

“MEMBANGUN KELAS MASA DEPAN DENGAN **E-LEARNING** (**GOOGLE FOR EDUCATION**)”

Pengembangan Pembelajaran Berbasis Digital

Workshop guru-guru
se Gugus III Sleman-YK | 15 Januari 2020



Lovandri Dwanda putra, M.Pd
M: 082136779070
E : Lovandridp@gmail.com
*Lecturer of Elementary School Teacher Education
Department*
– Ahmad Dahlan University

OUTLINE:

- a) Konsep Komunikasi E-learning
- b) pemanfaatan dan hambatan E-learning
- c) Pendekatan dalam pembelajaran Elearning (Student Center Learning/SCL)
- d) Penerapan SCL dalam E-learning
- e) Blended learning



Apa itu E-Learning?

“e-learning merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar”

Gilbert & Jones (2001)

“e-learning sebagai penggunaan teknologi internet dan komputer berjaringan untuk membantu proses belajar manusia”

Hartley & Rosenberg (2001)

-Konsep Elearning-

- E-learning memungkinkan belajar **ANYWHERE, ANYTIME, ANYONE**
- Menggunakan ICT



Transformasi disekitar kita

Evolution of the Mobile Phone



Transformasi disekitar kita....



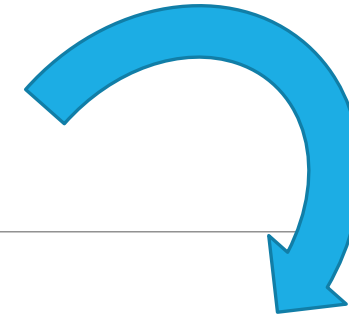
Di bidang Pendidikan bagaimana?



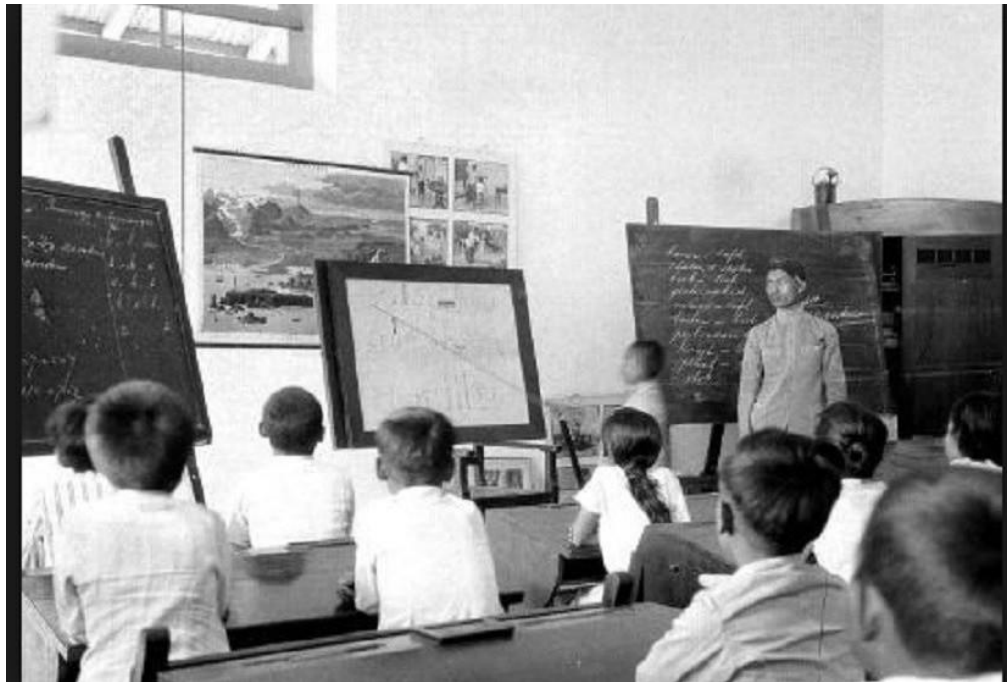
Yukk jujur-juran...



Pendidikan zaman kolonial



1880an



Pendidikan zaman Milenial



2018an



Apakah ada perbedaan selain posisi pengambilan gambar?



