventarisasi Keterampilan Berbasis Blog**

Refleksi blog membantu mengembangkan kesiapan siswa untuk belajar dengan mendorong penilaian yang realistis dari keterampilan saat ini.

➤ **Peserta**

6–20 peserta

➤ **Prosedur**

1. Gunakan blog kursus atau area blog lain yang pengaturannya sederhana. Ada sejumlah alat gratis dan mudah yang dapat digunakan untuk latihan ini, seperti Blogger dan Wordpress.
2. Pastikan fungsi komentar diaktifkan dan kirim tautan ke peserta blog. Dalam posting blog, minta siswa untuk membuat daftar beberapa hal di area komentar
3. Minta peserta didik untuk memilih tiga hal dari daftar ini yang paling penting dan minta mereka menulis paragraf naratif singkat atau garis besar yang menjelaskan apa yang mereka lakukan. Mintalah mereka mengidentifikasi keterampilan yang mereka gunakan untuk menyelesaikan tugas.
4. Dorong siswa lain membaca komentar dan menambahkan pemikiran tentang keterampilan yang mungkin digunakan.
5. Sebisa mungkin berikan komentar yang berkaitan dengan pembelajaran dan mentransfer pembelajaran baru ke masalah dunia nyata. Tekankan pentingnya membawa keterampilan tersebut untuk menghadapi tantangan baru. Sebutkan pentingnya refleksi dalam menilai diri sendiri.
6. Mendorong peserta didik untuk mencari dan belajar dari orang lain selama pembelajaran peristiwa.

➤ **Variasi**

- Kegiatan ini dirancang untuk dilakukan melalui blog, tetapi alat apa pun yang memungkinkan untuk komentar panjang, seperti wiki, grup atau halaman Facebook, atau Google Dok, bisa dimanfaatkan.

- Kegiatan dapat diarahkan ke area konten tertentu, seperti kepemimpinan, kreativitas, atau layanan pelanggan.
- Setelah kursus berakhir, undanglah peserta didik untuk meninjau kembali kegiatan tersebut dan memberikan komentar tentang keterampilan apa yang mereka gunakan selama kursus dan bagaimana keterampilan itu dapat diterapkan ke bidang kehidupan lainnya.

## **Jajak Pendapat Media Sosial**

Kegiatan ini berfokus pada penggunaan media sosial untuk melakukan survei cepat mengenai merancang pembelajaran dan menerapkan strategi dan desain presentasi baru.

### ➤ **Peserta**

Peserta termasuk siapa saja yang ikut program pembelajaran

### ➤ **Prosedur**

1. Perkenalkan kegiatan sebagai metodologi untuk mendapatkan umpan balik dari orang lain mengenai semua jenis pembelajaran yang mungkin direncanakan peserta di masa depan.
2. Jelaskan bahwa konsep ini sangat sederhana dan langsung. Ini melibatkan jenis media sosial yang mungkin paling nyaman bagi para peserta
3. Berikan contoh bagaimana teknik ini harus diterapkan. Katakan bahwa ingin melakukan sesuatu yang berbeda daripada format pembelajaran yang lebih tradisional, baik itu kelas atau kelas virtual. Bagaimana media sosial atau program virtual membantu menyajikan informasi ini. Selanjutnya, posting di media sosial untuk mendapatkan



umpan balik dari orang lain tentang bagaimana perasaan mereka tentang ide-ide ini dan kemungkinan partisipasi dalam tugas pra-pembelajaran ini. Evaluasi tanggapan mereka, yang biasanya harus segera atau hampir jadi.

4. Akhiri latihan dengan menasihati peserta bahwa ketika meminta umpan balik, terutama melalui forum terbuka seperti media sosial. Yakinkan peserta bahwa mereka akan menerima respon jujur dan tanggapan berwawasan dari orang lain yang bisa sangat berguna menjadi fokus umpan balik ini.

#### ➤ **Variasi**

- Selektif mengenai audiens media sosial yang ditargetkan untuk umpan balik ini. Hanya mereka yang memiliki minat atau pengetahuan dalam desain pembelajaran atau pengiriman saja.
- Gunakan sumber media sosial yang sama untuk mensurvei peserta setelah pembelajaran telah selesai untuk meminta umpan balik tentang seberapa efektif prapembelajaran.

### **Jam Kerja**

Kegiatan ini memungkinkan untuk menjadwalkan waktu untuk bertemu dengan peserta didik di luar kelas sehingga dapat mengklarifikasi materi, menjawab pertanyaan, dan memberikan tambahan dukungan individu atau kelompok kecil.

#### ➤ **Peserta**

Sejumlah individu, untuk topik apa pun

## ➤ **Prosedur**

1. Menyelenggarakan “jam kerja” menggunakan platform teknologi yang menawarkan “waktu tatap muka” secara gratis, seperti Google Hangout. Ini adalah efek cara yang efektif untuk menggabungkan pembelajaran formal ini dengan pembelajaran yang disesuaikan dan dipersonalisasi penguatan belajar informal.
2. Tentukan hari dan jam berapa tersedia untuk “jam kantor”. Buat dan publikasikan jadwal “jam kantor” itu.
3. Undang peserta didik untuk menjadwalkan (satu lawan satu), berpasangan, atau kelompok kecil sesi “jam kantor” berdasarkan tanggal dan waktu yang tersedia.
4. Minta siswa menyertakan informasi Gmail atau Google+ mereka dengan cadangan
5. Mulai Google Hangout melalui akun Gmail atau Google+. Jika tidak memiliki akun Gmail atau Google+, buat akun gratis.
6. Kirim undangan ke peserta melalui akun Gmail atau Google+ mereka.
7. Awali sesi dengan kegiatan pembuka yang membiasakan peserta dengan platform teknologi dan secara aktif mentransisikannya menjadi fokus pada waktu bersama.
8. Gunakan media untuk melihat dan mendengar siswa dengan melibatkan dan berinteraksi dengan mereka melalui webcam dan headset bermikrofon.
9. Akhiri sesi dengan aktivitas penutup yang kuat dengan menguraikan secara jelas langkah selanjutnya.

## ➤ **Variasi**

- Platform teknologi alternatif: G Drive, G Form, G meet, dll.

- Perangkat lunak penjadwalan: Coba [www.tradetime.com](http://www.tradetime.com) atau [www.doodle.com](http://www.doodle.com).
- Gunakan add-on Google untuk meningkatkan pengalaman.
- Perluas lingkaran Anda: Google terus merilis perangkat lunak Hangouts untuk seluler platform; perhatikan aplikasi untuk perangkat Android atau Apple

## Tantangan Kuis

Strategi ini menggunakan papan diskusi publik dan posting untuk meninjau kuis dalam pertemuan virtual di mana pertanyaan pilihan ganda membentuk kuis.

### ➤ Peserta

Mahasiswa yang menghadiri kursus virtual, baik sinkron atau asinkron

### ➤ Prosedur

1. Siapkan papan diskusi berulir di area yang terletak di pusat dan dapat diakses Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) di mana semua siswa dari kursus dapat mengidentifikasinya dengan mudah dan kembali ke sana tanpa batasan.
2. Petunjuk untuk tantangan kuis adalah sebagai berikut:
  - Siswa memposting pertanyaan kuis (dengan nomor pengenalan pertanyaan, jika mampu) dan jawaban apa yang benar. Mereka juga menjawab.
  - Siswa memasukkan alasan mengapa menurut mereka jawaban mereka harus sesuai & benar. Ini mungkin termasuk referensi khusus ke halaman dalam teks atau kutipan dari materi kursus lain, tetapi bukan materi penelitian dari luar

- Siswa lain yang memiliki pertanyaan yang sama dalam kuis (jika pertanyaan kuis diacak) menimbang dan menyetujui atau menambahkan pemikiran tambahan untuk mendukung tantangan.
4. Guru meninjau komentar semua siswa dan masuk ke dalam dialog yang tepat untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran siswa. Itu disposisi akhir dari tantangan
  5. Tanggung jawab pembelajaran tetap ada pada siswa. Mereka perlu meneliti, mendokumentasikan, dan mengartikulasikan pemikiran mereka. Saat tantangan ada di domain publik, siswa berhenti dan mempertimbangkan apakah mereka memiliki argumen, sementara siswa lain belajar dari diskusi, dan guru memberikan setiap orang mendapat kesempatan yang sama.

➤ **Variasi**

- Strategi ini mungkin diperlukan untuk mengatur waktu ketika ada banyak orang dari siswa di kelas.
- Dalam tes jawaban singkat di mana jawabannya mungkin subjektif atau mungkin ada lebih dari satu jawaban, metode ini mendorong perdebatan dan dapat digunakan untuk mencapai konsensus.
- Penggunaan papan diskusi juga dapat digunakan untuk menghasilkan pertanyaan dari siswa yang kemudian dijawab oleh orang lain. Setiap siswa mengajukan satu pertanyaan dan orang lain harus menanggapi nomor yang ditetapkan. Mereka juga bisa tidak setuju dengan yang lain jawaban siswa.

## 10 Cara *Polling* untuk Kelas Virtual

Fitur *polling* di kelas virtual memungkinkan guru untuk memposting pertanyaan kepada peserta dan menunjukkan hasil jajak pendapat, baik secara *real time* atau setelah semua tanggapan telah diterima. *Polling* dapat mengungkapkan informasi menarik tentang peserta latar belakang atau tingkat pengetahuan, serta pendapat tentang topik. Pastikan *polling* berjalan lancar dengan beberapa panduan:

### 1. Gunakan bahasa yang ringkas.

Periksa bahasa pertanyaan jajak pendapat dan set jawaban untuk membuat jajak pendapat jelas dan *to the point* sehingga peserta akan cepat tanggap.

**2. Hindari singkatan.** Eja singkatan untuk menghindari kebingungan.

**3. Hindari pertanyaan majemuk.**

Jangan mengajukan pertanyaan tentang dua item (mis., “Apakah tugas membaca itu menarik dan relevan?”) jika hanya menawarkan satu pilihan (ya atau tidak).

**4. Hindari pertanyaan yang mengarah atau bias.**

Sebuah pertanyaan utama mendorong peserta celana untuk merespons dengan cara tertentu, misalnya, “Mengapa lebih suka virtual pembelajaran kelas untuk pengembangan keterampilan lebih lanjut?”

**5. Gunakan jawaban yang saling eksklusif.**

Pastikan set jawaban tidak memiliki tanggapan yang tumpang tindih. Misalnya, jika bertanya kepada peserta di mana mereka sekarang dan pilihan tanggapannya adalah, "Di tempat belajar di rumah, di hotel," bagaimana tanggapan seseorang yang bekerja di kantor rumah?

**6. Sertakan opsi “tidak tahu” atau “tidak berlaku”.**

Bila sesuai, sertakan opsi "tidak tahu" atau "tidak berlaku" di set jawaban untuk memastikan bahwa setiap orang akan dapat menanggapi jajak pendapat.

**7. Gunakan slide pengingat polling.**

Sisipkan slide untuk mengingatkan tim guru saat pemungutan suara harus dilakukan.

**8. Berlatih dengan polling Anda.**

Latih waktu kapan akan meluncurkan polling, bagaimana mengomentari tanggapan polling, dan kapan menutupnya jajak pendapat.

**9. Putuskan bagaimana Anda akan membagikan hasil jajak pendapat.**

Sebagian besar alat kelas virtual memberikan opsi kepada guru untuk membagikan hasil jajak pendapat secara *real time* atau untuk menyiarkan hasil pada waktu tertentu yang dipilih oleh guru.

**10. Jangan berlebihan.**

*Polling* konstan dapat mengganggu peserta. Pastikan untuk menggunakan berbagai teknik interaktif untuk melibatkan peserta.

## Teknologi di Kelas

Alat baru ada di mana-mana. Peserta didik membawa alat sendiri berupa smart ponsel, tablet, dan laptop. Manfaatkan ini kapan pun bisa. Mereka memberikan beberapa opsi untuk mengumpulkan informasi. Peserta mengkomunikasikan pesan melalui kata-kata atau gambar, dan menindaklanjuti. Pada suatu waktu dulu, guru meminta peserta untuk mematikan ponsel mereka dan perangkat BlackBerry atau untuk menyimpan laptop dan tablet mereka. Hari ini, guru mempertimbangkan bagaimana mereka dapat memanfaatkan teknologi di kelas. Kegiatan dapat dan harus dibangun di sekitar alat yang dibawa peserta ke kelas. Untuk mencari video YouTube atau ceramah di TED Talks yang terkait dengan topik sesi, periksa internet untuk mengklarifikasi fakta, atau virtual untuk menemukan detail buku pegangan siswa atau dokumen lain yang menghidupkan pembelajaran. Alat menghubungkannya kembali dengan dunia nyata, dan, yang terbaik, memanfaatkan semua kekuatan teknologi di dalam ruangan.

### Pencarian Kode QR

Menggunakan kode QR membuat perburuan sebagai latihan membangun tim. Ini akan membuat peserta bergerak dan secara fisik mencari jawaban. Membuat tema dengan pertanyaan sehingga peserta dapat menghubungkan latihan dengan acara pembelajaran.

#### ➤ Peserta

Sekelompok berapapun, dibagi menjadi kelompok-kelompok yang tidak lebih dari enam individu.

### ➤ **Prosedur**

1. Gunakan generator kode QR untuk membuat kode untuk setiap jawaban di pemulung berburu.
2. Letakkan kode di tempat persembunyian dan masing-masing kode mengarah ke kode lain, sehingga setiap kelompok dapat memulai di lokasi yang berbeda.
3. Atur siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok membutuhkan setidaknya satu orang yang memiliki perangkat seluler. (Catatan: Koneksi Internet tidak diperlukan.)
4. Minta orang yang memiliki perangkat seluler untuk mengunduh pembaca kode QR (merah laser, Quick Scan, atau lainnya).
5. Tetapkan tempat awal yang berbeda untuk setiap kelompok. Berikan setiap kelompok kode awal dan memberitahu mereka untuk memulai.
6. Waktu tergantung pada berapa banyak pertanyaan yang dimiliki. Biarkan lima menit per pertanyaan.
7. Pemenangnya adalah tim pertama yang menyelesaikan aktivitas.
8. Adakan tanya jawab dan ajukan pertanyaan berikut:
  - Tema apa yang muncul saat melalui latihan ini?
  - Dinamika tim apa yang bekerja di tim? Apa yang dilakukan tim?
  - Jelaskan bagaimana menggunakan informasi tentang dinamika tim untuk meningkatkan pengalaman belajar yang akan datang.

### ➤ **Variasi**

- Contoh Tema Keselamatan: Panggung atau temukan masalah keselamatan nyata dan langsung untuk didiskusikan di kelas.

- Layanan pelanggan: Temukan contoh barang yang menciptakan pengalaman yang baik atau menghadirkan penghalang (seperti peralatan yang rusak).
- Lingkungan: Berikan contoh daerah yang memiliki limbah atau lingkungan yang baik praktek-praktek yang terjadi.
- Historis: Temukan item signifikansi historis di kantor sekolah.

## **Jeda dan Temukan**

Strategi ini memastikan bahwa video pembelajaran tidak menjadi pembelajaran pasif. Mereka dapat memfasilitasi pembelajaran aktif, ringkasan, praktek, dan/atau penerapan keterampilan yang dipelajari

### ➤ **Peserta**

Idealnya, setidaknya dua orang menonton video pembelajaran bersama. Videonya harus dirancang sedemikian rupa sehingga konsepnya berfungsi bahkan jika orangnya sendirian

### ➤ **Prosedur**

1. Video adalah alat yang sangat efektif dalam gudang solusi pembelajaran. Video juga dapat menjadi alat pembelajaran pasif. Solusinya, setelah menyajikan topik tertentu, minta narator/penyaji dalam video menginstruksikan peserta untuk tekan tombol "Jeda" dan jawab pertanyaan atau studi kasus di layar. Setelah selesai, peserta harus menekan tombol "Mainkan" untuk melanjutkan video.
2. Pertanyaannya harus berupa pertanyaan berbasis aplikasi yang berusaha untuk menantang peserta didik menerapkan apa yang baru saja mereka pelajari.



3. Handout atau alat bantu dapat dirujuk, untuk membantu peserta didik
4. Setelah peserta didik menyelesaikan tugas dan menekan tombol “Mainkan”, tombol video dapat ditulis sedemikian rupa sehingga mereka harus memilih solusi yang dipilih (sama seperti akan memilih bab saat menonton DVD).
5. Setelah peserta didik memilih hasil yang mereka pilih, video dapat menanggapi solusi dengan umpan balik, penguatan, atau bahkan "Selamat!" Ini sangat teknik penulisan sederhana yang hampir semua orang dengan perangkat lunak pengeditan video dapat sempurna dengan sedikit latihan.

➤ **Variasi**

Jika ada guru dan asisten yang menonton bersama, berikan guru lembar pembinaan yang dapat memandu diskusi selama bagian "jeda" ini untuk memastikan bahwa pembelajaran ditingkatkan. Selalu pastikan bahwa fokusnya adalah pada penerapan konten yang dipelajari.

## 10 Frasa untuk Mendapatkan Kembali Perhatian Peserta Virtual

Banyak peserta akan melakukan tugas saat menghadiri webinar. Frase yang tercantum di bawah ini akan membantu mendapatkan kembali perhatian mereka. Selain itu, tetap diam selama beberapa saat juga akan bekerja untuk mendapatkan kembali perhatian peserta.

1. Secara berkala ajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik: “Menurut Anda, apa itu. . . ?”
2. “Jika Anda memiliki satu acara dari webinar hari ini, seharusnya begitu. . .”
3. “Silakan baca poin-poin penting pada slide ini.”
4. “Sebuah kata hati-hati. . .” atau “Saya harus memperingatkan Anda. . . .”
5. “Yang membuat kebanyakan orang heran tentang hal ini adalah. . . .” / “Percaya atau tidak. . . .”
6. “Ini sesuatu yang menarik. . . .” atau “Lebih baik lagi. . . .”
7. “Apakah ini pernah terjadi pada Anda. . . ?”
8. “Biarkan saya ulangi poin penting ini. . . .”
9. “Jika Anda masih tidak yakin, dengarkan ini. . . .” atau “Ini rahasianya. . . .”
10. “Anda akan menyukai ini. . . .”

