

# PENGANTAR E-LEARNING BERBASIS



**TIM**

**TEcnology and KNOwledge**

**2013**

**PELATIHAN E-LEARNING  
SEKOLAH MENENGAH TEKNIK INDUSTRI**



# PENGERTIAN E-LEARNING

# Apa e-learning itu?

- **Definisi klasik:**

- electronic learning
- Pembelajaran melalui media elektronik



- **Definisi kontemporer:**

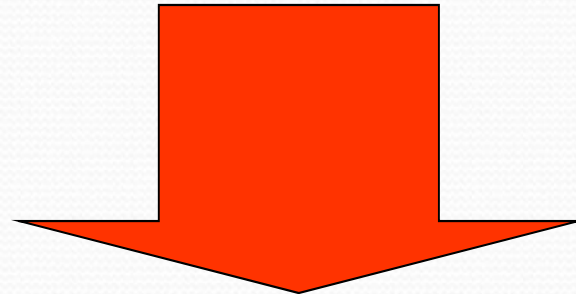
- Pengelolaan pembelajaran melalui media Internet atau web
- Meliputi aspek-aspek: materi, evaluasi, interaksi/komunikasi, kerjasama



# PENGEMBANGAN E-LEARNING

# Existing E-learning

**Materi pembelajaran  
di web**



**Pengelolaan pembelajaran  
melalui web  
(Elearning Terpadu)**

# Implementasi E-learning

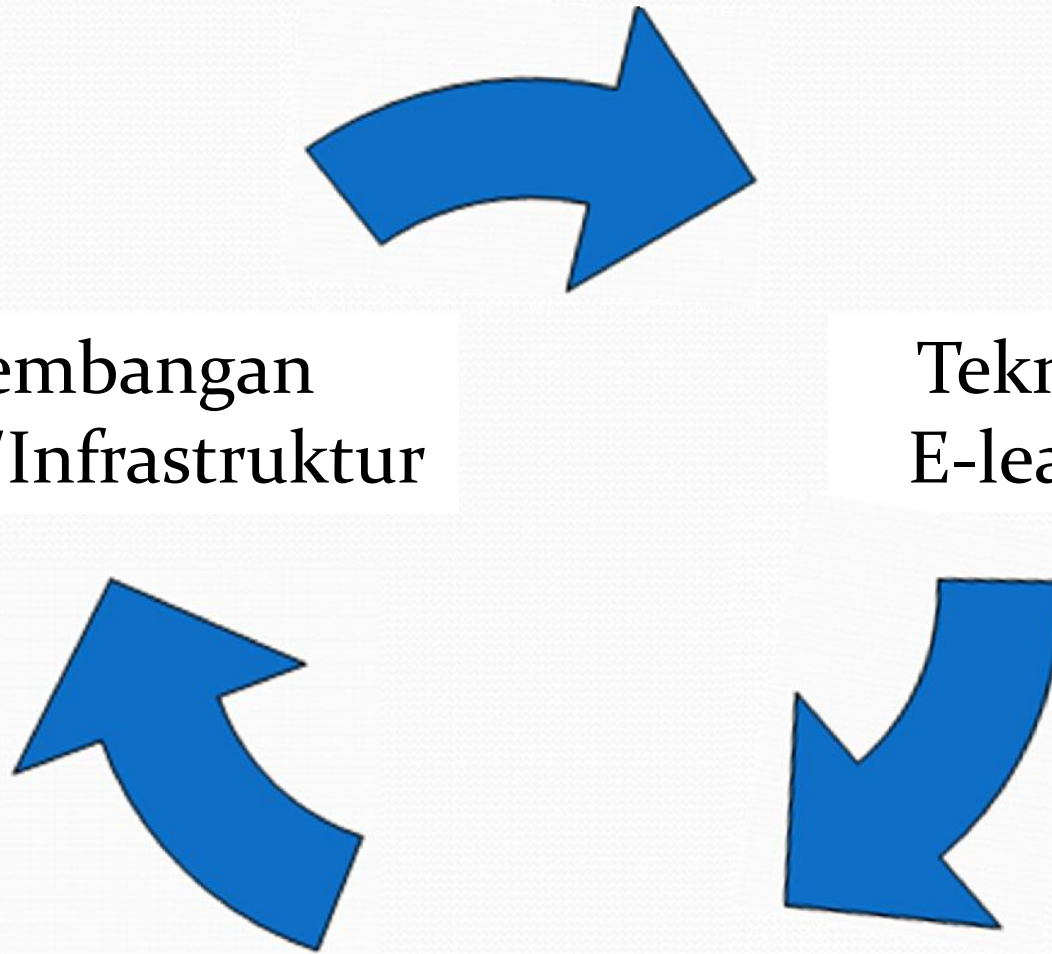
- Implementasi e-learning sangat bervariasi mulai dari yang sederhana hingga yang terpadu
- Trend E-learning saat ini sering diimplementasikan dengan paradigma pembelajaran on-line **terpadu** dengan menggunakan **LMS**.