VS





Asosiasi
Penyelenggara
Jasa
Internet
Indonesia

INDONESIA INTERNET SERVICE PROVIDER ASSOCIATION

Sampel/Responden survei ini adalah penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas

INFOGRAFIS

HASIL SURVEI 2018



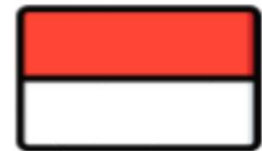
Penetrasi Pengguna Internet



64,8%



171,17 JT
JUTA JIWA

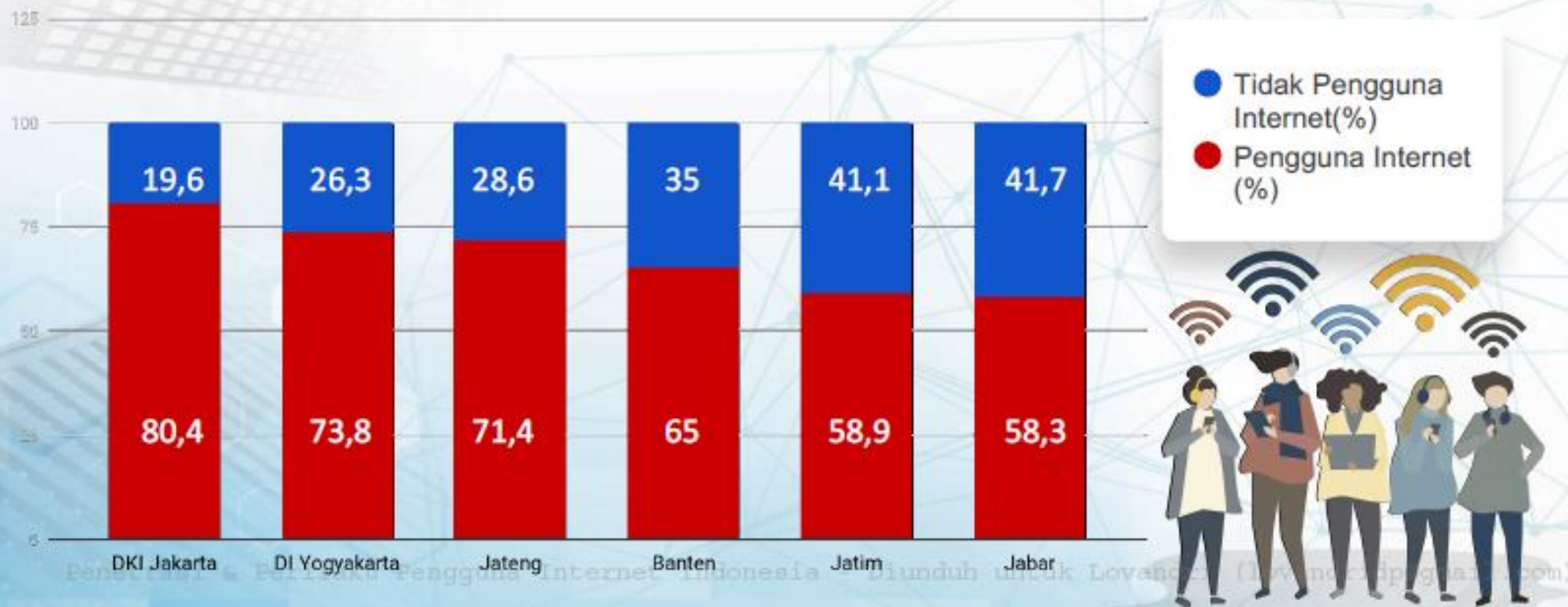


DARI TOTAL POPULASI
PENDUDUK INDONESIA

264,16 JT ORANG

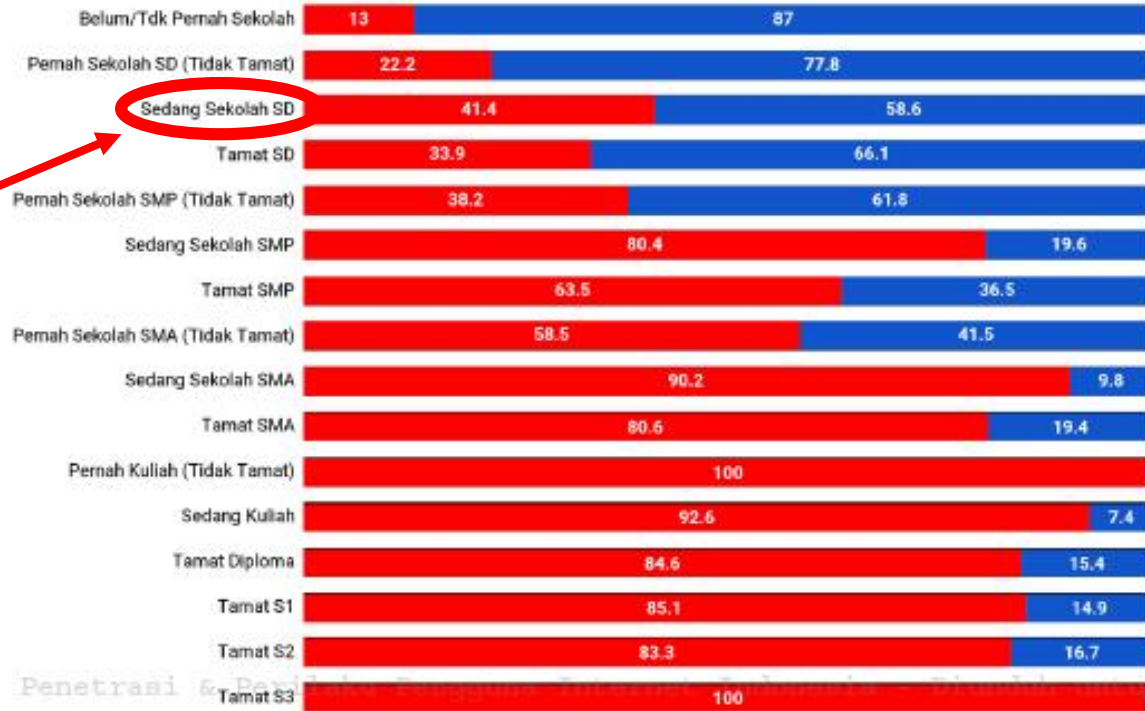
Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia - Diunduh unta

Penetrasi Pengguna Internet di setiap provinsi wilayah Jawa dari jumlah penduduk di setiap provinsi tersebut



“Hmmm...Paling yang pake internet itu mahasiswa kuliah, guru, pekerja kantoran dan dosen saja....”

Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Pendidikan

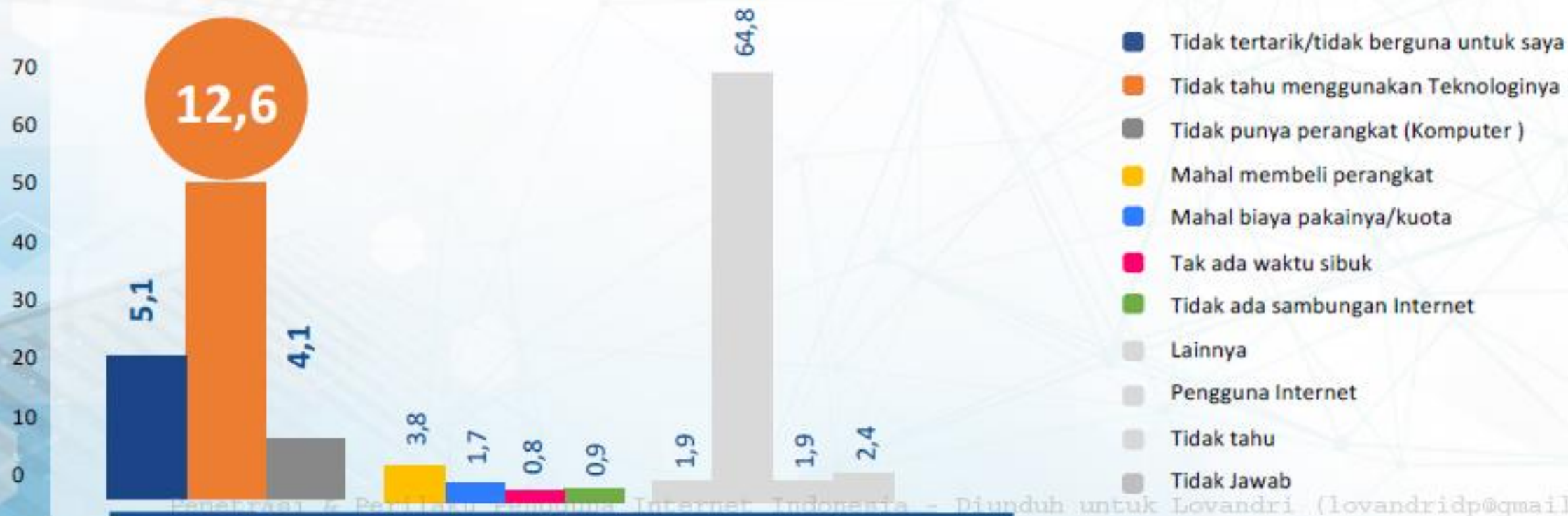


■ Pengguna Internet
■ Bukan Pengguna Internet

“WAOOW”



Sebutkan apa alasan utama Anda tidak menggunakan internet (% dari jumlah penduduk) ?