# BELAJAR DARI BANYAK

## **Belajar dalam Tim**

Manusia membentuk sekolah, menciptakan budaya mereka, dan menentukan efektivitas sekolah. Efektivitas ini tergantung pada bagaimana manusia ini bekerja sama sebagai sebuah kelompok. Memang, manusia melakukannya hampir semuanya berkelompok. Tumbuh dalam keluarga, belajar di kelas, bermain di tim, bersosialisasi di klub, bepergian di kolam mobil, dan bekerja di kelas. Apakah tim juga merupakan tempat yang baik untuk belajar dan berkembang?

Sekolah adalah kesempatan untuk melayani dalam tim lintas fungsi. Meskipun itu bisa disebut "satuan tugas", "kelompok belajar", "tim pemecahan masalah", atau yang lainnya, sebagian besar memiliki beberapa kesamaan. Mereka semua diciptakan untuk menerapkan proses. Peserta dipilih karena keahlian dan pengetahuan mereka yang beragam.

Tim-tim ini sangat bermanfaat bagi sekolah, karena mereka memberikan solusi masalah yang nyata, kompleks, dan sulit. Siswa meningkatkan pemecahan masalah, keterampilan, kemampuan berpikir strategis, dan kemampuan bekerja dalam tim.

## **Saya Merasa Dihargai**

Sebuah strategi untuk membantu anggota tim mengingat pentingnya mendemonstrasikan minat pada orang lain.

### ➤ **Peserta**

Harus terdiri dari tim

### ➤ **Prosedur**

1. Selama pengalaman tim yang sangat sulit, apalagi mengikuti tim kembali. Seorang anggota tim dapat memimpin latihan ini untuk meningkatkan iklim positif tim.
2. Mintalah anggota tim untuk memikirkan saat ketika mereka merasa paling dihargai oleh sekolah dan/atau perorangan. Minta mereka untuk menuliskan tanggapan mereka secara langsung untuk pertanyaan-pertanyaan berikut di atas kertas. Bagaimana situasinya? Apa yang dilakukan orang lain untuk menciptakan iklim merasa dihargai? Kontribusi apa yang dibuat, dan bagaimana diakui untuk kontribusi ini? Bagaimana menggambarkan dampak situasi tersebut?
3. Jeda dan diskusikan tanggapannya. Dengarkan situasi satu sama lain dan kemudian kupas pertanyaan berikut: Kontribusi apa yang saat ini dilakukan oleh sesama anggota tim kita? Apa kerugian tim jika semua orang tidak hadir?
4. Jangan terpaku pada aktivitas ini; tetap bergerak. Tutup dengan pertanyaan, “Apa yang akan dilakukan sebagai hasil dari latihan ini?”
5. Tanyakan kepada anggota tim, “Apa yang dipelajari secara pribadi dalam pengalaman lain?”

➤ **Variasi**

Pertanyaan di nomor 3 bisa ditanyakan setelah pertemuan satu per satu. Minta semua orang untuk menanggapi ketiga tweet tersebut.

## **Bangun Tim yang Saling Percaya**

Strategi yang mengeksplorasi membangun kepercayaan pada tim.

➤ **Peserta**

Tim yang utuh

➤ **Prosedur**

1. Jelaskan bahwa ada empat karakteristik umum yang membangun dan memperkuat kepercayaan. Mintalah anggota tim untuk memberi nomor pada karakteristik dari 1 hingga 4, dengan 1 yang paling mudah dan 4 yang paling sulit.

- Kejujuran dan keterusterangan: “Aku mengatakan apa yang ku maksud.” “Kamu akan selalu tahu di mana aku berdiri.”
- Aksesibilitas dan keterbukaan: “Aku akan menceritakan semua tentang aku.” “Mari kita jaga agenda terbuka dan bersenang-senanglah.”
- Menyetujui dan menerima: “Aku menghargai orang dan perspektif yang beragam.” “Kamu bisa mengandalkan untuk didengar tanpa penilaian atau kritik apa pun.”
- Keandalan dan kepercayaan: “Aku melakukan apa yang ku katakan & akan ku lakukan.” “Aku menyimpan janji.” “Kamu dapat mengandalkan aku.”

2. Mintalah anggota tim mendiskusikan keempat karakteristik ini dan berbagi apa yang menjadi ciri mereka termudah dan mana yang paling sulit.
3. Jelaskan bahwa apa yang dianggap paling mudah oleh setiap anggota tim adalah kekuatan yang alami bagi orang itu. Ini adalah cara alami yang dilakukan orang untuk membangun kepercayaan dengan orang lain.
4. Tanyakan kepada anggota tim, karakteristik membangun kepercayaan yang paling mudah juga kekuatan kita; karakteristik yang paling lemah adalah yang tidak mudah dan tidak dikagumi oleh kita. Apa artinya ini?
5. Apa artinya ini dalam hubungan dengan tim? Untuk tim ini, setara tertentu?
6. Apa yang dapat dilakukan untuk memperkuat tim, setelah memiliki informasi ini? Daftarkan satu item di laptop atau tablet yang akan dilakukan sebagai akibat dari aktivitas ini.

➤ **Variasi**

Mintalah anggota tim membentuk kelompok berdasarkan karakteristik yang paling mudah untuk mereka dan mendiskusikan apa arti karakteristik itu yang perlu dilakukan orang lain. Bagikan ini dengan kelompok yang lebih besar. Selanjutnya, bentuklah kelompok berdasarkan ciri-ciri yang paling sulit. Berapa banyak pengulangan yang ada dari kelompok kecil pertama? Sering disana akan, karena yang paling mudah dan paling sulit biasanya berlawanan untuk semua orang.

## Umpan balik untuk Tim

Strategi yang memberikan umpan balik kepada tim.

### ➤ Peserta

Tim yang lengkap

### ➤ Prosedur

1. Undang seorang guru dari sekolah yang berbeda untuk datang dan mengamati pertemuan tim.
2. Mintalah guru tersebut untuk memberikan umpan balik dan pengamatan kepada tim sesuai Contoh Kasus
3. Setelah mereka menerima umpan balik, tanyakan kepada tim apa yang ingin mereka lakukan tentang umpan balik.
4. Mengikuti keputusan tim, minta setiap orang untuk bertanggung jawab atas satu orang hal yang akan mereka lakukan lebih baik dalam semua situasi berdasarkan apa yang mereka pelajari

### ➤ Variasi

- Tim dapat membuat daftar periksa tentang hal-hal yang mereka inginkan tim untuk melakukan atau tidak. Setiap orang akan mengevaluasi kerja tim di seluruh pertemuan dan memberikan umpan balik untuk mengajar yang lain setelah pertemuan.
- Jangan beri tahu tim mengapa guru menghadiri pertemuan jika anggota tim akan mengubah perilaku mereka.

### ➤ Contoh Kasus

Berikut ini adalah contoh-contoh yang dapat dievaluasi oleh guru:

- Pertemuan tersebut memiliki tujuan yang jelas.

- Partisipasi seimbang.
- Komunikasi terbuka dan jelas.
- Setiap orang memiliki kesempatan untuk berbicara.
- Keputusan terbaik dicapai secara efisien.
- Konflik dikelola.
- Kepemimpinan bersifat partisipatif.
- Suasannya positif.

## Penghargaan MVP

Ini adalah strategi yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas tim mereka.

### ➤ Peserta

Tim yang lengkap

### ➤ Prosedur

1. Tanyakan kepada anggota tim apa yang diperlukan untuk menjadi MVP=*most valueable person* (pemain paling berharga) di olahraga lalu... Bahas.
2. Katakan kepada anggota tim, “Jika ingin mendapatkan penghargaan MVP untuk tim ini, perilaku apa yang dibutuhkan?” Tulis satu perilaku per kartu indeks hingga lima perilaku berbeda. Biarkan sekitar lima menit untuk langkah ini.
3. Kumpulkan kartu, kocok, dan bagikan secara merata kepada anggota tim
4. Mintalah anggota tim untuk membentuk lingkaran mengelilingi sebuah meja dan menyusun semuanya kartu



indeks dalam tumpukan, mencocokkan perilaku yang dimiliki bersama.

5. Setelah kelompok final selesai, buat daftar perilaku kunci di papan tulis.
6. Tanyakan kepada anggota tim, “Pada skala 1-10, bagaimana penilaian tim?” Apakah tim akan menjadi penantang penghargaan MVP? Mengapa iya atau mengapa tidak?
7. Apa yang dapat masing-masing lakukan untuk meningkatkan klasemen MVP sebagai sebuah tim?

#### ➤ **Variasi**

Dalam kelompok kecil, mintalah anggota tim untuk menemukan klip video MVP dan membuat catatan tentang apa yang mereka amati tentang sikap, perilaku, keterampilan, kerja tim, dan faktor lainnya. Diskusikan ini dalam kelompok besar.

### **Pemula Diskusi**

Ini adalah strategi yang memanfaatkan konten yang baru-baru ini dipublikasikan dimuat di koran, majalah, atau blog sebagai “pembuka diskusi” antara guru dan siswa didik.

#### ➤ **Peserta**

Seorang guru dan siswa didik

#### ➤ **Prosedur**

1. Saat membaca koran, jurnal, situs web, atau blog, perhatikan artikel yang bisa menjadi dasar untuk diskusi yang menarik atau menggugah pikiran. Artikel menyediakan makanan untuk diskusi yang bisa sedalam guru atau siswa didik

inginkan. Mungkin membaca setidaknya satu artikel setiap hari yang akan menjadi pembuka diskusi yang baik.

2. Jika koordinator program guru kirimkan artikel ke email semua siswa didik. Lengkapi artikel dengan pertanyaan yang dapat membantu tim menggali lebih dalam. Contoh Pertanyaan :

- Apa yang menghambat untuk melakukan salah satu dari perilaku ini?
- Bagaimana perilaku ini cocok dengan budaya sekolah?
- Apa yang akan dilakukan sebagai hasil dari percakapan kita?

Contoh Pertanyaan untuk guru :

- Mana yang paling kritis ?
- Bagaimana mempelajari perilaku ini?
- Bagaimana siswa didik dapat mempraktikkan perilaku ini?
- Perilaku apa yang penting tetapi mungkin tidak ada dalam daftar ini?

3. Tindak lanjuti untuk mengetahui seberapa baik artikel yang dikirim mencapai sasaran. Perilaku apa yang lebih ingin dilihat oleh mitra guru/siswa didik?

### ➤ **Variasi**

- Banyak publikasi menerbitkan artikel yang membahas topik : Apa yang Harus Anda Lakukan Seumur Hidup Anda. Banyak dari ini yang menyenangkan untuk dikirim.
- Anda dapat memanfaatkan item berita atau peristiwa terkini yang memengaruhi bisnis sebagai kuncinya sumber.

## **Bawa Aku Bersamamu**

Strategi untuk menciptakan peluang bagi siswa didik untuk menghadiri pertemuan tingkat tinggi

### ➤ **Peserta**

Seorang guru dan siswa didik

### ➤ **Prosedur**

1. Siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk menghadiri rapat-rapat sekolah. Dengan perencanaan minimal, seorang guru dapat memberikan kesempatan ini. Sarankan kepada guru bahwa ini adalah pengalaman belajar yang baik bagi siswa.
2. Mintalah guru mempersiapkan siswa didik: apa yang akan dikenakan, apa yang diharapkan, di mana harus duduk, bagaimana siswa didik akan diperkenalkan dan kepada siapa, dan di mana harus bertemu pembimbing sebelum pertemuan.
3. Dorong keduanya untuk bertemu setelah acara seperti ini, karena kemungkinan besar siswa didik akan memiliki pertanyaan.

### ➤ **Variasi**

Pengalaman bagus lainnya adalah bagi siswa didik untuk membayangi guru selama sehari.

## Guru Bertemu dan Menyapa

Strategi ini menciptakan kesempatan bagi guru dan siswa didik untuk bertemu di setting yang nyaman untuk pertama kalinya sambil belajar lebih banyak tentang program dalam sekolah dan menikmati pembelajaran bagaimana membuat kemitraan.

### ➤ Peserta

Mitra guru dan siswa didik

### ➤ Prosedur

1. Rencana untuk mengadakan perkenalan untuk mitra guru/siswa didik baru. Jadwalkan pertemuan yang akan diadakan ketika ada sejumlah mitra baru
2. Buatlah agenda yang mencakup beberapa hal, seperti berikut ini:
  - Definisi peran guru
  - Definisi peran siswa didik
  - Tujuan program dan prosesnya
  - Mengapa sekolah memiliki program pendampingan
  - Saatnya pasangan guru/siswa didik saling mengenal satu sama lain
  - Membantu pasangan memulai proses menyelesaikan kemitraan mereka setuju
  - Pedoman tentang investasi waktu, lokasi, dan frekuensi pertemuan
  - Saran untuk kegiatan yang dapat dilakukan pasangan bersama-sama
3. Salah satu kegiatan yang berfungsi sebagai *ice breaking* yang baik adalah menempatkan semua siswa didik menjadi

satu kelompok dan semua guru dalam kelompok lain. Mintalah siswa didik melakukan *brainstorming*. Minta mereka bertukar daftar dan memimpin diskusi. Sebuah contoh kasus diberikan.

4. Sebelum semua orang pergi, pastikan pasangan menjadwalkan pertemuan berikutnya.

➤ **Variasi**

Jadwalkan pertemuan dengan mereka, memberi mereka contoh materi, panduan guru, dan informasi lainnya. Tuntun mereka melalui harapan program dan bantu mereka mulai menyelesaikan perjanjian kemitraan pendampingan

## **Keajaiban Pendampingan**

Ini adalah strategi untuk menunjukkan kepada semua orang di sekolah apa yang dapat dicapai dan program pendampingan.

➤ **Peserta**

Guru dan siswa didik potensial

➤ **Prosedur**

1. Sebarkan berita tentang program pendampingan sekolah. Jadwalkan ruang konferensi dan merancang pertemuan informasi. Rencanakan acara yang menarik, durasi hingga dua jam atau kurang. Agenda tersebut dapat mencakup hal-hal berikut:
  - Panel siswa didik yang telah mendapat manfaat dari program
  - Testimoni dari siswa didik dan guru tentang manfaat belajar

- Tips tentang cara memilih guru yang tepat
  - Logistik tentang cara terlibat
2. Undang siswa dengan menggunakan metode komunikasi apa pun yang paling cocok untuk sekolah.
  3. Rencanakan untuk menyediakan banyak informasi tercetak atau berikan URL di mana informasi dapat diunduh.
  4. Jika sekolah memiliki aplikasi, berikan salinan kertas, meskipun aplikasi tersebut dapat diselesaikan secara virtual, agar peserta memahami apa yang dibutuhkan.
  5. Semua peserta harus mengetahui tentang program sekolah serta apa itu guru
  6. Pastikan sebelum peserta bubar, mereka tahu apa yang harus dilakukan selanjutnya

#### ➤ **Variasi**

- Alih-alih membuka ini ke seluruh sekolah, Lakukan sesuatu dalam skala yang lebih kecil dan melaksanakannya di dalam setiap kelas.

### **Guru Pertama Kali**

Sebuah strategi untuk membuat para guru pertama kali merasa nyaman dengan memahami bagaimana caranya melakukan pekerjaan.

#### ➤ **Peserta**

Seorang guru dan siswa didik

#### ➤ **Prosedur**

1. Guru melayani banyak peran untuk membantu siswa didik. Kadang-kadang mereka bertindak sebagai konsultan,

penasehat, penantang, dan pembantu. guru berbagi ilmu, wawasan, dan kebijaksanaan. Mereka memfasilitasi pertumbuhan, pengembangan, dan paparan. Jika ini adalah pertama kalinya seorang guru, berikut pedoman:

Ajukan pertanyaan. Ini lebih penting daripada jawaban.

- Dengarkan. Untuk menjadi guru yang baik, lebih banyak mendengarkan daripada berbicara.
- Bercerita. Ketika memberikan saran, akan memiliki dampak yang lebih besar dengan menggunakan cerita.
- Memberikan umpan balik. Umpan balik adalah hadiah terbesar yang dapat diberikan kepada siswa didik.

2. Selama beberapa pertemuan pertama, mulailah dengan membuat percakapan. Pernyataan atau pernyataan akan memulai sesuatu dan membantu mempelajari sesuatu tentang siswa didik. Coba contoh berikut:

- Apa nilai terpenting?
- Ceritakan tentang sesuatu yang telah dicapai dan dibanggakan.
- Apa tantangan terbesar di kelas?
- Apa pencapaian terbesar di kelas?
- Apa yang membuat unik?
- Apa yang ingin diketahui ?

### ➤ **Variasi**

Wawancarai guru lain dan tanyakan bagaimana mereka memulai sebagai guru, pengalaman apa? apa yang mereka berikan kepada siswa didik mereka, dan percakapan apa yang paling sering bermanfaat bagi mereka.

## 10 Cara Menggunakan *Whats App* untuk Pembelajaran Berkelanjutan

Jika siswa secara aktif menggunakan alat perpesanan seperti WA, mungkin akan mendukung & dapat diikuti peserta didik mengenai suatu topik spesifik. Berikut adalah 10 hal yang dapat dilakukan dan posting untuk mengingatkan pengetahuan atau keterampilan.

### 1. Semua mungkin tidak sama.

Beberapa peserta mungkin bukan pengguna Twitter, jadi buatlah itu adil untuk semua orang. Kirim peserta tutorial tentang cara menggunakan Twitter. Bagikan nama pengguna atau nama pengguna Twitter Anda dengan semua peserta dan sertakan di bahan kursus. Kumpulkan nama pengguna peserta dan buat daftar di Twitter dari pengguna untuk mengarahkan konten kepada mereka.

### 2. Mendorong kerja sama tim.

Komunikasikan *hashtag* yang akan digunakan. Dorong siswa untuk saling mengikuti, bukan hanya umpan program. Buat Pertanyaan dalam *hashtag* untuk dijawab oleh peserta. Mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan juga.

### 3. Tetapkan tanggal.

Atur tanggal dan waktu tertentu. Kirim tautan ke pembaca sebelumnya, jika sesuai. Tangkap hasil dan poskan untuk dilihat siswajika mereka melewatkan obrolan.

### 4. Kirim tautan dan kutipan.

Buat artikel atau video virtual terbaru dan kirim tautan. Kirim kutipan inspirasional yang terkait dengan informasi atau keterampilan yang sama. Misalnya, jika kontennya tentang perubahan, Anda dapat *browsing* "mengubah kutipan" untuk ratusan pilihan.

### 5. Mulai meme.

Mulai meme atau sticker (tetap positif). Misalnya bertanya peserta untuk berbagi ide pengakuan siswa terbaik mereka minggu ini.

### 6. Perkuat keterlibatan orang lain.

Balas *chat* beberapa postingan siswa sebagai dorongan yang mendorong mereka untuk saling mengikuti.

