

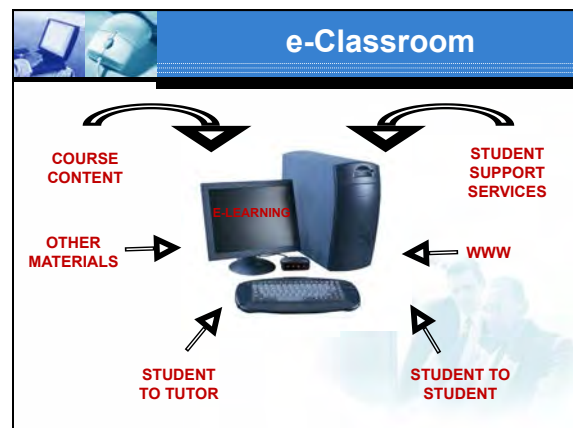
# Pengantar E-learning

**Herman Dwi Surjono, Ph.D.**  
 hermansurjono@uny.ac.id  
<http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>  
<http://herman.elearning-jogja.org>  
<http://www.facebook.com/hermands>

**Pelatihan E-learning di SMK 1 Bantul  
14 Desember 2010**



- ## Pembelajaran berbasis TI
- Pembelajaran berbasis komputer (CBL)
    - CD pembelajaran
    - Multimedia pembelajaran
    - Aplikasi tutorial
    - Games, dll
  - Pembelajaran berbasis web (WBL)
    - E-learning
    - Virtual lab
    - Website (situs pembelajaran, personal, blog, facebook, dll)



### e-Classroom

- Email invitations
- Whiteboard
- Scheduling
- Messaging
- Power Point

### Pengertian E-learning

- Elearning adalah pembelajaran yang memanfaatkan dukungan teknologi informasi → Internet
- Melalui elearning materi pembelajaran dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.
- Istilah elearning populer semenjak teknologi internet memasyarakat.

### Existing E-learning

Materi pembelajaran di web

↓

Pengelolaan pembelajaran melalui web (Elearning Terpadu)

### Evolusi E-learning

Assessment Academic, administrative & student services

© Kastrol Khan

### Implementasi E-learning

- Implementasi e-learning sangat bervariasi mulai dari yang sederhana hingga yang terpadu
- Flexible dan distributed
- Asynchronous (any time, any place), synchronous (real time, any place), blended/hybrid (campuran)
- Trend E-learning saat ini sering diimplementasikan dengan paradigma pembelajaran on-line terpadu dengan menggunakan LMS.

### LMS (Learning Management Systems)

- Adalah paket perangkat lunak untuk:
  - menyampaikan materi perkuliahan dan resources on-line (berbasis web)
  - mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya
    - menilai, memonitor, melacak, menyimpan, dan administrasi
  - memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerjasama antar guru dan siswa

### LMS yang ada di dunia?

- LMS Komersial (Licensed)
  - WebCT
  - Blackboard, dll.
- LMS Open Source
  - Moodle
  - Claroline
  - Manhattan
  - Atutor
  - Dll.

### Halaman Depan

### Halaman Mata kuliah

### Perlu kita ketahui

- Mengajar melalui web tidak sekedar menaruh file dari buku ke web atau sekedar membuat web dengan berbagai ilustrasi yang colorful.
- Web pembelajaran atau e-learning perlu dibuat dengan memperhatikan dan mengakomodasi **rancangan instruksional** dan **web design**.

### Rancangan Instruksional

- Menganalisis kebutuhan siswa
- Menilai lingkungan pengajaran
- Memperhatikan gap kondisi siswa saat ini dan kondisi ideal:
  - pengetahuan, sikap, ketrampilan
- Menentukan skenario pembelajaran:
  - Kompetensi lulusan, SK-KD
  - Tujuan
  - Materi pembelajaran
  - Indikator
  - Soal tes
  - Aktivitas pembelajaran

### Prinsip web design (1)

- Konsistensi layout, navigasi, teks, background
- Indikator halaman (identitas, progress, header)
- Teks: ringkas/padat, bullets, font jelas, warna kontras, garis bawah hanya untuk links
- Gambar: relevan, caption dekat, resolusi dan ukuran proposional
- Audio/video/animasi: meaningful, relevant, simple, short segments
- Modifikasi presentasi dari buku atau hardcopy

### Prinsip web design (2)

- Pemanfaatan Multimedia, Hyperlinks, dan Online Communication dengan tepat
  - Multimedia merujuk pada penggunaan berbagai format media secara simultan seperti teks, gambar, suara, animasi, video
  - Hyperlinks menghubungkan satu file/lokasi ke file/lokasi yang lain
  - Online Communications: forum diskusi, ruang chat, email, video conference

### Menyiapkan Materi

- Semua bahan ajar harus dibuat dalam format digital.
- Bahan ajar yang besar (mis: satu diktat) perlu dibagi-bagi menjadi per topik.
- Dokumen dapat berupa: html, txt, doc, pdf, ppt, xls, jpg, swf, zip, mp3, mpeg, mov, wmv, dll.
- Ukuran file dianjurkan tidak terlalu besar (maksimum 5 MB) → dikompres
- File-file ini perlu diorganisir sehingga mudah ditemukan dan digunakan.
- Program Mapping berguna sebagai persiapan implementasi e-learning apakah menggunakan LMS, authoring tools, atau pemrograman web lainnya.

### Program Mapping

Mata Pelajaran :  
 Kelas/Semester :  
 Guru :  
 Standar Kompetensi :  
 Kompetensi Dasar :  
 Tujuan Pembelajaran :

No	Topik	Dokumen	Gambar/Animasi	Audio/Video	Tes/Quiz/Tugas	Waktu	Link: URL	Metode

22

### Kesimpulan

- Elearning dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
- Sekolah dan guru dapat memanfaatkan berbagai fasilitas gratis untuk membuat elearning.
- Perlu dukungan pimpinan dan staff guru agar elearning dapat berjalan sesuai harapan.

23

# Terima kasih

24