Penelitian & Berencana Indonesia - Diunduh untuk Lovandri (lovandridp@gmail.com)

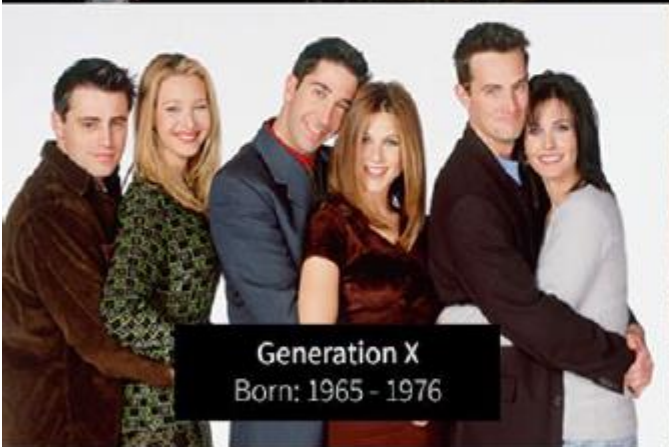
Padahal faktanya...

Permendikbud No.65/2013 ttg Standar Proses, prinsip pembelajaran yang digunakan:

- 11. Pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat;**
- 12. pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas.**
- 13. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran**

Solusinya apa?

Kenalann....



- 1. Siapa sih mereka itu?**
- 2. Bagaimana medekati mereka?**
- 3. Bagaimana berbicara dgn mereka?**
- 4. Apa yang akan diajarkan?**
- 5. tools apa kita cocok kita gunakan?**

Generasi **Z**



Generation Z

- ✓ Born between 1999 to 2015
- ✓ Average age in university: 2016 to 2032
- ✓ **Attention spans 6 seconds**
- ✓ 41% of them spends **>3 hours in front of screens**
- ✓ overall 27% of their time is spent on some screen
- ✓ **Checks social media 100 times per day**
- ✓ Looking at Five+ screens at once

Generasi α



- ✓ Born between 2010 – 2030
- ✓ Will start university in 2027
- ✓ Will be the largest generation in global history, 2.5M born each week
- ✓ First generation in which 'the western' is not dominated by Caucasian
- ✓ Will witness vast leaps in human evolution due to incredible technological advances

PLATFORM E-LEARNING YANG BISA DIMANFAATKAN DI PEMBELAJARAN

Search

VIXEL Mari Belajar
16,316 subscribers

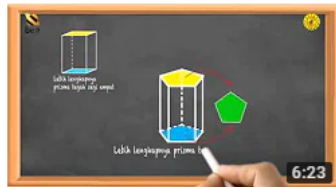
SUBSCRIBE 16K

HOME VIDEOS PLAYLISTS COMMUNITY CHANNELS ABOUT

kelas 6



IPA Kelas 6 Semester 2 Tata Surya 1
Mari Belajar • 145K views • 2 years ago



Matematika Kelas 6 Semester 1 Bangun Datar dan Bangun Ruang
Mari Belajar • 37K views • 2 years ago



Matematika Kelas 6 Semester 2 Pecahan
Mari Belajar • 34K views • 2 years ago



IPS Kelas 6 Semester 2 Gejala Alam 2

31,588 views

182 7 SHARE



<https://belajar.kemdikbud.go.id>

The screenshot shows the homepage of the Rumah Belajar website. At the top, there is a navigation bar with the logo and tagline 'Rumah Belajar belajar untuk semua', a search bar, and links for 'DAFTAR', 'MASUK', and 'FAQ'. Below this is a large blue banner for the 'AYO DAFTAR LOMBA MEMBATIK 2018!' competition, which is open to teachers from various levels: SD, SMP, SMA, SMK, and Budaya. A green banner with the word 'GRATIS' is also present. Underneath the banner is a section titled 'FITUR UTAMA' (Main Features) with eight icons representing different services: Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik, Bank Soal, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, and Kelas Maya. At the bottom, there is a 'FITUR PENDUKUNG' (Supporting Features) section with three cards: 'Karya Komunitas' (Community Works), 'Karya Guru' (Teacher Works), and 'Karya Bahasa dan Sastra' (Language and Literature Works).