### 7. Kirim sebuah "minilecture."

Posting sebuah "minilecture," yang merupakan rangkaian dari 5–15 postingan yang membuat poin tertentu.

### 8. Promosikan tindak lanjut.

Menginformasikan peserta tentang program tindak lanjut dan latihan pengayaan.

### 9. Perkenalkan para ahli.

Undanglah peserta didik untuk mengikuti grup tertentu yang dianggap influencer pada subjek.

### 10. Perkenalkan kejutan.

Sesekali, bagikan postingan yang tidak terkait untuk menyuntikkan kepribadian ke dalam aliran (mis., gambar liburan, tautan lucu, komentar di TV menunjukkan). Jelas, pastikan bahwa semua program "aman untuk bekerja."



## Tempatkan Aku jadi Guru

Pembinaan adalah "sebuah interaksi" proses untuk membantu individu dan sekolah berkembang lebih cepat dan menghasilkan hasil yang lebih memuaskan; meningkatkan kemampuan orang lain untuk menetapkan tujuan, mengambil tindakan, membuat keputusan yang lebih baik, dan memanfaatkan sepenuhnya kekuatan alami mereka."

*Coaching* sudah ada sejak lama, mungkin sejak manusia paling awal dari yang lebih berpengalaman dan terampil mengajar mereka yang kurang berpengalaman memasak, berburu, berkomunikasi, membuat api, dan teknik lainnya untuk bertahan hidup. Salah satu model pertama dan paling berpengaruh untuk pembinaan sekolah adalah GROW (*goal, reality, options, will*), diterbitkan dalam *Coaching for Performance*, oleh Sir John Whitmore pada tahun 1992. Begitu juga beberapa buku Anthony Robbins dan Stephen Covey memicu keinginan untuk pengembangan pribadi melalui pembinaan.

### Ajukan Pertanyaan yang Kuat

Strategi ini memandu guru untuk mengajukan pertanyaan yang kuat.

#### ➤ Peserta

Terbaik adalah memiliki satu peserta, tetapi dalam keadaan tertentu, mungkin memiliki lebih banyak

#### ➤ Prosedur

1. Guru suka menggunakan istilah "pertanyaan yang kuat." Ini berarti mengajukan pertanyaan yang tepat. Ini bisa menjadi alat yang paling kuat karena :
  - Menunjukkan bahwa sedang mendengarkan

- Memberi sarana untuk mendapatkan lebih banyak informasi
  - Memperkuat hubungan dan menunjukkan kepedulian
  - Memperjelas komunikasi
2. Pertanyaan yang kuat tidak dapat dihasilkan oleh resep yang mudah, tetapi mempertimbangkan beberapa hal. Rumuskan pertanyaan yang perlu ditanyakan kepada siswa dengan mempertimbangkan elemen-elemen ini dari pertanyaan yang kuat:
- Tentukan tujuan pertanyaan: Apakah untuk menentukan perspektif? Jelaskan alasan untuk melakukan perubahan? Putuskan bagaimana menjadi lebih baik?
  - Fungsi pertanyaan yang akan digunakan: membuka diskusi, menciptakan terobosan, memberi siswa dorongan, atau membangkitkan ide baru
  - Manfaatkan gaya pembelajar: Apakah lebih auditori, visual, atau kinestetik?
  - Mulailah pertanyaan dengan “bagaimana jika” atau “bagaimana” jika memungkinkan. Mereka mungkin menghasilkan tanggapan yang lebih bijaksana.
3. Tulis pertanyaan dan coba pada teman belajar jika perlu.

➤ **Variasi**

- Berlatih mengajukan pertanyaan yang kuat tentang teman dan tetangga di acara sosial. Mungkin dianggap sebagai "pembicara" terbaik malam itu, meskipun tujuannya adalah untuk mengajukan pertanyaan dan mendengarkan jawaban.

- Tinjau kembali pertanyaan untuk permulaan diskusi kreatif. Tergantung atas keputusannya, Pertanyaan berikut kepada siswa:
  - Auditory: Peluang apa yang dapat mengetuk pintu masa depan?
  - Visual: Apa visi untuk masa depan mu di sini?
  - Kinestetik: Bagaimana mengatasi situasi negatif ini dan menggerakkan sesuatu untuk memastikan bahwa itu tidak terjadi lagi?

### **Rumus Umpan Balik**

Strategi pembinaan ini menyajikan formula umpan balik yang mudah diingat.

#### ➤ **Peserta**

Biasanya satu orang

#### ➤ **Prosedur**

1. Untuk seorang guru, memberikan umpan balik sangat penting bagi pertumbuhan siswa dan perlu memberikan umpan balik positif dan konstruktif:
  - Umpan balik positif untuk memperkuat perilaku yang benar
  - Umpan balik yang konstruktif untuk mengubah perilaku yang perlu ditingkatkan
2. Saat memberikan umpan balik yang membangun, periksa kesiapan siswa untuk menerimanya. Hasil yang paling efektif terjadi ketika siswa meminta umpan balik, tetapi ini tidak akan terjadi setiap saat. Saat memberikan umpan balik, fokuslah pada perilaku yang ingin siswa lakukan..

3. Pilih waktu yang tepat dan siapkan pesan umpan balik menggunakan rumus serupa ke salah satu dari berikut ini:
  - “Ketika kamu. . .” (menggambarkan perilaku)
  - “Aku menjadi. . .” (bagaimana itu mempengaruhi)
  - Tunggu tanggapan.
  - “Bagaimana jika kamu. . .” (sebutkan perubahan dan bagaimana hal itu akan membuat perbedaan)
  - “Apa idemu?” (dengarkan dan bersiaplah untuk mempertimbangkan alternatif)

➤ **Variasi**

-

### Menunjukkan Apresiasi

Strategi *coaching* ini berkonsentrasi pada guru yang tidak menunjukkan apresiasi.

➤ **Peserta**

Biasanya, ada satu orang

➤ **Prosedur**

1. Temui guru, yang diyakini tidak menunjukkan penghargaan kepada teman atau siswa. Tujuannya adalah mendiskusikan ini dan untuk menetapkan dua kegiatan yang akan membantu perkembangan siswa. Menetapkan dua kegiatan berikut untuk siswa dan jadwal pertemuan dalam: minggu. Perhatikan bahwa petunjuk ditulis langsung ke siswa.
2. Kegiatan 1: Bertemu dengan beberapa rekan. Berikan masing-masing dari mereka beberapa indeks kartu. Minta mereka untuk menuliskan satu ide per kartu dari apa yang

perlu diubah agar lebih positif, energik, memotivasi, dan menginspirasi. Ingat hanya satu per kartu. Kumpulkan kartunya, kocok, dan bagikan kembali. Berkeliling dan mintalah setiap orang membacanya. Ucapkan terima kasih kepada orang tersebut atas idenya dan lanjutkan ke yang berikutnya.

3. Kumpulkan kartunya dan bagikan lagi tetapi kali ini hanya untuk rekan. Mintalah mereka masing-masing untuk membaca beberapa ide tentang cara membuat perubahan. Kali ini minta mereka membaca kartu mereka sendiri. Urutkan kartu ke dalam kategori.
4. Kegiatan 2: Pada selembar kertas, gambarlah sebuah kotak. Di bagian atas satu sisi, letakkan tanda tambah (+); di bagian atas sisi yang lain, beri tanda minus (-). Daftar semua aspek positif dari pengakuan di bawah tanda plus. Daftar semua kekurangannya pengakuan di bawah tanda minus. Bagikan pemikiran siswa dengan guru untuk jelajahi keyakinan tentang pengakuan pada pertemuan terjadwal.
5. Setelah seminggu, temui siswa dan diskusikan hasil kedua kegiatan, dan membuat rencana "langkah selanjutnya".

#### ➤ **Variasi**

Berulang kali, ada lima teknik memotivasi teratas. Mereka sebagai berikut:

- Ucapan selamat pribadi dari guru
- Catatan pribadi tentang kinerja yang baik dari seorang guru
- Bonus nilai berdasarkan kinerja
- Pengakuan publik atas kinerja yang baik
- Pertemuan untuk merayakan keberhasilan

Mintalah individu untuk mencoba setidaknya salah satu darinya dalam minggu depan.

## **Desain Rapat Pembelajaran**

Strategi ini menyediakan pedoman pertemuan untuk guru.

### ➤ **Peserta**

Seorang guru dan pembelajar

### ➤ **Prosedur**

1. Sebagai guru, akan memiliki banyak pertemuan satu lawan satu dengan peserta didik. Pertemuan-pertemuan ini akan lebih berhasil jika telah memikirkan apa yang ingin dicapai agar rapat mengalir dengan lancar. Persiapan yang baik memungkinkan menjadi pendengar yang lebih baik. Ini juga memastikan bahwa bisa menjadi lebih fleksibel jika sesuatu yang tidak terduga dimunculkan oleh pembelajar.
2. Salah satu metode untuk mempersiapkan pertemuan satu lawan satu adalah dengan menggunakan pedoman yang menjawab pertanyaan-pertanyaan ini:
  - Apa tujuan pertemuan ini?
  - Hasil positif apa yang diharapkan?
  - Bagaimana bisa mempersiapkan pertemuan?
  - Bagaimana aliran pertemuan?
  - Bagaimana harus menindaklanjuti?
4. Ingatlah untuk memberi tahu siswa tujuan pertemuan dan bagaimana mempersiapkannya untuk itu.

### ➤ **Variasi**

Mainkan peran pertemuan satu lawan satu dengan rekan guru juga.

## 10 Cara Menggunakan Media Sosial untuk Mendukung Pembelajaran

Ketersediaan teknologi baru dan adopsi media sosial di sebagian besar sekolah menciptakan kesempatan unik bagi guru mendukung pembelajaran dalam format yang berkelanjutan. Media sosial menawarkan berbagai alat, aplikasi, dan platform untuk banyak sumber daya dan materi pembelajaran virtual kelas. Gunakan Twitter, blog, wiki, Facebook, Google Documents, YouTube, Skype, Whats app, Instagram, Tiktok dan lainnya untuk memperluas peluang terhubung dengan peserta didik secara formal maupun informal.

### 1. Sebelum acara pembelajaran.

Sebelum acara pembelajaran, perkenalkan singkat, minta peserta untuk membuat pengantar singkat. Dedikasikan setiap peserta untuk mencantumkan hobi mereka dalam proyek kelas.

### 2. Antara sesi belajar.

Beberapa kelas mungkin dipisahkan oleh hari atau bahkan minggu. Blog dapat digunakan untuk membuat peserta tetap terlibat dengan topik antar sesi. Posting *link* ke artikel terbaru, minta contoh peserta sejak sesi terakhir, mendorong pertanyaan untuk menyelesaikan dan mendiskusikan di kelas berikutnya.

### 3. Periksa setelah kelas.

Tindak lanjut dengan peserta setelah kelas usai untuk mendukung belajar dengan medsos. Satu cara untuk membantu siswa mengelola batas 140 karakter (sms), sehingga mereka hanya dapat menyelesaikan pemikiran dengan singkat

### 4. Lanjutkan keterlibatan peserta setelah kelas.

Untuk mendorong keterlibatan setelah sesi kelas virtual atau fisik, minta peserta untuk bertanggung jawab. Gunakan wiki bagi peserta untuk berkontribusi pada catatan atau komentar yang dapat dicari secara permanen.

### 5. Pra-peluncuran perubahan sekolah.

Komunikasi sebelum perubahan besar dalam sekolah membantu siswa memahami apa yang akan terjadi. Jika ini dilakukan, media sosial dapat membantu siswa belajar tentang peran mereka dan apa yang harus diharapkan. Komunikasi dapat menjawab pertanyaan, menghilangkan ketakutan, dan menghilangkan rumor.

### 6. Peluncuran setelah perubahan.

Siswa dapat mengungkap aspek perubahan yang tidak mereka duga. Bantu siswa belajar dengan berbagi keberhasilan mereka, menjawab pertanyaan, atau merayakan pencapaian. Sebuah struktur memungkinkan sekolah menangkap ide-ide baru, pemikiran, solusi yang digunakan siswa, dan masalah dari pengalaman siswa. Pembelajaran sekolah ini sangat berharga untuk membuat kebijakan yang cepat atau penyesuaian prosedur.

### 7. Tepat waktu.

Apakah suatu keterampilan dipelajari adalah dalam penerapannya di tempat belajar. Mengetahui kapan implementasi dapat didukung dengan saran tepat waktu dan pengingat. *Chat* "Semoga berhasil" dapat dilakukan sebelum pertemuan besar atau presentasi. Memberikan *checklist* sebagai pengingat sebelum hari H

### 8. Meningkatkan komunikasi.

Periksa teknologi saat ini untuk meningkatkan komunikasi. Lihat teknologi yang kurang dikenal yang menawarkan pengiriman pesan, pengarsipan, dan pencarian secara real-time alat yang memfasilitasi komunikasi yang lebih baik dalam tim.

### 9. Sertifikasi dan sertifikasi ulang.

Banyak sekolah mengatur kepatuhan untuk siswa dalam penggunaan gawai. Alat media sosial dapat mendukung hal ini dengan menjaga agar siswa tetap mengikuti persyaratan; membuat forum diskusi. Pada suatu saat di masa depan, sekolah dapat mengesahkan berdasarkan kontribusi ke aplikasi yang menunjukkan pengetahuan.

### 10. Mulai klub buku.

Siapkan akun dan buat jadwal untuk membaca setiap bab dari sebuah buku. Pada tanggal yang dijadwalkan, *chat* sebuah pertanyaan, tanyakan hal-hal seperti "Poin kunci apa yang penting?" "Apa yang mengejutkan?" "Apa yang tidak akan berhasil di sini?" atau pertanyaan provokatif lainnya. Gunakan blog atau wiki untuk komentar yang lebih panjang.

## Pembelajaran *Peer-to-Peer*

Pembelajaran *peer-to-peer* memberikan dukungan pribadi dan profesional antara rekan. Itu bergantung pada dua orang atau lebih yang saling memberi nasihat, rekomendasi, dan dukungan emosional. Ini biasanya cukup informal tetapi bisa diatur sebagai acara terstruktur. Ini adalah sesuatu yang dapat melakukannya secara teratur. Ide-ide dalam hal ini memberikan dorongan untuk menjelajahi lebih banyak *opsi* atau mungkin meningkatkan apa yang sudah terjadi.

### Lingkaran Pembelajaran Teman Sejawat

Gunakan strategi ini sebagai tindak lanjut, dua sampai tiga minggu setelah lokakarya, untuk mendukung dan membantu memperkuat perilaku baru.

#### ➤ Peserta

Kelompok lima sampai tujuh orang; beberapa lingkaran *peer-coaching* dibuat untuk mengakomodasi moderasi semua peserta

#### ➤ Prosedur

1. Selama lokakarya, peserta merencanakan perilaku yang akan dilatih. Melalui percakapan dengan teman sebaya dan guru, peserta mendapatkan wawasan dan energi baru untuk merubah perilaku yang dikembangkan menjadi kebiasaan profesional yang berkelanjutan. Guru bertemu beberapa kali, setiap kali membahas perilaku baru, di interval bulanan.
2. *Peer coaching* sering dilakukan secara virtual, tetapi dapat dilakukan jika peserta terpusat dalam lokasi geografis.
3. Sebelum membentuk *peer coaching*, selama lokakarya, berikan partisipasi untuk membantu mengidentifikasi



- perilaku baru yang akan mereka targetkan untuk segera dilaksanakan.
4. Setelah lokakarya dan sebelum pembinaan sejawat, beri tahu peserta yang akan menjadi bagian dari lingkaran pembinaan rekan mereka.
  5. Persiapkan peserta untuk *peer coaching* dengan dua cara. Pertama, berikan panduan tentang bagaimana menjadi guru sejawat yang efektif. Kedua, tawarkan saran tentang bagaimana melaporkan pengalaman mereka
  6. Selama lingkaran *peer coaching*, ulangi peran *peer coaching* dan tanyakan pertanyaan sebelum diskusi dimulai. Peka untuk menyiapkan dan memberikan aturan dasar tentang kerahasiaan.
  7. Relawan pertama dipanggil untuk hadir. Semua rekan akan memiliki kesempatan untuk mempresentasikan situasi mereka. Rekan-rekan saling mengajukan pertanyaan dan memberikan wawasan. Guru kemudian menambahkan pengamatan.
  8. Siklus diulang sampai waktu yang ditentukan berakhir. Semua orang mungkin tidak mendapatkan sesuatu dalam pertemuan, tetapi akan mendapat giliran dalam pertemuan yang akan datang. Setiap orang mendapat manfaat untuk melatih rekan dan mengamati orang lain.
  9. Akhiri pertemuan dengan menawarkan pengamatan spesifik tentang nilai yang diangkat selama sesi pembelajaran. Dapat juga menindaklanjuti dengan bacaan atau artikel yang disarankan.

➤ **Variasi**

Alih-alih menugaskan anggota ke pembinaan sebaya, izinkan peserta untuk membentuk kelompok mereka sendiri berdasarkan orang-orang yang telah terhubung selama kegiatan

### **Aku Melatih Mu; Kamu Melatih Aku**

Sebuah strategi di mana dua rekan mendukung tujuan perkembangan masing-masing dengan menggunakan pembelajaran rekan berpasangan.

➤ **Peserta**

Dua rekan

➤ **Prosedur**

1. Ini dapat diatur oleh guru, atau secara informal oleh dua orang yang menyadari bahwa mereka dapat memperoleh manfaat dari menggunakan seseorang memberi mereka nasihat sesekali.
2. Apapun proses yang digunakan, kedua partisipan setuju bahwa mereka akan saling melatih. Pasangan ini memutuskan seberapa sering dan pada jadwal apa mereka akan bertemu selama satu jam, baik secara langsung atau dalam jaringan.
3. Rapat satu jam dibagi menjadi dua. Satu orang ditugaskan sebagai yang pertama 30 menit, dan orang lain ditugaskan 30 menit terakhir. Mereka masing-masing ikuti proses ini:
  - Identifikasi masalah.
  - Identifikasi hasil pertemuan.
  - Jawab pertanyaan atau berikan lebih detail.
  - *Share* apa yang sudah dicoba.

- Identifikasi daftar *opsi* dan pro - kontra untuk setiap *opsi*.
  - Menyetujui langkah selanjutnya yang akan diambil.
4. Pasangan bertemu selama mereka berdua mencapai sesuatu.