# Evolusi E-learning

Pengembangan Jaringan/Infrastruktur

Teknologi E-learning

Pengembangan Konten/Isi



# Apa LMS itu?

Adalah paket perangkat lunak untuk:

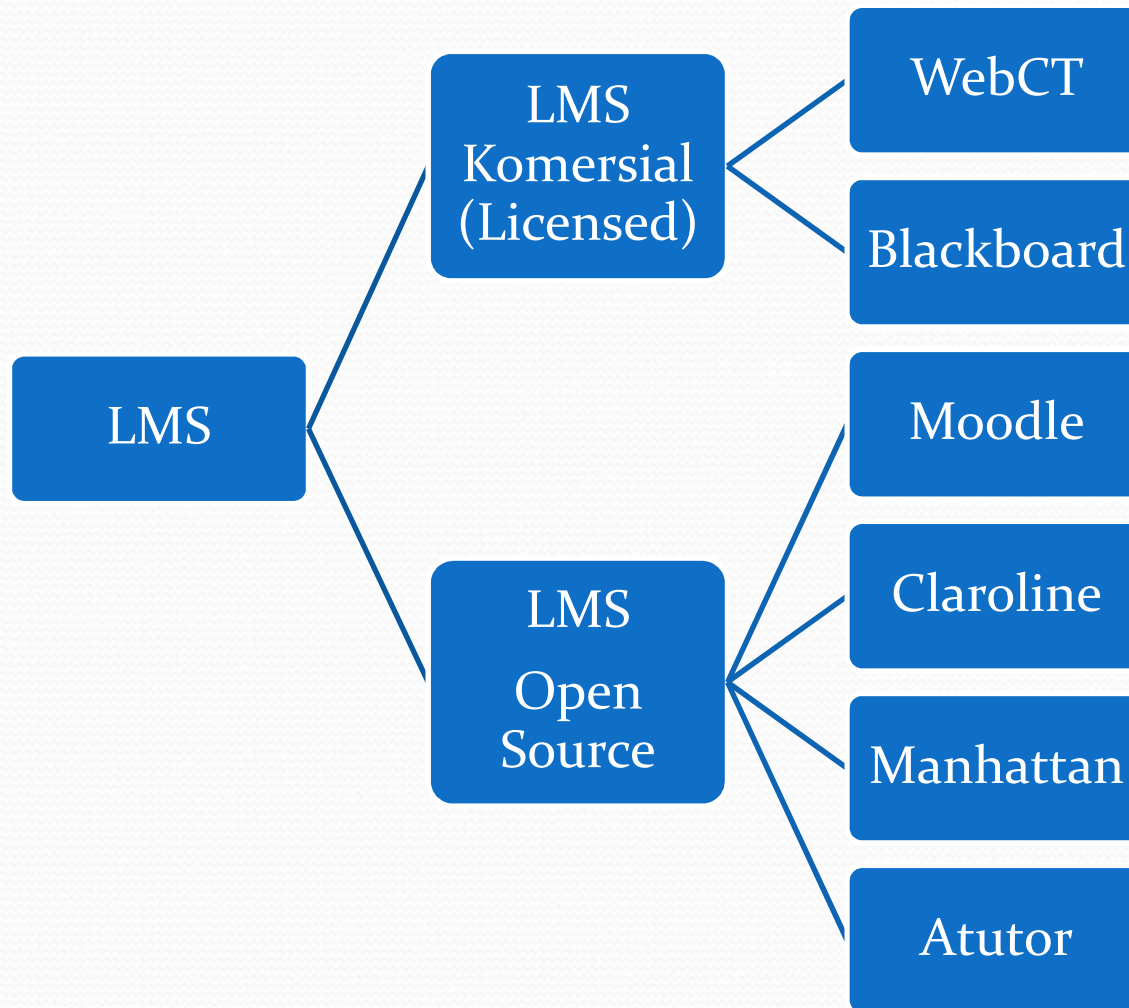
menyampaikan materi perkuliahan dan *resources on-line* (berbasis web)

mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya (menilai, memonitor, melacak, menyimpan, dan administrasi)

memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerjasama antar dosen dan mahasiswa



# LMS yang ada di dunia?



# Membuat Portal E-learning dengan Moodle

- Berbayar

Menyewa domain dan webhosting

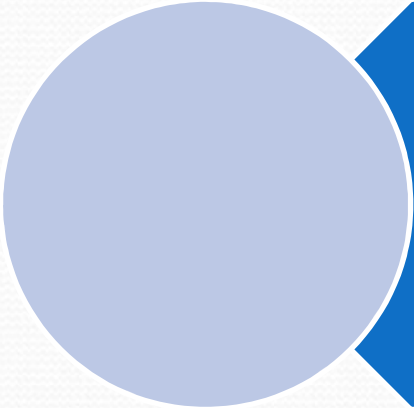
- Gratis

Contoh: <http://www.keytoschool.com/>

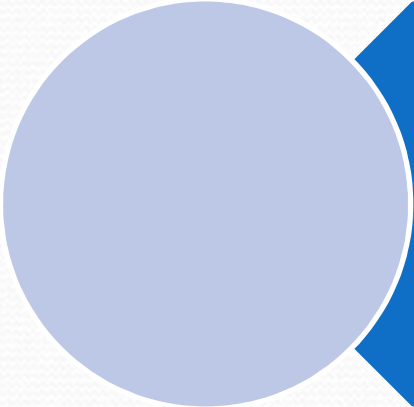


# **MENYIAPKAN MATERI E-LEARNING**

# 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

## 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

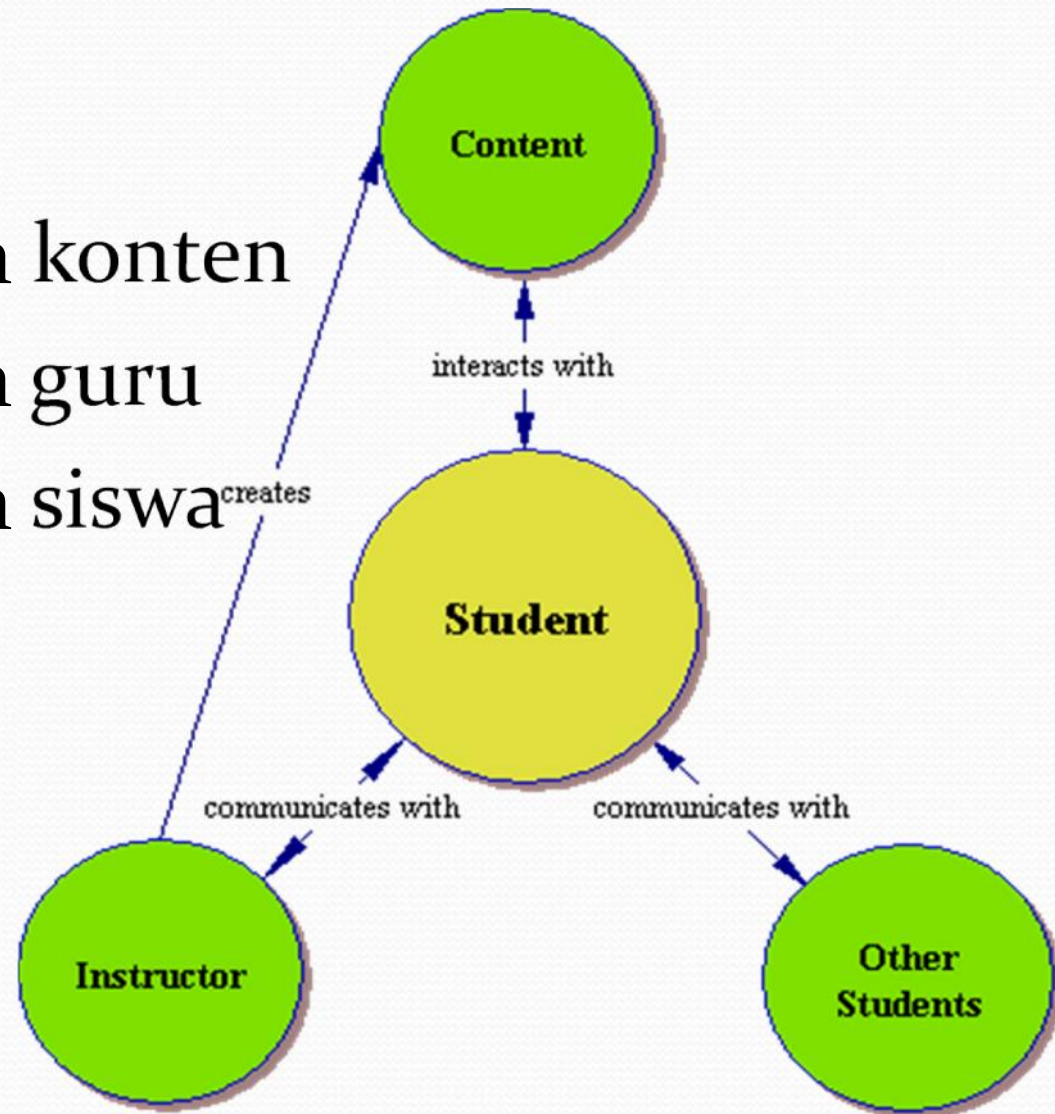
- presentasi dari buku atau hardcopy

## Pemanfaatan TIK

- Multimedia, Hyperlinks, dan Online Communication

# Tip Interaksi

- Level interaktivitas
  - Antara siswa dan konten
  - Antara siswa dan guru
  - Antara siswa dan siswa



# Bentuk-bentuk Komunikasi E-Learning

	Same Time "SYNCHRONOUS"	Different Time "ASYNCHRONOUS"
Same Place "CO-LOCATED"	<ul style="list-style-type: none"><li>• classroom</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Learning Center</li><li>• Laboratory</li><li>• Library</li></ul>
Different Place "DISTANCE"	<ul style="list-style-type: none"><li>• Audio/Video conferencing (GDLN facilities)</li><li>• Chat (text, voice)</li><li>• Satellite delivery</li><li>• Online whiteboard</li><li>• Synchronous streaming</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Email</li><li>• CD-ROM</li><li>• Discussion board</li><li>• WWW (JUITA UI)</li><li>• Video/audio tape</li><li>• Archived streamed</li></ul>