https://belajar.kemdikbud.go.id/Dashboard/

Apps Design flash social media information fotografi Google Terjemahan Kaskus - The Largest blog mania Gmail: Email from Go yfrog Photo Customize and control Google Chrome

Rumah Belajar belajar untuk semua Belajar di mana saja, kapan saja, dengan siapa saja

Cari ... Q

DAFTAR MASUK FAQ

AYO DAFTAR LOMBA MEMBATIK 2018 !
TERBUKA UNTUK KALANGAN GURU DARI BERBAGAI JENJANG :

SD SMP SMA SMK BUDAYA GRATIS

Rumah Belajar belajar untuk semua

FITUR UTAMA

SUMBER BELAJAR BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK BANK SOAL LABORATORIUM MAYA

PETA BUDAYA WAHANA JELAJAH ANGKASA PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN KELAS MAYA

FITUR PENDUKUNG

KARYA KOMUNITAS Materi pembelajaran dari komunitas

KARYA GURU Materi pembelajaran dari guru

KARYA BAHASA DAN SASTRA Pustaka bahasa dan sastra

belajar.kemdikbud.go.id/KaryaGuru/

VIRTUAL LAB

<https://phet.colorado.edu/in/simulations/category/by-level/elementary-school>

   University of Colorado Boulder SIGN IN REGISTER

Simulasi

Simulasi Baru

HTML5

Fisika

Biologi

Kimia

Ilmu Kebumihan

Matematika

Berdasar Tingkat / Kelas

▸ Sekolah Dasar

 Sekolah Menengah Pertama

 Sekolah Menengah Atas

 Perguruan Tinggi

By Device

Seluruh Simulasi

Simulasi Terjemahan

Bagi Para Guru

Riset

Accessibility

Donasi



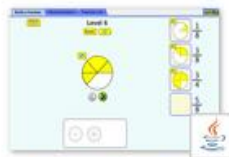
Aritmatika



Balon dan listrik statis



Bentuk dan Perubahan Energi



Buat Pecahan



Circuit Construction Kit (DC Only), Virtual Lab



Energi Skate



Energi Skate: Dasar



Garam & Kelarutan



Gaya dan Gerak : Dasar

KAHOOT!

Ready to join?



Q1 Where is the Eiffel Tower located?



Next >

1 Answers

▲ Paris

⬡ Rome

● Moscow

■ London



G-SUITE FOR EDUCATION | GOOGLE

Membuat :

kelas , tugas proyek, dan ujian proyek dan penelitian baik secara individu maupun kolaborasi . **kerjasama**

pembelajaran dan penelitian



Akses:

Menyimpan dan mengambil materi dan hasil pembelajaran dengan cepat.



sumber pengetahuan dan pengalaman

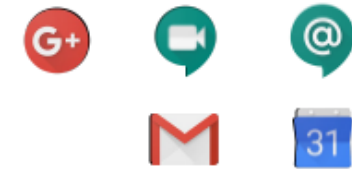
Google for Education



Terhubung:

Menjangkau peserta didik dan pendidik serta praktisi pendidikan dimanapun berada.

perluasan akses dan relevansi



Kontrol :

Kelola pendidik dan PTK , data dan perangkat dengan mudah dan akurat.