➤ **Variasi**

- Rekan dapat menambah nilai dengan mengamati satu sama lain dalam tindakan dalam satu jam pertemuan. Misalnya, salah satu rekan dapat mengamati yang lain di ruangan dan memberikan umpan balik tentang gaya presentasi atau mengelola kelompok.
- Jika masalahnya rumit, mereka dapat menghentikan pertemuan, sehingga setiap orang bisa memiliki satu jam penuh. Keuntungannya adalah waktu tambahan untuk memahami masalah satu individu.

### **Kelompok Penasihat Sebaya**

Gunakan strategi ini untuk mengatasi kebutuhan akan pengembangan keterampilan yang berkelanjutan, untuk membangun atau untuk mengatasi masalah.

➤ **Peserta**

Delapan atau kurang

➤ **Prosedur**

1. Bentuklah kelompok yang terdiri dari empat sampai delapan orang yang berada pada kelas yang sama dalam sekolah, tetapi tidak harus di kelas yang sama. Grup harus memiliki tujuan atau misi yang sama, seperti meningkatkan keterampilan serupa atau mencoba untuk meningkatkan

kelas mereka dalam beberapa cara, seperti menjadi lebih inovatif.

2. Tentukan seberapa formal kelompok itu, seberapa sering akan bertemu dan untuk berapa lama, dan harapan tentang kehadiran.
3. Identifikasi norma kelompok dan aturan dasar, termasuk berapa lama kelompok akan ada. Biarkan anggota kelompok memutuskan apakah mereka menginginkan guru atau tidak.
4. Buatlah beberapa pedoman komunikasi untuk kelompok dan bagikan di pertemuan pertama.
5. Biarkan grup bergerak maju.

➤ **Variasi**

Tanggung jawab guru dapat dirotasi diantara anggota kelompok.

## 10 Cara Sukses dengan *Mobile Learning*

Belajar sekarang dapat diakses dari telapak tangan. Apa yang bisa lebih baik? m-learning, kependekan dari "mobile learning", dapat diakses di smartphone, tablet, laptop, dan beberapa perangkat yang dapat dikenakan. m-learning memungkinkan pemeriksaan keterampilan, memberi koneksi cepat dengan peserta didik. Tetapi berhati-hatilah; m-learning tidak e-learning pada layar mini. Pengguna, tujuan, dan lingkungan adalah berbeda.

### 1. **Berpikir kecil.**

Untuk memastikan keterbacaan, bayangkan perangkat terkecil yang akan digunakan untuk konten, seperti smartphone, dan kemudian mendesainnya. Ketika konten ditransfer ke perangkat yang lebih besar, seperti tablet, konten juga akan terlihat baik.

### 2. **Berpikir ringkas.**

Konten harus disampaikan dalam lima menit atau bahkan lebih pendek. M-learning bukanlah e-learning yang digunakan kembali. Itu harus didesain ulang. Hanya sertakan yang benar-benar diperlukan. Siswa berharap untuk memperoleh informasi dengan cepat dan mudah, jadi pecahkan konten menjadi potongan-potongan kecil yang dapat dicerna dengan cepat.

### 3. **Berpikir menarik.**

Buat konten yang mengaitkan siswa dari materi. Konten harus unik dan menarik perhatian. Tentukan mengapa peserta didik ingin atau membutuhkan konten.

### 4. **Mendorong tanggapan.**

Integrasikan strategi pembelajaran sosial ke dalam konten untuk membuatnya interaktif. Konten yang dirancang dengan baik mendorong tanggapan dari pengguna. Responsnya harus mudah dan singkat.

### 5. **Rencana pengalihan di lingkungan.**

Konten harus lugas dan mudah dimengerti, karena siswa kemungkinan tidak akan bebas gangguan lingkungan saat meninjau konten.

### 6. **Buat dukungan tepat waktu.**

Idealnya, m-learning menawarkan dukungan kinerja atau pengetahuan yang tepat waktu, seperti kebijakan yang diperbarui, bantuan pekerjaan, atau keterampilan komunikasi singkat.

### 7. **Temukan alat pengembangan yang tepat.**

Tanyakan tentang alat pengembangan favorit. Menemukan yang paling cocok adalah penting. Misalnya "gomo" oleh Epic Learning memungkinkan Anda membuat multiperangkat file pembelajaran, dan "gomo" mengonfigurasi informasi untuk semua perangkat.

### 8. **Libatkan mereka secara emosional.**

Tingkatkan keterlibatan siswa dengan meningkatkan hubungan emosional mereka dengan konten. Hal ini dapat terjadi dengan penghargaan atau contoh kehidupan nyata yang akan membantu siswa berhubungan dengan konten.

### 9. **Presentasikan video.**

Salah satu alat pembelajaran terbaik yang diinginkan adalah video. Buat skrip secara ringkas dan edit dengan bebas. Jika video berdurasi lebih dari empat menit, pertimbangkan untuk membaginya menjadi beberapa segmen. Video yang ideal untuk perangkat kecil adalah dari berdurasi dua sampai lima menit. Lihat ke saluran YouTube pribadi untuk video untuk mengurangi masalah antarmuka.

### 10. **Memperjelas harapan.**

Semuanya tidak akan terlihat bagus di semua perangkat seluler. Terkadang, memiliki file yang dapat dimainkan jika menggunakan tablet atau laptop. Jika itu kasusnya, tetapkan harapan yang jelas dengan siswa; beri tahu mereka di awal dalam penjelasan.

# BELAJAR SAMBIL BERKARYA

## **Bantu Diri Sendiri**

Silahkan membantu orang lain membantu diri mereka sendiri. Pembelajaran mandiri menarik bagi kita semua. Sebagian besar dari kita lebih suka belajar sendiri setidaknya sebagian waktu karena itu serba mandiri. Fleksibilitas memungkinkan untuk belajar kapan dan di mana saja kita inginkan. Peserta didik suka menggunakan preferensi dan struktur gaya mereka sendiri. Dalam banyak kasus, mungkin mengartikan pembelajaran mandiri sebagai pembelajaran yang berdiri sendiri, tidak memerlukan intervensi dan tanpa dukungan. Pembelajaran mandiri akan lebih berhasil jika mempertimbangkan diskusi dengan siapa saja dalam “mode” belajar mandiri. Kamu Mungkin bertanya:

- Apa yang ingin dicapai? Apa tujuanmu?
- Bagaimana akan tahu bahwa kita memiliki apa yang dibutuhkan?
- Bagaimana mengukur keterampilan atau pengetahuan?
- Sumber daya apa yang dibutuhkan? Buku? Persediaan?
- Siapa yang dapat mendukung dalam pencarian pengetahuan?

Ya, beberapa kegiatan ini juga dapat dimasukkan dalam pembelajaran informal serta aktivitas asinkron dapat dimasukkan di sini. Memang ada tumpang tindih. Kunci dari semua ini adalah siswa harus menyisihkan waktu untuk melakukan kegiatan secara mandiri; pembelajar harus menginginkan pembelajaran.

## Setiap Hari Berarti

Ini adalah strategi untuk memberikan alasan untuk mengembangkan diri berdasarkan waktu belajar.

### ➤ Peserta

Diri sendiri atau orang lain yang dikenal yang ingin mengembangkan diri

### ➤ Prosedur

1. Jika berpikir untuk mengubah bidang ilmu atau pindah jurusan dari apa yang telah dipilih, atau jika mengenal seseorang yang sedang memikirkan salah satunya, kegiatan ini akan memberikan data yang dapat membantu pengambilan keputusan.
2. Selesaikan perhitungan berikut: Berapa tahun akan berada di jurusan ilmu ini? Kalikan angka itu dengan 365 adalah perkiraan jumlah hari akan terasa terpaksa (ya, akhir pekan dan liburan disertakan karena harus memikirkan pada hari-hari itu juga).
3. Berapa hari tersisa dalam jurusan itu? Apakah layak untuk terus melakukan sesuatu? yang tidak dicintai?

### ➤ Variasi

- Apakah mereka membuat berubah pikiran? Kemampuan untuk sukses di masa depan tergantung pada perubahan yang dibuat sekarang. Keterampilan dan pengetahuan yang ada sekarang tidak mungkin sama dengan keterampilan dan pengetahuan yang akan dibutuhkan di level tanggung jawab selanjutnya. Pemimpin yang efektif adalah pembelajar efektif yang mengelola perubahan. Mengikuti rencana

pengembangan dapat membantu mempercepat peningkatan; yang setiap hari diperhitungkan.

- Perhitungan lain yang dapat digunakan untuk mengukur jam, menggunakan 40 jam per minggu dan 50 minggu per tahun: Jumlah tahun yang tersisa dalam hidup  $\times$  2.000 jam per tahun (pertimbangkan liburan 2 minggu setiap tahun) 10 tahun = 20.000 jam; 25 tahun = 50.000 jam. Ini jika hanya belajar 40 jam per minggu.

## Nilai Kepemimpinan Mu

Strategi ini membantu para siswa memperjelas kualitas kepemimpinan mereka.

### ➤ Peserta

Diri sendiri atau orang lain yang dikenal yang ingin mengembangkan diri

### ➤ Prosedur

1. Pemimpin seperti apa siswa? Kebanyakan pemimpin ingin menjadi lebih baik dan berusaha untuk memperbaiki. Alih-alih pernyataan global seperti "Aku ingin menjadi pemimpin yang lebih baik," pikirkan tentang apa yang ingin dikenal sebagai seorang pemimpin.
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan ini, yang dimaksudkan untuk membantu fokus pada kepemimpinan.
  - Apa yang ingin dikenal sebagai seorang pemimpin?
  - Apa yang bisa diandalkan orang lain dari mu?
  - Apa perbedaan unikmu sebagai seorang pemimpin?



3. Renungkan pertanyaan selama sehari atau lebih, buat catatan di gawai atau di sebuah buku catatan.
4. Temukan waktu tenang ketika dapat mulai menciptakan "nilai kepemimpinan" yang ingin dimiliki. Coba tulis pernyataan singkat tentang nilai kepemimpinan selama seminggu.
5. Setelah pernyataan sekitar 90 persen yang diinginkan, selesai diisi... tanyakan pada diri sendiri pertanyaan, "Dengan cara apa aku perlu tumbuh untuk secara konsisten memenuhi pernyataan nilai itu?"
6. Buat daftar item-item, jawabannya menjadi awal dari pengembangan rencana kepemimpinan.

➤ **Variasi**

Beri tahu guru bahwa sedang mengidentifikasi nilai kepemimpinan. Ajukan pertanyaan berikut kepada guru:

- Bagaimana mendefinisikan nilai kepemimpinan, bagaimana memutuskan itu?
- Pemimpin seperti apa yang dilihat saat belajar?
- Potensi apa yang dilihat dalam diri mu yang mungkin tidak terlihat olehmu?
- Pemimpin seperti apa yang dilihat orang lain dalam diri mu?
- Apa keunikan mu yang harus difokuskan pada nilai kepemimpinan nanti?
- Nasihat apa yang tepat untuk mu?

## **Aku yang Lebih Bijaksana**

Sebuah strategi belajar mandiri untuk pengembangan keterampilan individu.

### ➤ **Peserta**

Diri sendiri atau seseorang yang dikenal yang ingin meningkatkan keterampilan atau pengetahuan dengan sedikit atau tidak ada bantuan dari orang lain

### ➤ **Prosedur**

1. Tinjau umpan balik terbaru yang diterima. Dengan penampilan terbaru review, & diskusi dengan guru, atau bahkan komentar dari teman dan orang penting.
2. Sebutkan dua sampai empat perilaku, keterampilan, kompetensi, informasi, atau sikap yang akan membuat menjadi siswa atau manusia yang lebih baik.
3. Sekarang pilih hanya satu. Definisikan dengan jelas dan persempit menjadi suatu topik, misalnya
  - Lebih banyak mendengarkan dan lebih sedikit berbicara (mendengarkan atau berkomunikasi).
  - Menutup tugas dan menyelesaikan pelajaran
  - Memperoleh keterampilan berpikir kritis (berpikir kritis atau pemecahan masalah).
  - Menutup lebih banyak materi
4. Luangkan waktu beberapa jam dan pergilah ke perpustakaan atau toko buku setempat. Temukan bagian buku yang sesuai dengan topik. Pilih empat hingga enam buku tentang topik tersebut dan temukan tempat untuk duduk dan tinjau semuanya dengan tenang. Persempit pilihan ke dua hingga

tiga buku. Hadiahi diri dengan teh panas atau kopi dalam perjalanan pulang.

5. Baca bukunya dan buat rencana untuk menjadi seperti apa nanti berdasarkan apa yang dipelajari selama membaca.

#### ➤ **Variasi**

- Searching topiknya untuk menemukan buku tentang topik tersebut dan mengunduhnya ke gawai atau membelinya secara virtual.
- Cari TED Talks atau video YouTube tentang topik yang dipilih dan ditonton.
- Pilih blog tentang topik tersebut dan bacalah secara teratur.

### **Kutipan Terkemuka**

Sebuah strategi untuk menginspirasi diri sendiri / orang lain untuk memberikan penguatan

#### ➤ **Peserta**

Satu atau banyak

#### ➤ **Prosedur**

1. Mulailah menyusun buku catatan kutipan yang menginspirasi
2. Mungkin kutipan yang ditulis dari artikel atau buku yang dibaca mungkin menjadi kata-kata yang diucapkan oleh seseorang. Mereka mungkin kutipan dari beberapa pahlawan dan pembicara favorit, seperti Rasulullah Muhammad saw, Soekarno, atau mungkin berasal dari selebrita. Mereka mungkin iklan dengan slogannya; atau mereka mungkin frase yang pernah dikatakan.

3. Apa pun itu dan dari mana pun asalnya, mulailah menyusun kutipan hari ini. Lanjutkan untuk menambahkannya di buku catatan. Baca ulang. Jika mereka menginspirasi kita pasti mereka juga menginspirasi orang lain.

➤ **Variasi**

Tambahkan kutipan baru di akhir setiap email atau chat whats app di grup yang dikirim. Banyak orang menambahkan kutipan-kutipan yang sama sebagai bagian dari status profil mereka pada Fb, Ig, WA, dan email mereka. Menjadi khusus, menginspirasi orang lain saat terinspirasi oleh kutipan. Bagikan kutipan berbeda, bahkan mungkin salah satu yang paling cocok dengan situasi terbaru.

## Uji Dirimu

Titik awal bagi individu yang baru mulai menjelajah pengembangan diri.

➤ **Peserta**

Individu yang mencari wawasan atau tempat untuk memulai pengembangan diri

➤ **Prosedur**

1. Apakah ingin menguji diri sendiri pada hampir semua hal? Queendom adalah situs web yang menyenangkan dan sangat menarik di mana siapa pun dapat mengikuti tes itu akan mengungkapkan beberapa aspek serius dan beberapa tidak begitu serius tentang siapa Anda.
2. Lihat [www.queendom.com](http://www.queendom.com) untuk semua jenis tes: beberapa dapat diambil hanya untuk menyenangkan, tetapi sebagian

besar akan memberi wawasan tentang diri tentang bakat, komunikasi, kepribadian, hubungan, sikap, pengambilan risiko, manajemen, dan lain-lain.

3. Bagikan situs web dengan siswa. Beri tahu siswa bahwa mereka dapat membantu melihat hasil tes untuk kebutuhan perkembangan apa pun yang mungkin terjadi

### ➤ Variasi

Pilih tes-tes apa saja. Setelah siswa menyelesaikan salah satu tes, mintalah siswa berbagi hasil dengan rekan dan meminta umpan balik tambahan.

Cek juga : <http://zzzscore.com/1to50/en/>

Cek juga : <https://www.16personalities.com/id/tes-kepribadian>

Cek juga : <http://temubakat.com>

Cek juga : <http://memorado.eu/iqtest>

## 10 Cara untuk Merekam Video untuk Kelas Virtual

Mengapa menggunakan slide untuk mendemonstrasikan cara ketika dapat menampilkan video? Teknologi baru membuat pembuatan video jauh lebih murah dan pengambilan gambarnya jauh lebih mudah. Ini tidak berarti bahwa dapat mengabaikan persiapan, peruntukan, dan perencanaan. Dengan perencanaan, dapat membuat video yang hebat untuk pembelajaran.

### 1. Kenali peralatan.

Pastikan cara memfokuskan kamera dan sesuaikan eksposur, cara kerja mikrofon, dan dimana terhubung, cara memonitor audio, cara mengatur tripod, dan sebagainya. Mengetahui berbagai pengaturan eksposur otomatis (AE) pada kamera & pastikan untuk memilih yang sesuai dengan pencahayaan dan jenis video.

### 2. Pastikan memiliki semua persediaan yang dibutuhkan.

Apakah memiliki baterai untuk mikrofon cadangan? Apakah baterai kamera terisi daya, dan memiliki tambahan baterai atau cara *chargenya*? Apakah memerlukan teleprompter?

### **3. Survey lokasi**

Di mana akan merekam video? Apakah memiliki lampu yang sesuai. Apakah pencahayaan alami akan berfungsi (mungkin coba pengambilan sampel pada waktu & hari yang sama dengan hari akan memotret untuk memeriksa level, bayangan, dll.). Apakah perlu memberi tanda pada pintu atau penanda lain untuk menghindari orang di luar membuat kebisingan? Singkirkan kebisingan (misalnya, AC, pemanas, kebisingan lalu lintas). Seperti apa tampilan latarnya? Jika pakai latar sprei putih atau sablon hijau, perlu disetrika? Jika menggunakan latar belakang alami, apakah ada yang mengganggu? Catatan: Jangan pernah *syuting* tepat ke dinding atau dengan cahaya terang sumber cahaya (seperti jendela) tepat di belakang subjek.

### **4. Siapkan talent**

Kirim *talent* yang akan digunakan semacam pedoman pakaian, kacamata, warna, atau informasi penting lainnya yang sesuai yang akan menunjukkan mereka dalam cahaya terbaik. Ini membuat mereka merasa nyaman sehingga dapat memikirkan segalanya.

### **5. Cari pembantu.**

Dapatkan seseorang yang dapat memantau kamera dan suara selama sedang *syuting*. Mereka tidak perlu memiliki keahlian teknis, tetapi bisa menghemat banyak waktu jika mikrofon mulai bertingkah atau orang-orang keluar dari bingkai, daripada menemukan masalah setelah semuanya selesai.

### **6. Periksa ulang mikrofon.**

Suara yang buruk akan merusak memotretan. Pastikan posisi mikrofon dan cara mengatur level untuk menghindari distorsi. Gunakan perekam audio portabel. Mikrofon internal camcorder biasanya menghasilkan suara berkualitas buruk. Jika *talent* berjilbab/ memiliki rambut panjang pastikan mikrofonnya cukup rendah. Matikan apa pun di ruangan yang dapat berbunyi: ponsel, dan komputer. Pasang tanda di luar pintu bahwa Anda perlu ketenangan. Rekam beberapa nada ruangan. Sebelum memulai, minta mikrofon Anda tidak merekam apa pun tetapi suara di dalam ruangan (8–10 detik cukup). Ini berguna dalam suara mengedit untuk menghilangkan kebisingan ruangan dengan mengambil sampel suara tanpa berbicara di atasnya.

### **7. Memotret satu subyek untuk hasil terbaik.**

Bingkai subyek di sepertiga kanan atau kiri bingkai (aturan pertiga). Lakukan bidikan tengah (yaitu, potong tepat di atas atau di bawah garis sabuk pada bagian bawah dan meninggalkan beberapa ruang kepala di bagian atas). Mintalah subjek melihat ke pewawancara di sisi yang berlawanan di seberang bingkai. Posisikan mata subyek sekitar sepertiga dari bawah dari atas dari bingkai. Minta subjek Anda berbicara sedikit untuk memastikan bahwa Anda dapat melihat tangan mereka dan bahwa tubuh mereka tidak bergerak keluar dari bingkai.

### **8. Memotret wawancara dua orang sebagai opsi.**

Minta pewawancara dan orang yang diwawancarai duduk bersebelahan dalam bentuk "V" yang rapat sehingga kamera dapat melihat kedua pasang mata. Interaksi tetap menghadap "audiens" di depan. Alternatif yang baik adalah memisahkan mereka sedikit secara fisik di meja atau objek pusat lainnya, dengan satu orang muncul di sepertiga kiri dan yang lainnya di sepertiga kanan. Orang yang diwawancarai dapat berlatih menangani kamera sambil berbicara kepada pewawancara. Jika memiliki dua kamera, dapat melatih satu pada setiap subjek dari sudut berbeda, sehingga mendapatkan masing-masing dibingkai dengan benar

### **9. Tinggalkan spasi di awal dan akhir.**

Hindari orang membicarakan pengambilan berakhir. Mulai kamera, biarkan berputar selama beberapa detik kemudian mulai. Pada akhirnya, tahan posisi selama 5-10 detik sebelum mematikan kamera atau mengizinkan orang berbicara.

### **10. Rencana pengulangan.**

Untuk pengulangan, pikirkan dalam bentuk footage, bukan adegan. Editing sangat sulit dilakukan dalam satu adegan penuh. Seluruh pemikiran, contoh, atau cerita biasanya dapat disesuaikan dengan lebih mudah.

## **Pembelajaran Informal**

Pembelajaran informal adalah cara yang tidak resmi, dadakan, dan tidak terjadwal dari kebanyakan orang belajar untuk melakukan hampir semua hal dalam hidup. Beberapa orang memperkirakan bahwa pembelajaran informal bertanggung jawab atas 70 hingga 80 persen dari semua pembelajaran yang terjadi. Itu logis karena ketika kita sedang belajar, kita menghabiskan setidaknya 70 hingga 80 persen waktu.

Terkadang itu hal yang sangat sederhana, seperti mempelajari cara menggunakan tombol fungsi baru di laptop dari orang yang duduk di sebelah. Terkadang secara tidak sengaja, seperti ketika mendengar diskusi di lorong tentang proyek baru di kelas/ jurusan yang berbeda lantai. Terkadang menemukan daftar unik di intranet sekolah yang membuat belajar lebih mudah, dan dapat membaginya dengan rekan. Tak satu pun dari contoh tadi dapat direncanakan; itulah pembelajaran informal. Meskipun itu tidak dapat “direncanakan”, namun dapat disiapkan, sehingga pembelajaran informal lebih mudah dan lebih dapat diandalkan, menangkap pengetahuan dari semua orang di seluruh sekolah, secara benar dan memadai, serta menggunakan praktik terbaik. Bagaimana menemukan cara “formal” merancang dan menyampaikan pembelajaran “informal”. Ada hal penting, untuk menciptakan budaya sekolah yang mengakui dan mendukung pembelajaran informal.

## Hal Pertama yang Utama

Ini adalah strategi yang menggunakan alat tindak lanjut untuk memprioritaskan tugas sebagai contoh bagaimana pembelajaran didukung setelah sesi kelas.

### ➤ Peserta

Berapa saja

### ➤ Prosedur

1. *First Things First* adalah salah satu buku bagus dari Tujuh Kebiasaan Stephen Covey. Buku ini menggambarkan kerangka kerja untuk memprioritaskan pekerjaan. Terkadang lebih mendesak, untuk memilih hal-hal yang segera didapat ditangani dengan mengorbankan tugas-tugas yang tidak mendesak (berdasarkan waktu) tetapi, pada kenyataannya, malah yang sangat penting.
2. Teknik informal ini menyajikan alat berdasarkan pelatihan Stephen Covey. Banyak alat dapat disediakan untuk peserta di laptop mereka, sehingga mereka dapat meninjaunya atau mengambilnya keluar saat mereka membutuhkannya.
3. Untuk alat khusus ini, peserta dapat mempertimbangkan beberapa tugas yang harus dilakukan. Mereka menilai berdasarkan kriteria apakah mereka “penting” atau “mendesak”.
4. Kembali ke kelas, peserta memilah tugas mereka dalam kuadran yang sesuai. Mereka dapat mendiskusikannya dengan guru, asisten, teman, atau orang lain, untuk mengajukan pertanyaan, seperti:
  - Bagaimana cara menggunakan waktu Anda?
  - Di kuadran mana Anda menghabiskan sebagian besar waktu?



- Di kuadran mana Anda ingin menghabiskan lebih banyak waktu?

➤ **Variasi**

Menyediakan alat mengikuti video pelatihan, merekomendasikan buku, dan berbagi hal teknik atau jenis pembelajaran lainnya. Memastikan bahwa dukungan tersedia untuk siswa ketika mereka membutuhkannya untuk terus belajar di kelas.

➤ **Contoh Kasus**

- Memprioritaskan Alat belajar
- Kuadran Penting I (Krisis, Masalah, Tenggat waktu)
- Kuadran II (Perencanaan, Pencegahan, Baru Ide ide)
- Tidak Penting Kuadran III (Gangguan, beberapa pertemuan)
- Kuadran IV (Sepele, sibuk pekerjaan, surat sampah)
- Mendesak Tidak Mendesak

### **Klub Buku Virtual**

Metode ini adalah cara orang dapat mempelajari konsep-konsep kunci bersama-sama, meningkatkan dinamika tim, dan memulai inisiasi budaya sekolah.

➤ **Peserta**

Siapa pun yang tertarik untuk belajar dengan membaca dan mengulas dalam pengaturan kelompok

## ➤ **Prosedur**

1. Pilih buku tentang topik yang relevan, seperti evolusi atau grafitasi, atau sesuatu yang perlu dipelajari tim.
2. Tetapkan buku sebagai bacaan awal dan buat forum diskusi bagi orang-orang untuk mendiskusikannya. Buku ini dapat didiskusikan dalam webinar atau format panggilan konferensi virtual.
3. Buat jadwal kapan panggilan konferensi atau webinar dan tentukan pembagian tanggung jawab.
4. Buat panduan diskusi dengan pertanyaan untuk ditinjau pembaca (lihat contoh kasus).

## ➤ **Contoh Kasus**

### Panduan Diskusi

- Beri judul buku.
- Sebutkan nama penulisnya.
- Jelaskan tujuan dan harapan apa pun untuk kelompok diskusi tersebut.
- Jelaskan informasi latar belakang apa pun yang dapat berkontribusi pada diskusi atau konteks buku yang dipilih. (Mengapa buku ini? Mengapa sekarang?)
- Sertakan pertanyaan refleksi untuk dipertimbangkan sebelum memulai atau setelah menyelesaikan diskusi
- Buat daftar pertanyaan kunci untuk diskusi. Berikan ruang untuk pemikiran tentang buku.
- Buat pertanyaan untuk membantu menggambarkan bagaimana konten berlaku untuk tugas itu.

## Tas & Buku Coklat

Strategi ini memungkinkan sekelompok individu di kelompok studi untuk mengeksplorasi topik terkait masalah sehari-hari melalui membaca.

### ➤ Peserta

3–30 siswa yang tertarik

### ➤ Prosedur

1. Sebagai kelompok, identifikasi topik yang akan dijelajahi selama periode waktu yang ditentukan, misalnya tiga bulan. Berikan cukup waktu agar kelompok dapat membaca beberapa referensi dari berbagai artikel untuk mendapatkan perspektif yang berbeda tentang tema.
2. Setelah topik ditentukan, mintalah sekelompok sukarelawan untuk merekomendasikan beberapa referensi yang dapat dibaca selama periode waktu yang ditentukan.
3. Mintalah kelompok bertemu setiap minggu selama waktu luang.. Tetapkan referensi untuk dibaca periode dua minggu. Ini berarti bahwa kelompok tersebut mungkin mendiskusikan babak pertama pada pertemuan dan kemudian referensi lain pada pertemuan berikutnya.
4. Buat panduan diskusi yang mungkin berisi pertanyaan, seperti berikut ini:
  - Bagaimana referensi ini mendukung budaya sekolah kita?
  - Apa yang berbeda dari budaya kita?
  - Bagaimana kita dapat menggunakan beberapa konsep dalam referensi ini untuk meningkatkan belajar?
5. Peran mengurus (penjadwalan lokasi, mengidentifikasi referensi, membuat pertanyaan diskusi) mungkin harus

dirotasi, sehingga satu orang tidak merasa "terjebak" dengan tugas itu itusaja.

➤ **Variasi**

- Setengah dari kelompok dapat membaca satu referensi dan setengah lainnya dapat membaca referensi yang berbeda. Kelompok dapat membandingkan dan membedakan kedua referensi tersebut.
- Individu yang berbeda dapat membaca bab yang berbeda dan melaporkan bab yang mereka baca.

### **Daftar “Bug Me”**

Sebuah strategi untuk memperbaiki lingkungan belajar.

➤ **Peserta**

Berapapun jumlah siswa yang ingin menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik

➤ **Prosedur**

1. Terkadang ada beberapa hal yang, jika diperbaiki, akan, membuat banyak orang lebih bahagia. Kegiatan ini untuk mereka.
2. Mulailah dengan mengatur parameter: Apa saja yang bersifat mendukung dan tidak mendukung dituliskan di daftar lalu pikirkan rencana yang akan mengubah cara kita menyelesaikan pekerjaan. Misalnya, kalau kehabisan kertas di mesin fotokopi, email tidak dijawab di kelas kami pada waktu yang tepat, atau komputer di ruang multimedia berantakan.

3. Membawa sekelompok orang bersama-sama. Mintalah anggota kelompok bertukar pikiran daftar segala sesuatu yang "menggangu mereka" di tempat belajar. Minta mereka untuk mengidentifikasi kemungkinan cara dimana jumlah item dalam daftar dapat dikurangi.
4. Mintalah relawan untuk menentukan akar penyebab dari setiap masalah kemudian mintalah untuk menyelesaikannya.
5. Terakhir, identifikasi tim untuk menyelesaikan apa yang "menggangu" mereka.

➤ **Variasi**

Mulai daftar di papan diskusi. Tetap bergerak dengan menanyakan masalah terlebih dahulu dan kemudian solusi yang mungkin. Terakhir, sukarelawan presentasi ide untuk menyelesaikan masalah.

## **Apa yang Membuatmu di Sini?**

Sebuah strategi untuk membantu individu atau tim untuk mengeksplorasi kelemahan kepemimpinan

➤ **Peserta**

Individu, pasangan, atau tim.

➤ **Prosedur**

1. Bacalah Contoh kasus dari Marshall Goldsmith telah menulis sebuah buku praktis, *What Got You Here Won't Get You There*, tentang apa yang menghalangi masa depan seseorang meraih prestasi. Dia mengidentifikasi 20 cacat transaksional, yang tercantum dalam contoh kasus.

2. Berkumpullah dengan rekan dan tinjau 20 kesalahan transaksional. Jika kamu ingin informasi lebih lanjut, silahkan gunakan buku ini karena cepat dibaca, bumi, dan praktis. Tempatkan kesalahan dalam urutan yang paling bermasalah bagi, dari 1 sampai 20. Masing-masing harus membuat daftar pribadi dengan kekurangannya, mulai dari yang paling bermasalah untuk ukuran masing-masing. (tidak apa-apa jika beberapa kekurangan disatukan)
3. Bagikan daftar masing-masing satu sama lain dan diskusikan setiap daftar.
4. Pada pertemuan kedua, masing-masing hendaknya menyarankan cara-cara dimana masalah dapat diperbaiki, terutama untuk kekurangan yang nilainya paling bermasalah.

➤ **Variasi**

- Aktivitas ini bisa dilakukan dengan tim daripada berpasangan.
- Masing-masing (dari 20 cacat) dapat ditulis, satu per kartu, pada 20 kartu indeks. Ajak tim berkumpul di sekitar meja dan membagikan kartu tadi sambil mendorong diskusi.
- Masing-masing (dari 20 cacat) dapat ditulis, satu per catatan, pada 20 catatan tempel (*sticky notes*). Menempatkan catatan di dinding dan minta tim berkumpul dan membacanya di keheningan total, tanpa diskusi. Setelah 15 menit, baru lakukan diskusi.
- Seorang guru dapat mencoba aktivitas ini di awal pertemuan kelas.

### ➤ **Contoh Kasus**

Berikut adalah daftar 20 cacat / kelemahan menurut Marshall Goldsmith:

- Kebutuhan untuk menang dengan segala cara
- Menambahkan nilai dalam setiap diskusi
- Kebutuhan untuk menilai orang lain dan memaksakan standar sendiri
- Membuat komentar sarkastik dan merusak
- Menggunakan kata negatif secara berlebihan, misalnya, “ya, tetapi”, “tetapi”, atau “namun”, yang menyiratkan, "Kamu salah"
- Kebutuhan untuk menunjukkan bahwa aku lebih pintar
- Berbicara saat marah
- Kebutuhan untuk berbagi pikiran negatif
- Menahan informasi
- Gagal memberikan pengakuan yang layak
- Mengklaim yang tidak layak didapatkan
- Membuat alasan
- Kenangan pada masa lalu
- Bermain apa yang favorit
- Menolak untuk mengungkapkan penyesalan
- Tidak mendengarkan
- Gagal mengungkapkan rasa terima kasih
- Menghukum
- “Menghabiskan uang” dan menyalahkan orang lain
- Kebutuhan yang berlebihan untuk menjadi “aku”; meninggikan kesalahan sebagai kebajikan hanya karena itulah kamu

## Rencana Pembelajaran Informal

Strategi untuk menciptakan kelas yang kondusif untuk pembelajaran informal.

### ➤ Peserta

Siapapun dan semua orang

### ➤ Prosedur

1. Sekolah memahami nilai besar dan penggunaan luas dari pembelajaran informal, tetapi hanya sedikit sekolah yang menginvestasikan waktu untuk membuat rencana tentang cara membangun dan memastikan kemudahan serta efisiensi penggunaannya. Strategi ini mendorong bakat guru, dosen, dan lainnya di bidang pembelajaran dan pengembangan untuk menciptakan suasana dalam sekolah yang kondusif untuk pembelajaran informal. Item berpoint ini hanyalah permulaan untuk mulai memikirkan tentang sekolah.
2. Suasana dalam sekolah yang kondusif untuk pembelajaran informal dimulai dengan budaya sekolah:
  - Menciptakan budaya yang kondusif untuk pembelajaran sepanjang hayat.
  - Mendukung pengabdian sukarela di masyarakat.
  - Nilai dan keanggotaan dalam asosiasi.
  - Sertakan rencana pengembangan individu.
  - Mendorong hubungan belajar, seperti pendampingan, pembinaan, dan bermitra.
  - Ciptakan budaya yang hidup, dengan menyadari bahwa belajar adalah segalanya.
3. Mendukung pembelajaran bagi siswa : mendorong pembelajaran di kelas. Sediakan waktu untuk belajar jauh



dari sekolah. Berinvestasi dalam blog, jaringan, dan lokasi pusat pengetahuan. Buatlah kebiasaan untuk belajar bersama setiap saat.

4. Pertahankan diskusi di sekolah.

➤ **Variasi**

- Baca Pembelajaran Informal dari berbagai buku untuk menemukan ide-ide lain.
- Buat daftar individu dan temui guru untuk memajukan pikiran.

## 10 Cara untuk Pembinaan Virtual

Pembinaan adalah hubungan antara guru dan siswa, dengan baik yang terbentuk melalui waktu bersama. Tapi sebagai lembaga, sekolah dan waktu disadari bersama merupakan sumber daya yang langka. Penggunaan sarana virtual komunikasi menjadi lebih penting untuk meningkatkan efektivitas pembinaan virtual, berikut adalah beberapa tips untuk diingat.

### 1. Pilih *platform* terbaik.

Teliti berbagai *platform* untuk guru virtual, berlatih menggunakan *platform* pilihan, dan siap untuk menggantikan metodologi dengan cepat ketika masalah teknis muncul.

### 2. 100 persen perhatian.

Bagaimana cara fokus selama sesi virtual dan tidak terganggu oleh gangguan, seperti email masuk atau gangguan yang mungkin tidak terlihat jelas dalam pengaturan virtual.

### 3. Tanggapan tepat waktu.

Jika kontak virtual tidak sinkron, berarti waktunya di mana pesan harus dijawab.

### 4. Kesepakatan yang jelas.

Perjanjian pembinaan tipikal harus lebih eksplisit dalam pembinaan virtual untuk memasukkan etika, kerahasiaan, batas-batas, logistik, metode, dan waktu kontak.

### 5. Inventarisasi kepribadian.

Dalam hubungan pembinaan virtual di awal, akan sangat membantu jika mulai dengan inventaris kepribadian, seperti Indikator *Tipe Myers Briggs*, untuk mengenal satu sama lain dan kedua preferensi.

### 6. Gunakan kamera.

Membangun hubungan ditingkatkan ketika menggunakan visual yang menyertakan kamera sehingga bahasa tubuh dan ekspresi wajah dapat dilihat.

### 7. Kepercayaan sangat penting.

Membangun kepercayaan mungkin memerlukan lebih banyak pengungkapan diri tentang informasi pribadi, latar belakang, dan pengalaman. Mulai dan akhiri setiap sesi dengan komentar informal untuk meredakan stres serta membuka dialog secara pribadi melalui pengaturan holistik.