portofolio dan pengukuran kinerja

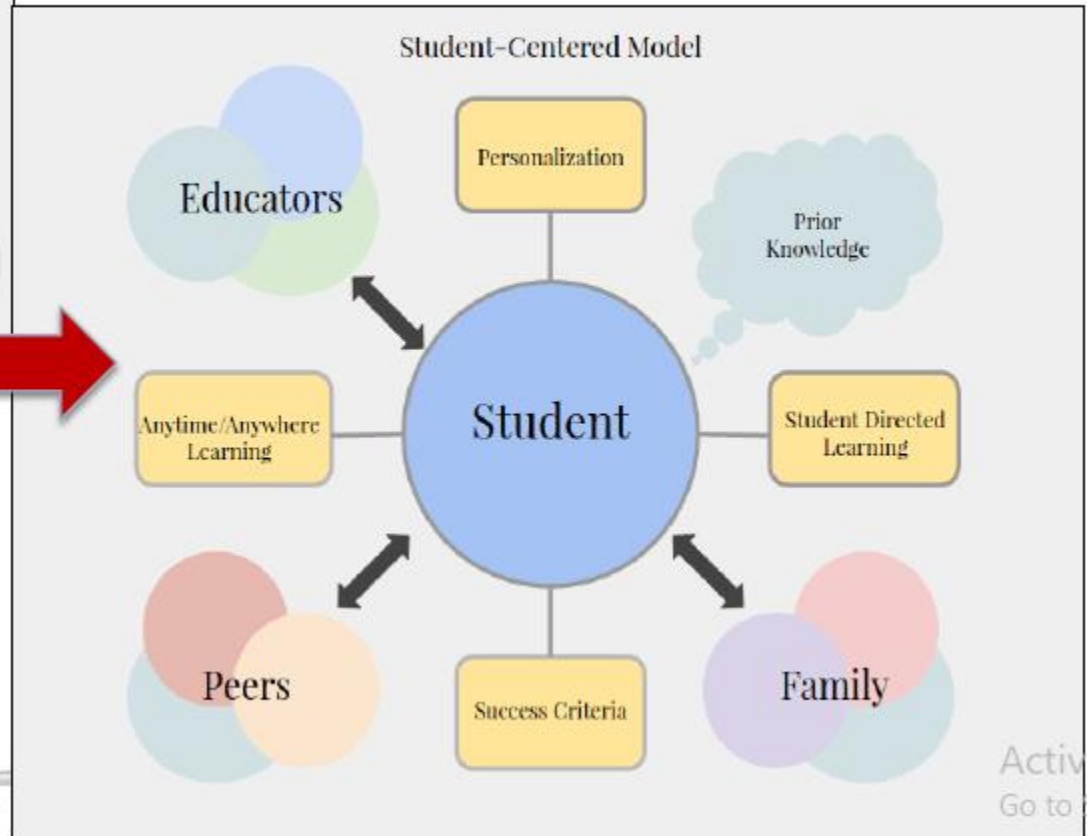
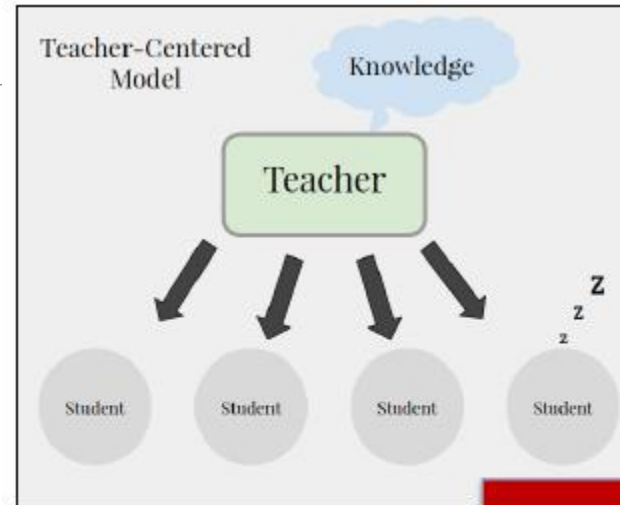


Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

Student Centred Learning (SCL)

- SCL bukanlah metode pembelajaran, tetapi lebih ke paradigma, mindset, pendekatan dalam Pembelajaran (Jacobs, 2010)
- Metode belajar yang menggunakan pendekatan SCL :
 - Small group discussion
 - Role play & simulation
 - Case study
 - Discovery learning
 - Collaborative learning
 - Project based learning
 - Problem based learning