### 8. Buat catatan.

Dengarkan secara mendalam dan catat percakapan untuk melacak alur pembicaraan. Jika berada di depan kamera, beri tahu bahwa kapan tidak melihat ke kamera, itu artinya selahkan membuat catatan.

### 9. Sesuaikan komunikasi dengan masalah.

Semakin rumit masalah yang dibahas, semakin baik menggunakan bentuk komunikasi virtual yang sinkron. Semakin rutin, semakin besar kemungkinan komunikasi secara asinkron saja.

### 10. Tinjau lebih sering.

Perjalanan pembinaan dengan sering berbagi apa yang berhasil berubah dan apa yang tidak dalam hubungan virtual. Gunakan pemeriksaan proses yang rutin selama percakapan. Bagikan model mental. Jika terjadi kesalahpahaman atau konflik, buat cadangan dan bicarakan asumsi.

## **Belajar dari Pengalaman**

Pembelajaran berdasar pengalaman memberikan cara berpikir baru tentang cara lama pembelajaran. Pembelajaran langsung sama sekali bukan hal baru, karena laboratorium telah menjadi komponen penting dari filsafat pendidikan sains. Secara historis, *hands-on* pembelajaran (pedoman / panduan) sangat penting untuk mengarahkan tugas atau keterampilannya. Pertimbangkan apa pengalaman yang dapat diberikan kepada semua siswa. Bagaimana kita benar-benar memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang berpusat pada peserta didik? Lepaskan diri dari metode pembelajaran yang khas dan rangkul pembelajaran berdasarkan pengalaman dalam kelas, di tempat belajar, dan dalam pilihan campuran.

Merancang kegiatan pembelajaran berdasar pengalaman dalam kegiatan kelas memastikan bahwa peserta didik memiliki kesempatan untuk melatih keterampilan mereka. Merancang kegiatan yang berhubungan dengan kebutuhan mendesak peserta didik memastikan bahwa keterampilan yang mereka latih berhubungan langsung dengan tantangan yang mereka hadapi. Membawa dunia nyata ke dalam kelas memberi manfaat bagi peserta didik dan sekolah dengan memberikan keterampilan kepada peserta didik. Siswa akan menemukan cara untuk mengambil seluruh pengalaman belajar di luar sekolah bahkan dengan lebih baik, dan jika keduanya memiliki tujuan, gunakan pendekatan pembelajaran pengalaman campuran.

Seperti yang dikatakan Macolm Knowles, Kami akan belajar apa pun yang terjadi! Belajar sama alaminya dengan istirahat atau bermain. Dengan atau tanpa buku, guru inspiratif, atau ruang kelas, kita akan berhasil belajar. Buatlah perbedaan dari apa yang orang

pelajari dan seberapa baik mereka mempelajarinya. Jika kita tahu mengapa kita belajar dan jika alasannya sesuai dengan kebutuhan kita seperti yang kita rasakan, kita akan belajar secara cepat dan mendalam.

## **Pembelajaran Eksperiensial di Kelas Virtual**

Sebuah strategi yang menyajikan lima langkah untuk menciptakan pengalaman belajar di pengaturan kelas virtual maupun fisik.

### ➤ **Peserta**

Sejumlah individu dalam aktivitas apa pun & untuk topik apa pun

### ➤ **Prosedur**

1. *Experiential learning* terjadi ketika seorang siswa berpartisipasi dalam suatu kegiatan, mengulas aktivitas, mengidentifikasi pengetahuan atau keterampilan yang berguna dari aktivitas, dan mentransfer hasilnya ke kelas. Pengalaman adalah guru yang keras karena dia memberikan tes dulu, baru pelajaran setelahnya. Ini adalah proses pembelajaran yang dilalui dalam kehidupan sehari-hari, dan disebut "pengalaman hidup". Kegiatan belajar merupakan pengalaman untuk menduplikasi pengalaman hidup. Peserta "mengalami" apa yang harus dipelajari sebelum mendiskusikannya.
2. *Experiential learning activities* (ELA) didasarkan pada beberapa karakteristik. Pertama, mereka diarahkan ke tujuan pembelajaran tertentu. Kedua, mereka terstruktur, yaitu, memiliki langkah-langkah tertentu dan proses yang harus diikuti untuk memastikan hasil. Disini ada tingkat keterlibatan siswa yang tinggi. Ketiga, mereka menghasilkan

data dan informasi untuk analisis partisipan. Terakhir, mereka membutuhkan pemrosesan atau pembekalan untuk pembelajaran yang maksimal.

3. Lima langkah dalam siklus pembelajaran pengalaman menjelaskan apa yang harus terjadi selama kegiatan, untuk memastikan bahwa pembelajaran yang maksimal terjadi. Kelima langkah yaitu : mengalami, menerbitkan, memproses, mengeneralisasi, dan menerapkan.
4. Anda dapat menggunakan proses ini untuk aktivitas pembelajaran berdasarkan pengalaman.

**Mengalami** : lakukan sesuatu. Ini adalah langkah yang terkait dengan "permainan" atau pengalaman. Peserta terlibat dalam menyelesaikan tugas yang ditentukan. Jika proses berakhir, semua pembelajaran dibiarkan terjadi secara kebetulan dan guru belum datang menyelesaikan proses.

**Menerbitkan** : bagikan pengamatan. Langkah kedua dari siklus memberi peserta didik kesempatan untuk berbagi apa yang mereka lihat, bagaimana perasaan mereka, dan apa yang mereka alami. Guru bisa memfasilitasi ini dalam beberapa cara: dengan merekam data dalam kelompok besar, memilih peserta berbagi atau wawancara dalam subkelompok, atau memimpin variasi dari permainan *round-robin*. Beberapa pertanyaan yang dapat diajukan guru antara lain:

- Apa yang terjadi? Apa yang diamati?
- Apa yang terjadi selama kegiatan?
- Bagaimana perasaan mu tentang apa yang terjadi?

Guru biasanya memulai dengan pertanyaan yang luas, kemudian berfokus pada pertanyaan yang lebih spesifik. Guru

dapat menyelidiki titik balik atau keputusan yang mempengaruhi hasil. Tahap ini penting karena memungkinkan peserta untuk melampiasikan atau mengekspresikan emosi yang kuat dan memungkinkan untuk mengumpulkan data.

**Mengolah/Memproses** : menafsirkan dinamika atau konsep. Langkah ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendiskusikan pola dan dinamika yang mereka amati selama kegiatan. Pengamat dapat digunakan untuk membahas langkah ini. Beberapa pertanyaan yang mungkin ditanyakan guru meliputi:

- Mengapa hal ini bisa terjadi?
- Apa yang dipelajari?
- Teori atau prinsip apa yang mungkin terjadi berdasarkan pengalaman?

Tahap ini memungkinkan peserta untuk menguji berbagai hipotesis, mempersiapkan mereka untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Tahap ini memberi guru cara untuk mengamati seberapa banyak peserta telah belajar dari pengalaman.

**Mengeneralisasi** : terhubung ke kehidupan nyata. Pertanyaan kunci dalam langkah ini adalah, “Jadi apa?” Peserta diarahkan memfokuskan kesadaran mereka pada situasi yang mirip dengan pengalaman apa yang mereka miliki. Langkah ini membuat kegiatan menjadi praktis. Beberapa pertanyaan guru mungkin bertanya meliputi:

- Bagaimana ini berhubungan dengan . . . ?
- Apa yang dipelajari tentang . . . ?

- Apa artinya ini . . . ?
- Bagaimana pengalaman ini membantu memahami. . . ?
- Bagaimana jika. . . ?

Tahap ini memastikan bahwa peserta memahami pembelajaran yang dimaksudkan. "Bagaimana jika. . . ?" pertanyaan menjadi jembatan ke yang terakhir langkah, yaitu menerapkan apa yang telah dipelajari.

**Menerapkan** : merencanakan perubahan yang efektif. Langkah terakhir menyajikan alasan kenapa kegiatan tersebut dilakukan: "Sekarang apa. . . ?" guru membantu peserta menerapkan generalisasi untuk situasi aktual di mana mereka terlibat. Para peserta dapat menetapkan tujuan, berkomitmen untuk berubah, membuat janji, mengidentifikasi bagaimana sesuatu akan berubah di kelas, atau mengidentifikasi tindakan lain yang mungkin hasil dari pengalaman. Pertanyaan yang dapat diajukan adalah:

- Apa yang akan dilakukan secara berbeda sebagai hasil dari pengalaman ini?
- Bagaimana mentransfer apa yang telah dipelajari ke kelas?
- Bagaimana dan kapan akan menerapkan apa yang telah dipelajari?
- Bagaimana ini bisa membantu di masa depan?
- Apa berikutnya?

#### ➤ **Variasi**

Selalu buat pertanyaan yang paling sesuai dengan aktivitas dan apa dibutuhkan peserta didik.

## **Pembelajaran Pengalaman di Tempat Magang (Studi, *Virtual Tour*)**

Suatu strategi yang membawa peserta didik pada pengalaman belajar secara nyata.

### ➤ **Peserta**

Hingga 25 individu yang dapat melakukan perjalanan ke situs pembelajaran

### ➤ **Prosedur**

1. Tentukan pengetahuan dan keterampilan apa yang paling penting. Selanjutnya, tentukan pengalaman apa yang akan menambah pengetahuan dan keterampilan itu. Jadikan itu fokus pembelajaran daripada membuat simulasi atau slide PowerPoint presentasi.
2. Lihatlah pengalaman sebagai gambaran yang utuh. Apa yang terjadi sebelum dan apa yang terjadi setelah pengalaman yang ingin siswa miliki? Pastikan telah memasukkan cukup banyak "tanda kurung" di kedua sisi acara untuk memastikan pengalaman holistik.
3. Terakhir, adakan pembekalan pengalaman dan ikat semuanya kembali ke tujuan aktivitas.

### ➤ **Variasi**

Sebuah simulasi atau permainan secara virtual dapat dibangun jika waktu dan biaya tidak memungkinkan untuk peserta melakukan perjalanan ke lokasi pembelajaran.



## **Pembelajaran Campuran Eksperiensial untuk Potensi Tinggi**

Strategi pendekatan campuran ini menghadirkan pemimpin masa depan dengan cara belajar tentang diri mereka sendiri, kemudian melatih keterampilan, yang mengharuskan mereka untuk meningkatkan pada proyek nyata, dengan umpan balik.

### ➤ **Peserta**

Sekelompok siswa berpotensi tinggi

### ➤ **Prosedur**

1. Siswa berpotensi tinggi / sangat penting bagi masa depan sekolah. Memilih mereka adalah langkah pertama.
2. Dalam strategi ini, berikan umpan balik kepada sekelompok siswa berpotensi tinggi bentuk instrumen siklik. Peserta didik kembali ke sekolah dengan daftar keterampilan yang mereka perlukan untuk diperbaiki.
3. Seluruh kelompok memilih proyek yang akan mereka selesaikan sebagai sebuah tim. Proyek ini dapat menambah nilai bagi sekolah.
4. guru dari sekolah/ lab/ perpustakaan memberikan umpan balik dan pembinaan kepada peserta didik di seluruh proyek tentang kerja tim, kepemimpinan, komunikasi keterampilan, dan keterampilan lain yang perlu dikembangkan.

### ➤ **Variasi**

Strategi ini dapat digunakan dengan kelompok manapun. Hal ini sangat efektif.

### ➤ **Contoh Kasus**

Contoh proyek dapat diilhami pengalaman dari kelas sebelumnya, satu kelas membuat rencana proyek pertama, kelas

lain memilih untuk membuat video yang akan ditampilkan meliputi konsep STEM (Sains, Teknologi, Teknik, Matematika). Selain itu, peserta diharapkan mengisi jurnal pengalaman mereka dan tujuan pembelajaran pribadi mereka.

## 10 Tips untuk Kerjasama Tim Virtual

Tim virtual ada di lokasi yang tersebar, baik di satu kota atau bahkan di luar negeri. Anggota tim bergantung satu sama lain untuk menyelesaikan pekerjaan bersama mereka, dan mereka harus terus-menerus fokus pada bagaimana melintasi batas waktu, ruang, dan tujuan bersama.

### 1. Mulailah dengan pertemuan tatap muka.

Temukan waktu di awal proses belajar untuk berkumpul tatap muka. Jika tim tetap bersama untuk waktu yang lama, bertemu tatap muka secara rutin. Ambil foto tim pada pertemuan pertama ini.

### 2. Personalisasi.

Pelajari sesuatu yang pribadi tentang setiap anggota tim sehingga dapat bertukar obrolan ringan minimal saat memulai interaksi.

### 3. Bertukar foto.

Posting foto rekan satu tim di dekat komputer layar atau di sebelah telepon, sehingga dapat membayangkan rekan tim ketika berinteraksi. Lebih baik lagi, gunakan konferensi video untuk melihat semua orang bila memungkinkan.

### 4. Melakukan pemeriksaan proses.

Gunakan pemeriksaan proses yang sering untuk menilai bagaimana hubungan tumbuh dan bagaimana tugas berkembang.

### 5. Berkomunikasi secara teratur.

Jaga komunikasi tetap mengalir meskipun ada/tidak ada pekerjaan bersama yang mendesak.

### 6. Selesaikan masalah dengan segera.

Ketika ada sesuatu yang tampak salah, andalkan lebih banyak komunikasi personal. Jika memungkinkan, memecahkan masalah dilakukan dengan tatap muka. Jika tidak memungkinkan, kerjakan opsi dalam urutan ini: konferensi video, konferensi telepon, email pribadi, pertemuan elektronik (video call).

### 7. Praktikkan etika

Saat Anda menggunakan komunikasi elektronik, berhati-hatilah menyesuaikan diri dengan emosi. Jika kamu merasa frustrasi atau marah, jangan posting apapun sebelum emosi mereda.

### 8. Berbagi tanggung jawab.

Setiap anggota tim harus berbagi tanggung jawab untuk setiap sesi virtual. Saling menjaga semua hal yang menghalangi pencapaian tujuan. Sadarilah, anggota tim memiliki prioritas dan kewajiban lain yang mungkin dikorbankan. Kita tidak dapat melihat anggota tim, tidak tahu apa aktivitas mereka pada saat pertemuan.

### 9. Jadilah fleksibel.

Berbagi keahlian dan membangun jaringan virtual untuk menyertakan narasumber, peserta, dan bahkan pesaing yang mungkin terkait dalam strategi virtual.

### 10. Membangun komitmen dan tanggung jawab.

Cocokkan keterampilan yang tepat untuk setiap persyaratan. Pastikan bahwa anggota tim berbagi pengetahuan dan akuntabilitas untuk pekerjaan dan rasa bangga atas pencapaian tim.

## Tugas di Sekolah

Mengembangkan siswa adalah "pekerjaan pertama." Guru memiliki banyak alat di tempat mereka; tugas rotasi, tugas individu, tugas berbasis proyek, dan wawancara dengan orang lain. Guru memutuskan strategi pembelajaran dan tugas pengembangan yang akan sangat bermanfaat bagi semua siswa. Guru harus mempertimbangkan apa yang setiap siswa perlu tahu dan tugas perkembangan apa yang bermanfaat bagi siswa maupun sekolah. Guru kemudian harus memanfaatkan berbagai banyak pilihan untuk siswa menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Bagian ini membahas tugas untuk tujuan pengembangan.

### Menilai Peserta didik untuk Tugas Rotasi

Strategi ini memberikan panduan untuk penilaian dan seleksi rotasi.

#### ➤ Peserta

1–15 tergantung pada pengaturan

#### ➤ Prosedur

1. Tinjau Contoh Kasus di bawah, silahkan tambahkan atau hapus kontennya.
2. Tentukan tugas bergilir untuk siswa. Pekerjaan penugasan rotasi adalah penugasan individu seorang siswa, biasanya secara lateral, atau peran lain di sekolah yang sama, untuk waktu tertentu
3. Bagikan draft di contoh kasus kepada peserta didik yang untuk program rotasi. Draft itu akan membantu mereka menilai kekuatan & kelemahan mereka sendiri
4. Gunakan informasi untuk membantu menentukan peluang rotasi yang tepat bagi setiap peserta didik.

➤ **Variasi**

- Gabungkan penilaian ini dengan wawancara.
- Bekerja satu lawan satu dengan setiap siswa untuk menyelesaikan penilaian bersama.

➤ **Contoh Kasus**

Penilaian Mandiri dan Aplikasi Program Rotasi

- Nama
  - Posisi / Kelas saat ini
  - Masa belajar
  - Peran secara keseluruhan dalam sekolah
  - Pengalaman pendidikan
1. Sebutkan tiga sampai empat kekuatan inti yang dimiliki.
  2. Buat daftar tiga sampai empat bidang pengembangan utama yang dimiliki.
  3. Nilai diri pada skala 1–7  
(1 = Membutuhkan pengembangan yang signifikan;  
7 = Kekuatan) dan tambahkan komentar untuk menjelaskan peringkatnya.
    - Pengembangan Materi
    - Pengembangan Metode
    - Teknologi
    - Operasi (Metode)
    - Referensi
    - Materi pelajaran
    - Dukungan Teman
    - Strategi
    - Lainnya

4. Sebutkan empat contoh bagaimana menampilkan sekolah yang diharapkan keterampilan dan perilaku guru.
5. Diskusikan tujuan karir dan jalur yang Anda minati dalam 100-150 kata.
6. Dalam 400–500 kata, diskusikan mengapa Anda ingin berpartisipasi dalam program rotasi. Apa harapan Anda? Bagaimana itu akan menguntungkan Anda? dan sekolah?
7. Komentar guru (diisi oleh guru).

### **Perjanjian Rotasi Kelas**

Strategi ini memberi para guru kesepakatan antar kelas untuk pertukaran siswa.

#### ➤ **Peserta**

Biasanya satu siswa ditambah perwakilan dari dua kelas yang berpartisipasi

#### ➤ **Prosedur**

1. Meskipun penugasan bergilir bisa menjadi peluang perkembangan yang bagus untuk siswa, kelas mungkin tidak senang untuk "kehilangan salah satu" siswa terbaik nya" atau "memiliki tanggung jawab tambahan untuk mengembangkan siswa." Oleh karena itu, langkah penting dalam memulai tugas rotasi adalah untuk memiliki kesepakatan belajar yang jelas antara kedua kelas.
2. Meskipun secara logika siswa tidak perlu dilibatkan, itu adalah hal lain kesempatan pengembangan yang dapat diberikan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk menjadi bagian dari, atau setidaknya untuk mengamati, negosiasi detail untuk rotasi tugas.

3. Silabus atau RPP harus direvisi untuk memenuhi kebutuhan sekolah. Gunakan untuk memandu pertemuan antara dua kelas.

➤ **Variasi**

Perjanjian formal ini mungkin tidak diperlukan di sekolah. Perjanjian bisa dilakukan dengan berjabat tangan.

➤ **Contoh Kasus**

Perjanjian Penugasan Rotasi antara (kelas A) dan (kelas B)

**Perihal:** Nomor Tugas Rotasi untuk (siswa).

**Tujuan:**

- Perjanjian ini menetapkan tujuan, tanggung jawab, syarat, dan/atau tata cara khusus mengenai penugasan.
- Menjelaskan tujuan penugasan bergilir.

**Tanggung jawab:**

- Jelaskan siapa yang bertanggung jawab atas apa, misalnya, nilai, pertemuan, penilaian kinerja, waktu belajar, waktu liburan, pembelajaran, evaluasi tugas, dan lain-lain.

**Pertimbangan:**

- Jelaskan prosedur tambahan, ketentuan, atau kondisi, seperti koordinasi antara rumah dan orang tua di rumah; kondisi/proses untuk penugasan; atau kekhawatiran lainnya. Peserta akan kembali ke posisinya dengan membuat catatan pada akhir penugasan.

**Tanggal Efektif:**

**Durasi:**

**Guru mata pelajaran (Nama, Jabatan, Tanggal, Telepon)**

**Wali kelas (Nama, Jabatan, Tanggal, Telepon)**

## Mengevaluasi Penugasan Rotasi

Strategi ini memberi siswa cara untuk mengevaluasi kemajuannya dan hasil untuk tugas rotasi.

### ➤ **Peserta**

Biasanya satu

### ➤ **Prosedur**

1. Proses ini dimulai dengan awal penugasan rotasi dan berakhir ketika tugas rotasi berakhir.
2. Temui siswa sebelum individu tersebut pergi untuk tugas rotasi dalam rangka mengidentifikasi tujuan keterlibatan dalam program. siswa harus melakukan sebagian besar pekerjaan, dengan bimbingan untuk sedikit mendorong atau untuk menawarkan ide-ide jika diperlukan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa siswa memperoleh keterampilan dan pengetahuan, memiliki pengalaman yang memperluas keterampilan saat ini, dan membentuk sikap pembelajaran terus menerus.
3. Contoh format ditampilkan dalam Contoh Kasus.
4. Dari pengalaman, teknik ini bekerja paling baik ketika menjadwalkan dua hingga empat pertemuan terpisah, masing-masing berdurasi 30–45 menit, dipisahkan oleh satu atau dua hari untuk melengkapi dokumen.
5. Ketika siswa kembali dari tugas rotasi, gunakan dokumen dan tujuan yang diselesaikan sebelum tugas rotasi. Tujuan apa yang dicapai (mengapa tidak, jika tidak)? Apa yang dilakukan? Apa langkah selanjutnya untuk pengembangan?

## ➤ Variasi

Kadang-kadang hasil yang sama dapat terjadi jika siswa tersebut mengambil proyek di dalam penelitian kecil atau memimpin tim lintas ilmu sebagai tanggung jawab tambahan.

## ➤ Contoh Kasus

1. Tujuan Penugasan Rotasi
2. Perencanaan
  - Sebutkan lima tujuan yang ingin dicapai dalam tugas bergilir ini.
  - Keterampilan khusus apa yang ingin diperoleh atau tingkatkan?
  - Pengetahuan apa yang direncanakan untuk diperoleh?
  - Bagaimana akan menerima umpan balik?
  - *Coaching* atau guruing apa yang diinginkan, dan bagaimana rencana menerimanya?
  - Pengalaman apa yang akan bermanfaat bagi Anda dan sekolah?
  - Peluang unik apa yang harus disertakan dalam tugas ini?
  - Bagaimana mencatat dan melaporkan kemajuan ?
  - Ukuran apa yang akan digunakan untuk menilai kesuksesan Anda?
  - Apakah punya komentar lain?
3. Pada Pelacakan Tugas
  - Bagaimana melacak apa yang dipelajari
  - Apa keputusan yang dibuat itu bijaksana
  - Keputusan yang dibuat membutuhkan banyak pemikiran.  
Apa yang dipelajari
  - Mengapa berubah; bagaimana berubah



4. Bagaimana Menilai Pencapaian:
- Tujuan
  - Keterampilan
  - Pengetahuan
  - Pengalaman
  - Bagaimana meringkas hasil tugas
  - Bagaimana mengevaluasi pengalaman

## 10 Cara untuk Guru Sebagai *Host* (Admin)

Para guru saat ini mengatasi ledakan informasi, perubahan terus menerus dan cepat, globalisasi, dan ketidakpastian. Iklim ini mengharuskan para guru menyampaikan pengetahuan, informasi, dan filosofi kepada siswa atau bersama siswa. Mereka harus secara sadar mendiskusikan strategi, visi, dan nilai mereka kepada siswa dalam sekolah. Singkatnya, pemimpin harus mengembangkan siswanya.

### 1. Konfirmasi dan komunikasikan.

Luangkan waktu untuk menegaskan apa yang diyakini dan meyakinkan diri sendiri bahwa hal itu selaras dengan strategi sekolah, dan apa nilai-nilai yang ingin ditunjukkan. Kemudian ambil setiap kesempatan untuk memberi tahu siswa tentang keyakinan, strategi, dan nilai.

### 2. Bercerita.

Ber cerita tentang sejarah sekolah, profesi, dan prinsip-prinsip yang ingin ditunjukkan.

### 3. Ciptakan kesempatan diskusi kelompok.

Bertemu dalam kelompok kecil dengan sesama guru dan siswa untuk mendiskusikan pembelajaran dan ke mana arahnya.

### 4. Latih semua mode komunikasi.

Sebarkan ilmu dengan segala cara tersedia : tertulis, lisan, perilaku, atau melalui media teknologi tinggi maupun berteknologi rendah untuk menjangkau mereka yang dekat maupun yang jauh.

### 5. Konsistensi adalah kuncinya.

Jadikan pesan konsisten dari waktu ke waktu dan termasuk dengan pengajar yang lain dalam sekolah.

6. **Nyatakan alasannya.** Jelaskan “mengapa” dan juga “apa”.

7. **Model apa yang diharapkan.**

Mengajar dengan memberi contoh sehingga tunjukkan dengan perilaku

### 8. Melampaui sekolah.

Gunakan aktivitas di luar sekolah, seperti pengabdian masyarakat, sebagai ruang kelas untuk mengajar.

### 9. Kembangkan diri Anda.

Kembangkan keterampilan mengajar melalui pembelajaran. Berlatihlah belajar dari orang lain agar pembelajarannya menjadi latihan bersama.

### 10. Diskusikan keputusan.

guru dan melatih siswa dengan merefleksikan mengapa keputusan-keputusan terpaksa dibuat oleh sekolah, dampak dari keputusan itu, dan bagaimana siswa menyesuaikan bisa dengan strategi sekolah

# PEMBELAJARAN LUAR KELAS

## ***Ice Breaking Virtual***

Membuat belajar virtual menarik pasti akan bicara ice breaking. Jika di depan disebut Energizer dan jika di antara materi disebut ice breaking. Aktivitas dalam ice breaking tidak harus memiliki tujuan pembelajaran atau dikaitkan materi. Jika aktivitas ice breaking dapat menginspirasi nilai nilai moral atau tidak sengaja berhubungan dengan materi pelajarannya itu sebuah bonus. Ada hal-hal yang tak ada habisnya untuk memfokuskan belajar, gunakan *ice breaking*.

## **Mencari Benda**

Strategi ini memberikan panduan untuk menjadi siap dan aktivitas fisik akan membantu peningkatan kesadaran peserta sebelum kegiatan dimulai.

### ➤ **Peserta**

Tidak terbatas, tergantung pada pengaturan

### ➤ **Prosedur**

1. Minta peserta memikirkan benda yang ada di sekitar mereka
2. Tentukan tugas mencari dan menunjukkan benda yang ditentukan, misalnya : warna tertentu, bentuk tertentu, atau fungsi tertentu.

3. Barikan kesempatan perwakilan peserta menunjukkan dan menyampaikan cerita singkat mengapa memilih benda tersebut.
4. Gunakan informasi untuk membantu menentukan siapa yang terpilih menjadi peserta terfavorite.

➤ **Variasi**

- Anda dapat menggabungkan penilaian ini dengan kriteria berbeda.
- Anda dapat bekerja dengan meminta peserta menyebutkan fungsi alternatif dari benda yang ditunjukkan.

## **Menggambar Bersama**

Menggambar memberikan kesempatan setiap orang berpartisipasi dan menjadi bagian dalam proses belajar.

➤ **Peserta**

Maksimal 20 orang, tergantung pada pengaturan

➤ **Prosedur**

1. Minta peserta mencoba fungsi whiteboard/ board/ papan tulis dalam platform yang digunakan (zoom, gmeet dll)
2. Tentukan satu gambar contoh dalam tugas menggambar ini. Setiap peserta hanya boleh menggoreskan sebuah garis, dan secara bergiliran melanjutkan atau menghapus gambar sebelumnya jika namanya dipanggil.
3. Barikan kesempatan setiap peserta untuk mengekspresikan setelah namanya dipanggil dengan batas waktu (misalnya 10 hitungan).

4. Gunakan informasi warna, jenis pena serta fungsi seru lainnya untuk menghasilkan satu gambar bersama

➤ **Variasi**

- Anda dapat membebaskan peserta berimajinasi masing-masing tanpa menjelaskan akan menggambar apa.
- Anda dapat bekerja dengan meminta peserta memikirkan benda yang ingin digambar dengan menuliskan dulu benda apa itu di kertas.

### ***Hoax & Fakta***

Kegiatan ini memberikan sebuah pengalaman menarik dan saling mengenal antara peserta dengan melihat kenyataan dan fakta detail tentang mereka.

➤ **Peserta**

Maksimal 20 orang, tergantung pada pengaturan

➤ **Prosedur**

1. Minta peserta menuliskan 3 hal tentang diri mereka di sebuah kertas dengan tulisan yang besar agar dapat terbaca. Pastikan 2 informasi nya fakta dan ada 1 yang hoax
2. Tentukan tugas perwakilan peserta menceritakan ketiga informasi itu secara singkat
3. Barikan kesempatan perwakilan peserta menunjukkan dan menyampaikan cerita singkat tentang ketiga informasi yang sudah ditulis, kemudian peserta yang lain menebak mana yang hoax dengan menuliskan nya di chat room

- Gunakan kesempatan bagi peserta untuk membantu perwakilan berikutnya bergiliran menceritakan 3 informasi dirinya untuk ditebak

➤ **Variasi**

- Anda dapat menggabungkan tulisan dengan benda yang dipakai peserta
- Anda dapat bekerja dengan meminta peserta menyebutkan informasi tentang lingkungannya, rumahnya, atau bahkan temannya.

## 10 Cara Berpikir tentang Belajar di Masa Depan

Masa depan pembelajaran ada di sini sekarang. Ruang kelas tidak lagi dibatasi oleh dinding atau tanggal kalender. Pandemi Covid-19 mewujudkan percepatan masa depan pembelajaran yang ada di sekitar kita.

### 1. Ruang kelas adalah koordinat GPS.

Di masa ini, kelas tidak akan menjadi "tempat" tetapi ruang virtual yang dihuni bersama. Itu tidak akan terikat oleh tanggal atau ruang fisik tertentu. Pembelajaran akan sinkron dan asinkron, lokal dan jauh, dengan setiap siswa terlibat melalui banyak portal digital. Peserta didik tidak akan datang ke ruang kelas; kelas akan datang ke mereka.

### 2. Ruang belajar virtual dan lorong digital.

Di masa depan, tidak akan ada lagi perbedaan antara apa yang analog dan apa yang digital, atau antara ruang fisik dan maya. Semua pembelajaran akan terjadi dalam paradigma realitas", dan peserta didik akan menerima aliran data tentang orang, tempat, dan obyek saat berinteraksi dengan dunia.

### 3. Ini tentang kehadiran.

Smartphone akan menghasilkan orang yang "terasingkan". Orang-orang akan langsung dapat ditemukan, dan perolehan pengetahuan akan terjadi tepat waktu.

### 4. Menjadi melek digital.

Untuk menjadi sukses, membutuhkan identifikasi digital. Kepercayaan sepenuhnya diberikan, menjadi peserta yang rajin dari mode konektivitas radikal yang muncul.

### 5. Konektivitas radikal dan pembelajaran berkelanjutan.

Ruang belajar di masa depan akan "selalu aktif." Semua orang akan terhubung terlepas dari lokasi fisik. Siswa akan belajar bersama, tetapi siswa bisa jadi terpisah secara fisik. Belajar dengan melipat gandakan dan mengintensifkan koneksi.

#### **6. Menjadi peka terhadap tanda-tanda nonvisual.**

Belajar adalah proses menjadi peka terhadap tanda dan peristiwa. Agar sukses di masa depan, harus selalu mengkalibrasi ulang indra dalam menciptakan makna yang terkait dengan tanda-tanda yang melekat dalam dunia kata-kata tanpa tatap muka dan bahkan suara.

#### **7. Pengetahuan sumber orang banyak.**

Di masa kini, guru hanya akan jadi salah satu sumber pengetahuan. Ketika pembelajaran yang terhubung secara radikal, pemegang pengetahuan (dan apa yang mereka ketahui) bukan hanya siswa dan guru. . . dan hanya dengan sekali klik.

#### **8. Pikirkan makanan ringan, bukan makanan.**

Saat merancang kurikulum, konten harus dipecah menjadi serangkaian potongan "ukuran gigitan". Instruksi berbasis lokasi tradisional, perlu ditata ulang untuk ruang belajar yang tidak berding. Peserta didik masuk dan keluar begitu mudah dari aliran konten.

#### **9. Gamifikasi bukanlah permainan.**

Menggabungkan mekanika game dan desain game menjadi teknik untuk melibatkan dan memotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan akan menjadi standar dalam desain instruksional.

#### **10. Pendidikan yang dikuratori oleh peserta didik dan demokratisasi pembelajaran.**

Dalam masa depan, dunia pendidikan akan dikuratori secara pribadi dimana kurikulum dirancang, dari waktu ke waktu, oleh peserta. Seluruh aspek akan bekerja di dunia, dimana peserta memiliki kesetaraan lembaga sebagai sumber ilmu.

## ***Do Well by Doing Good***

Menyediakan waktu dan bakat dengan menggunakan *platform* paling sederhana adalah cara untuk mempelajari keterampilan baru dan memberikan sesuatu pada waktu yang sama. *Whats app* mungkin memiliki potensi yang dapat digunakan untuk berbagi dengan orang lain, atau mungkin menjadi pengalaman belajar bagi mereka.

### **Kontrak Belajar Virtual**

Kegiatan ini memberikan sebuah aturan bersama dan saling mengenal antara peserta dengan melihat kenyataan dan fakta kondisi & situasi tentang mereka.

#### ➤ **Peserta**

Tidak dibatasi, tergantung pada pengaturan

#### ➤ **Prosedur**

1. Minta peserta menuliskan (dengan foto) / mengirimkan video perkenalan di grup
2. Tulis dan kirimkan :

**\*ATURAN BELAJAR GRUP .....\***

=====

**\*DI MOHON UNTUK SEMUA ANGGOTA MEMATUHI TATA TERTIB GRUP\***

1. Tidak diperkenankan memposting hal hal berkaitan SARA, politik & pornografi \*dalam bentuk apapun\*
2. Tidak diperkenankan posting iklan, dan informasi lain di luar materi kuliah sebelum diijinkan oleh admin.
3. Menghormati anggota satu sama lain
4. Berpartisipasi aktif dalam Grup baik menyimak materi , dan bertanya jika ada yang belum jelas
5. Kuliah Evolusi sesuai jadwal simeru \_via Whats App Grup\_ & \_GMeet\_ (jk diminta) pada :
  - \*Kelas A\* pk. [07.00-08.40](#)
  - \*Kelas B\* pk. [08.45-10.25](#)dilengkapi pesan motivasi, \_ice breaking\_, dan tugas di luar jam tsb
6. Persiapkan gedge, sinyal (paket data), & listrik, serta mengkondisikan acara lain sebelum kuliah agar tdk ada yg izin
7. PJ kelas mengingatkan 15 menit sebelum dimulai ( \*PJ Kelas : .....?\*

Terimakasih

**\*pak Moro\***

➤ **Variasi**

- Dapat menambahkan video atau suara (voice note)
- Biarkan peserta menuliskan chat atau kirimkan emoji wajah untuk meresponnya



## Doa Belajar Virtual

Kegiatan ini memberikan sebuah semangat serta motivasi baru dalam menyusun rencana belajar.

### ➤ Peserta

Tidak dibatasi, tergantung pada pengaturan

### ➤ Prosedur

1. Minta peserta menuliskan harapan dan doanya masing-masing dengan menuliskan *chat grup*
2. Berikan contoh kutipan doa yang dapat memberikan inspirasi seperti ...

#### \*DOA NIAT BELAJAR DAN MENGAJAR\*

تَوَيْتُ الْعِلْمَ وَالسُّلُوكَ، وَالنَّفْعَ وَالإِنْتِفَاعَ، وَالْمُدَّةَ وَاللَّذِيكَرَ، وَالْإِفَادَةَ وَالِإِسْتِفَادَةَ، وَالْحَسَنَ عَلَى التَّمَسُّكِ بِكُتَابِ  
اللَّهِ وَسُنَّةِ رَسُولِهِ، وَالْأَدَاءَ إِلَى الْهَيْدَى، وَالذَّلَالََةَ عَلَى الْخَيْرِ، الْبِتَّغَاءِ وَجْهَ اللَّهِ وَمَرْضَاتِيهِ وَقُرْبِهِ وَتَوَابِهِ

\_Aku niat belajar dan mengajar, mengingat dan memperingatkan (ilmu), memberi manfaat dan mencari manfaat, memberi keutamaan dan mencari keutamaan, menganjurkan untuk berpegang teguh dengan Kitab Allah (al Qur'an) dan Sunnah RasulNya, mengajak kepada Hidayah menunjukkan kepada kebaikan dengan ikhlas dan mengharap ridho' Allah, kedekatan-Nya serta pahala dari-Nya\_

وَحُسْنُ الْخَاتِمَةِ مَعَ الطُّفْلِ وَصَلَاحُ الْعَاقِبَةِ بِرَحْمَتِكَ يَا أَرْحَمَ الرَّاحِمِينَ

\_dan akhir yang baik (Meninggal dalam keadaan Husnul Khotimah) dengan kelembutan, dan kesejahteraan dan mendapatkan kebaikan sesudahnya. Dengan Rahmat-Mu Wahai yang Maha Pengasih Lagi Maha penyayang\_

أَمِينَ أَمِينَ يَا رَبَّ الْعَالَمِينَ

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ عَبْدِكَ وَنَبِيِّكَ وَرَسُولِكَ النَّبِيِّ الْأُمِّيِّ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَسَلَّمَ تَسْلِيمًا بِقَدْرِ عَظَمَةِ  
ذَاتِكَ فِي كُلِّ وَقْتٍ وَحِينٍ

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

➤ **Variasi**

- Dapat mengirimkan video atau suara (voice note)
- Penting juga jika siswa dapat menuliskan target capaiannya dalam belajar seperti : nilai 100, Proyek kemanusiaan, HKI, Publikasi ilmiah, dll

## Presensi Kehadiran Virtual

Kegiatan ini memastikan kehadiran peserta meskipun kadangkala *ghosting*.