TCL vs SCL



Sumber: The Literacy and Language Center

Activ
Go to

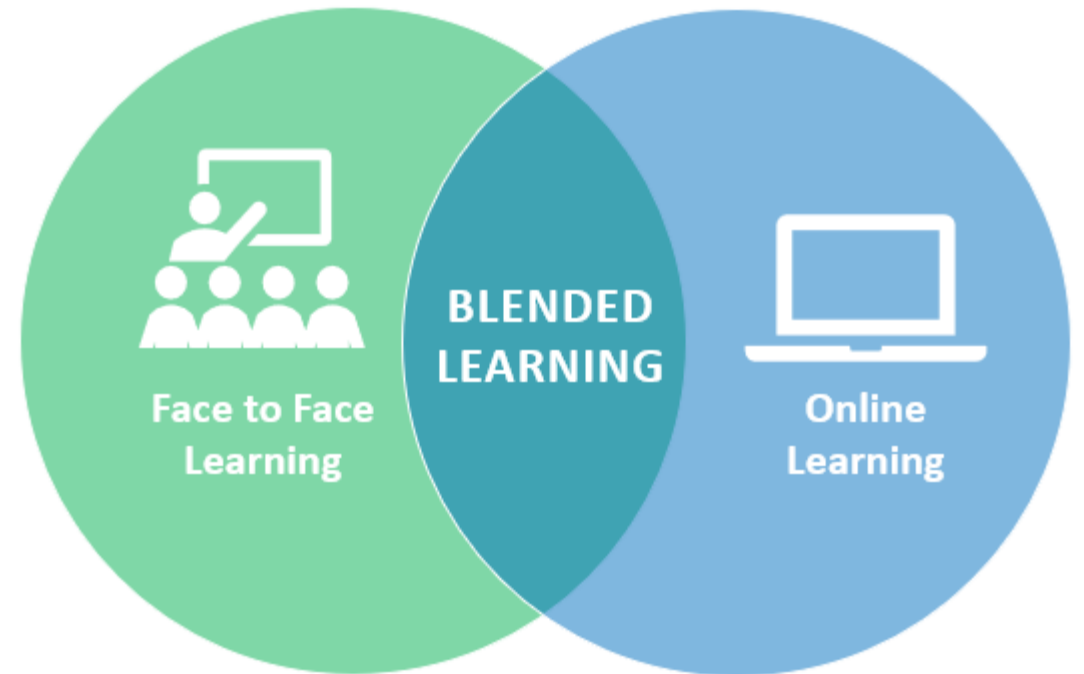
Karakteristik SCL

- ❑ Pembelajaran menekankan pada aktivitas peserta didik
- ❑ Berlandaskan teori belajar Konstruktivisme----- ***“bahwa untuk dapat belajar secara efektif peserta didik harus membangun pengetahuan sendiri melalui berbagai aktivitas, sumber dan pengalaman belajar”***
- ❑ Pendidik (guru/dosen) harus menciptakan situasi dan memfasilitasi agar Peserta didik aktif dalam pembelajaran

Blended Learning

Pendekatan pembelajaran yang dapat memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dan media belajar yang ada di internet (teks, gambar, diagram, suara, video) yang dapat diakses oleh guru dan siswa dari internet.

blended learning dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik, interaktif, beragam, dan bermakna. Dengan *Blended learning* memungkinkan terjadinya pertemuan virtual antara guru dan siswa pada waktu dan tempat yang berbeda, tetapi mereka dapat saling memberikan balikan atas hasil kerjanya



Perbandingan kategori online F2F **vs** Blended Learning

Proporsi Online	Proporsi F2F	Kategori
0 %	100 %	Pembelajaran konvensional/ tradisional
30 s.d. 79 %	21 sd 70 %	Blended Learning

model pengembangan *blended learning*

Blended learning dapat diaplikasikan ke dalam dua model pembelajaran, yaitu:

- A. model *off-line* kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan peningkatan atau penambahan media pembelajaran yang telah diunduh sebelumnya dari internet seperti video, gambar, dan informasi lain yang sesuai dengan materi yang sedang dibeljari (*off-line*). Guru melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan media online yang telah diunduh sebelumnya.
- B. model campuran (*hybrid learning*) model ini langsung tersambung dengan internet secara “*on-line*” Model ini memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara *on-line* atau terlambung langsung internet (*on-line*)

◦ Semler (2005)

BLENDDED LEARNING USED G-SUITE FOR EDUCATION | GOOGLE

Membuat :

kelas , tugas proyek, dan ujian proyek dan penelitian baik secara individu maupun kolaborasi . **kerjasama**

pembelajaran dan penelitian



Akses:

Menyimpan dan mengambil materi dan hasil pembelajaran dengan cepat.



sumber pengetahuan dan pengalaman



Terhubung:

Menjangkau peserta didik dan pendidik serta praktisi pendidikan dimanapun berada.

perluasan akses dan relevansi



Kontrol :

Kelola pendidik dan PTK , data dan perangkat dengan mudah dan akurat.

portofolio dan pengukuran kinerja