➤ **Peserta**

Tidak dibatasi, tergantung pada pengaturan

➤ **Prosedur**

1. Peserta menuliskan sesuai instruksi & variasi di *chat grup*
2. Berikan instruksi, seperti ...

Alhamdulillah, pak Moro masih bergabung. Terimakasih utk partisipasi, kesabaran, dan semangat belajar \*#1: .....\*

Pj kelas : \*.....\*

Mohon dikoreksi jika salah

Kita mulai belajar tepat waktu sesuai jadwal pk. .... wib

[PJ kelas mengingatkan]

(persiapkan koneksi internet, listrik, paket data, acara lain, dan lokasi akses, agar tdk ada alasan sinyal ya)

Seperti biasaa...silahkan :

**\*PRESENSI pertemuan #1 di WA\***

Gunakan \*tulisan\* (bukan voicenote lo) tuliskan 1. nama, 2. NIM, dan \*3. Pilihan nomer dg alasannya\*

\*Presensi ditutup sampai pukul ..... wib.\*

Setelah jam tersebut tdk dianggap presensi

\*Kepada PJ kelas\* setelah waktu habis silahkan dibuat list, siapa yg gagal presensi

Silahkan...

Kita mulai dengan membaca...

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ  
الرَّحِيمِ

➤ **Variasi**

- Presensi dapat mengirimkan foto selfy bersama..., video, kuis, ketrampilan “menangkap ayam” atau nyanyi melalui pesan suara (voice note)

**Tujuan Pembelajaran & Materi Virtual**

Kegiatan ini memastikan setiap siswa mengetahui apa materinya dan menyiapkan diri untuk yang terbaik.

➤ **Peserta**

Tidak dibatasi, tergantung pada pengaturan

➤ **Prosedur**

1. Guru dapat mensetting grup off (hanya admin yang dapat mengirim pesan)
2. Setelah materi dikirimkan jangan lupa setting grup dikembalikan normal

**\*PROBLEM SET BELAJAR..... PERTEMUAN #1\***

Judul Materi : .....

- .....( Tujuan 1)
- .....( Tujuan 2)
- .....( Tujuan 3)

( \_buatlah note/ catatan yg membantu nantinya menemukan informasi ini dg cepat\_& beri tanda bintang di materi)

Jika ingin menyampaikan pendapat atau bertanya tentang materi hari ini dipersilahkan

\*Waktu bertanya sampai ..... wib\*

Jadikan hari esokku dan sesudahnya lebih baik dari saat ini dan hari ini. Aku ikhlaskan doaku, mengharapkan ijabah-Mu.

Sesungguhnya , Engkau Maha Pengampun dan Maha Penyayang

اٰمِيْنَ يَا رَبَّ الْعٰلَمِيْنَ

3. Berikan kesempatan beberapa menit untuk mengakses atau menanyakan materi

➤ **Variasi**

Materi dapat disampaikan secara *real time* dengan mengirimkan link *GMeet* atau *Zoom* maupun tidak *real time* dengan *posting* di *Ytube*, *PPT*, video *Vlog*

### **Diskusi Virtual**

Kegiatan ini memastikan setiap siswa terlibat aktif dan memiliki variasi pengalaman belajar untuk yang terbaik.

➤ **Peserta**

25 orang, tergantung pada pengaturan

➤ **Prosedur**

1. Guru dapat mengkombinasikan pengaturan grup mensetting grup off (hanya admin yang dapat mengirim pesan). Setelah materi dikirimkan jangan lupa setting grup dikembalikan normal
2. Kirimkan studi kasus, video atau foto terkait materi. Bahkan jika perlu dapat juga buku elektronik format pdf, epub, djvu, dll

**VARIASI 1 : \*Diskusi KELOMPOK\***

Sambil nunggu teman2 kelas bertanya

\*Tuliskan, Jelaskan, Bandingkan .....

Tuliskan di daftar grup penjelasan singkatnya

\*PJ Kelas membantu membuat daftar\*

Contoh :

1. (Moro) ....
2. ....
3. ....

\*10 orang yg paling awal mengirim \*

BEBAS CEK FOKUS BELAJAR

**VARIASI 2 : \*Diskusi KELAS\***

Diskusi Kelas beda dengan Diskusi Kelompok [artinya boleh didiskusikan, ditambahkan atau dikoreksi... bukan masing masing menyampaikan pendapat]  
Sambil nunggu teman2

\*Silahkan tuliskan :\*

1. Gambar apakah ini .....
  2. Apakah fungsinya .....
  3. Apakah kaitannya dengan .....
- 10 orang yg paling dulu menuliskan dg baik \*sebelum pukul.....\*)

BEBAS CEK FOKUS BELAJAR

**VARIASI 3 : \*Presentasi TIM #1 & 2\***

Setiap kelompok dipersilahkan menyajikan presentasi dg platform : Prezni, Powtoon, Quizez, Kahoot, PPT, Video, Ytube, WA, edmudo, IG story, Fb, Tweeter, GMeet, Zoom.....(\*pilih)

Amatilah beberapa saat. Jika anda sudah merasa siap, berikanlah penilaian terhadap kedua kelompok

Misal :

Kelompok 1 .....

Kelompok 2 .....

\*o Nilai kedua nya tidak boleh sama\*

\*o Rentang nilai mulai 0 - 100\*

\* Waktu Presentasi & QnA ditutup sampai pukul ..... wib.\*

Setelah jam tersebut tdk dianggap Presentasi

\*Kepada PJ kelas\* setelah waktu habis silahkan dibuat list,

1. Siapa yg gagal QnA
  2. Nilai akumulasi KEL 1 & 2
  3. Tunjuk siapa moderator pekan depan
- Silahkan..

➤ **Variasi**

- Materi dapat disampaikan tamu Misterius untuk menambah wawasan
- Materi dapat didiskusikan sambil guru melakukan tour di lokasi terkait

## Tes Fokus Belajar Virtual

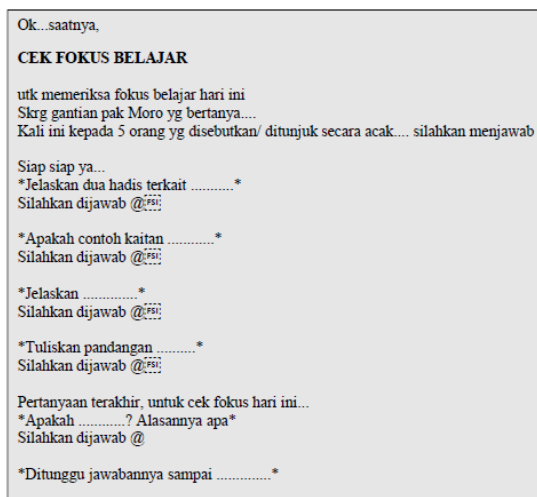
Kegiatan ini memastikan setiap siswa masih memperhatikan sekaligus menjajagi pemahaman materi untuk yang terbaik.

### ➤ Peserta

25 orang, tergantung pada pengaturan

### ➤ Prosedur

1. Guru dapat mengkombinasikan pengaturan grup setting grup *on* atau *off* (hanya admin yang dapat mengirim pesan). Setelah pertanyaan dikirimkan jangan lupa setting grup dikembalikan normal



### ➤ Variasi :

- Jumlah pertanyaan dapat ditambah atau dikurangi tergantung kondisi kelas
- Carilah pertanyaan yang ada di PPT, Video materi agar mudah jawabannya

## Resume & Penutup Virtual

Kegiatan ini memastikan setiap siswa mengetahui kapan belajar diakhiri dan kapan dilanjutkan kembali untuk yang terbaik.

### ➤ Peserta

Tidak terbatas, tergantung pada pengaturan

### ➤ Prosedur

1. Guru harus menutup karena akan memberikan rasa nyaman, aman serta siswa dapat beralih konsentrasi mengembalikan hidup dikembalikan normal

Baiklah jika tdk ada respon lagi, **KITA CUKUPKAN BELAJAR** hari ini...

\*Alhamdulillah\*

Terimakasih atas partisipasi & kekompleksannya, maaf jk ada kesalahan & kekurangan

jangan lupa tugas \*.....\*

1. ....

2. ....

3. ....

Dikumpulkan lewat WA grup ini format (.docx), maksimal 6 halaman, sebelum pertemuan selanjutnya

# pj kelas membantu mengingatkan, tugas \*.....\*

\*PJ kelas tuliskan ringkasan diskusi hari ini sebagai resume\*

Kita berjumpa di pekan depan

Wassalamualaikum...

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

2. Akhiri sesuai batas waktu agar siswa mengerti gurunya tidak menyelingkuhi mereka dengan tugas atau kegiatan lain

### ➤ Variasi : -

## Ujian Virtual

Kegiatan ini memastikan setiap siswa sebenarnya mengevaluasi diri sendiri, pemahaman dan pengetahuan secara mandiri untuk yang terbaik.

### ➤ Peserta

Tidak terbatas, tergantung pada pengaturan

### ➤ Prosedur

1. Guru harus menyampaikan jauh hari sebelum ujian
2. Sebelum ujian konfirmasikan semua tugas, presensi dan hal lain dari siswa yang ada sudah dikumpulkan atau dikirimkan

Bismillahirrahmanirahim,

Terimakasih utk partisipasi, dan semangat mengikuti \*UJIAN .....\*

**\*INFO UJIAN :\***

1. Soal bentuk esai 4 soal openbook
2. Soal berkaitan tugas kladogram kelompok & cek fokus kuliah
3. Waktu mengerjakan 90'
4. Dikumpulkan sesuai jadwal di soal lewat email

Kita mulai uts tepat waktu dari jadwal [pk.10.00.wib](#) soal ada di portal masing2  
[PJ kelas membantu presensi & konfirmasi jawaban yg sudah terkirim email di wa grup]

*\*Persiapkan koneksi internet, listrik, paket data, acara bentrok, dan lokasi akses, km tdk ada uts susulan selain alasan sakit dg surat keterangan\**

### ➤ Variasi

- Kirimkan aplikasi pemeriksa ejaan ( \_spelling checker\_) namanya Sipebi (Aplikasi pemeriksa ejaan bahasa Indonesia). Aplikasi SIPEBI menyatu dng laman KBBi virtual berikut.



<https://kbbi.kemdikbud.go.id/Aplikasi#unduh-sipebi-windows>

- Kirimkan informasi Penerbit Taylor & Francis sedang membuka akses. Silakan klik tautan di bawah ini dan manfaatkan kesempatan ini sebaik mungkin.

[https://www.taylorfrancis.com/search?openAccess=true&utm\\_medium=email&utm\\_source=EmailStudio&utm\\_campaign=B019341\\_lh1\\_3fc\\_6dp\\_d652\\_openaccessweek\\_4160432](https://www.taylorfrancis.com/search?openAccess=true&utm_medium=email&utm_source=EmailStudio&utm_campaign=B019341_lh1_3fc_6dp_d652_openaccessweek_4160432)

## BACAAN TAMBAHAN

- Dermawan Wibisono. **Active Learning with Case Method.** Yogyakarta : Penerbit Andi 2014.
- Elaine Biech. **101 Ways to Make Learning Active Beyond the Classroom.** Canada : John wiley & sons Inc 2015.
- Gordon Dryden & Jeannette Vos. **The Learning Revolution** (terjemahan) Bandung : Kaifa 2001
- Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani. **Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi.** Yogyakarta : CSTD UIN Suka 2002
- Jack Canfield & Harold C Wells. **100 Ways to Enhance Self-Concept in The Classroom.** New Jersey : Prenticehall 1976
- Jenny Monk & Cathy Silman. **Active Learning in Primary Classrooms A Case Study Approach.** London & New York : Pearson Education Limited 2011.
- John Whitmore. **Coaching for Performance.** Jakarta : Gramedia Pustaka 1997
- Mel Silberman. **Handbook Experiential Learning** (terjemahan) Bandung : Nusamedia 2014
- \_\_\_\_\_. **Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject** (terjemahan) Boston : Allyn & Bacon 1996
- Mel Silberman & Carol Auerbach. **Active Training** (terjemahan). Bandung : Nusamedia 2013
- Merill Harmin & Melanie Toth. **Pembelajaran Aktif yang Menginspirasi** (terjemahan) Edisi 2. Jakarta : PT Indeks 2021

- Renee Rosenblum, Lowden & Felicia Lowden Kimmel. **Anda Harus Pergi ke Sekolah : Anda Guru** (terjemahan) Edisi 3. Jakarta : PT Indeks. 2008.
- Straining, L. **111 Creative Ways Using QR code**. AS: Learniappe, 2012.
- Stephen R Covey. **The 7 Habits of Highly Effective People** (terjemahan) Jakarta : Binarupa Aksara 1997
- Utomo Dananjaya. **Media Pembelajaran Aktif**. Bandung : Nuansa 2010

## TENTANG PENULIS



**Hendro Kusumo Eko Prasetyo Moro** adalah ayah dua orang anak (Aji dan Amien) serta suami dari Septi Asri Lestari. Saat ini Pak Moro bekerja sebagai pengajar dan peneliti di Program Studi Pendidikan Biologi, di FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Minatnya belajar Biologi sejak S1 sampai S2 di almamaternya Fakultas Biologi UGM tidak kemudian mengalihkan orang kelahiran Jogja, 5 Mei 1978 ini dari dunia pendidikan. Eksplorasi bidang ekologi, biodiversitas, etnobiologi, dan perilaku membuatnya semakin merasa kecil dan ingin terus belajar. Alam dengan seluruh isinya adalah sekolah sebenarnya. Buku *Pembelajaran Aktif secara virtual* adalah buku ketujuhnya belajar sebagai penulis di UAD. Jika ingin mengaji alam bersama penulis dapat berkomunikasi melalui [morosmart@yahoo.com](mailto:morosmart@yahoo.com).



**Trianik Widyaningrum** adalah dosen senior di Pendidikan Biologi FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Ibu kelahiran Semarang, 14 Januari 1970 ini telah memiliki memiliki beberapa paten dan buku di bidang pendidikan. Doktor Bioteknologi dari Universitas Brawijaya Malang ini sekarang mengemban amanah dalam bidang genetika, evolusi, dan dasar-dasar bioteknologi sebagai peminatan yang ditekuni. Disamping itu ibu satu ini juga adalah seorang trainer untuk *active learning association* di Indonesia.

Komunikasi dengan bunda Trianik sangat mudah, salah satunya dapat melalui e-mail [trianikwidyaningrum@gmail.com](mailto:trianikwidyaningrum@gmail.com)



**Novi Febrianti** sekarang ini adalah kepala program studi (kaprodi) Pendidikan Biologi di FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Selaku dosen DPK, doktor Bioteknologi dari Universitas Gadjah Mada kelahiran Bengkulu, 14 Februari 1975 ini berkomitmen tinggi khususnya dalam bidang ilmu Biologi. Ibu dua orang putra yang yang gemar meneliti antioksidan serta *antiaging* ini memiliki segudang pengalaman dalam meraih hibah penelitian, pengabdian, dan sukses membimbing mahasiswa mencapai prestasi tingkat nasional setiap tahun.

Untuk korespondensi dengan “mbak Novi” ini dapat dilakukan melalui e-mail [novifebrianti@pbio.uad.ac.id](mailto:novifebrianti@pbio.uad.ac.id)

"Buku yg menarik!!

Belajar dari banyak apakah itu?

Definisi virtual yg dimaksud itu seperti apa? Apakah sama antara online dan virtual? Buku ini mungkin bisa menjawab sistem yg telah mengadopsi konsep-konsep di referensi, atau mungkin bisa menjadi bundel, software atau *tool* yang bisa digunakan dan bisa saling terhubung. Mantab luar biasa!!"

(Arief Rahman, Dosen Sistem Informasi UAD)

"Buku yang cukup lengkap.

Ada tambahan bab yang khusus permasalahan dalam pembelajaran aktif secara virtual dan solusinya.

Dari dulu motivasi dan prinsip bagi kami "gemuk boleh, lemah jangan"  
Semoga buku ini dapat menjadi pedoman guru untuk mengembalikan semangat belajar anak-anak bangsa"

(Kasoeng, Praktisi Pendidikan di LBI *Study Club*)

"Pembelajaran jarak jauh baik online maupun virtual, keduanya tepat dilakukan dijenjang SMP & SMA.

Sekolah Teladan berkomitmen sejak lama sudah dan masih menerapkannya, lalu ke depan bagaimana guru2 dapat terus menyampaikan pembelajaran dengan asyik tanpa membebani siswa. Kehadiran Buku ini harusnya membuat guru terus berimprovisasi dan berinovasi, sehingga tidak berhenti walaupun pandemi nantinya berakhir."

(Arif Nugroho, *Owner* Sekolah Teladan)

"Buku ini tepat untuk guru. Kalau ditambah gambar/ tampilan layar pasti akan menjadi buku yang tebal. Maka, baiknya buku ini terus dibuat berseri sebab minat baca & kemauan guru menggunakan buku jadi sepadan. Buku ini juga dibuat agar menginspirasi guru melakukan penelitian.

(Arif Kurniawan, Guru & Penulis buku *Insight Biologi*)

Penerbit K-Media  
Bantul, Yogyakarta

■ kmediacorp

✉ kmedia.cv@gmail.com

🌐 www.kmedia.co.id

ISBN 978-623-316-704-8

