

Design E-learning

Dipersiapkan oleh :

Tiur Gantini



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA



THE FACULTY OF
**INFORMATION
TECHNOLOGY**
NO LIMITS, NO BOUNDARIES

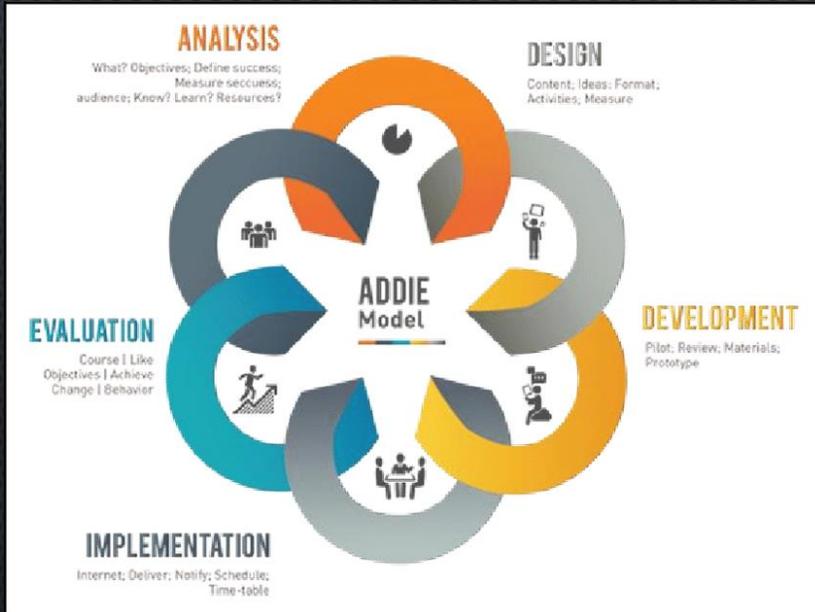
FAKTOR PENTING

Model
ADDIE

Peran
Profesional

Teknologi





MODEL ADDIE

Model ADDIE diadopsi oleh Information Management Resource Kit (IMARK), sebuah inisiatif pembelajaran elektronik dalam pengelolaan informasi pertanian yang dikembangkan oleh FAO dan organisasi mitra (www.imarkgroup.org).

DESIGNING E-LEARNING COURSE



ANALISYS

Needs

Target
Audience

Task
and
Topic

NEED ANALYSIS

Training is required to fill a gap in professional knowledge and skills

E-learning is the best solution to deliver the training

ANALISYS

Needs

Target
Audience

Task
and
Topic



- ASUMSI : tujuan pembelajaran telah ditetapkan dan e-learning telah diindikasikan sebagai solusi yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

TARGET AUDIENCE ANALISYS



Sebutkan 3 kompetensi pengajar abad 21?



Sebutkan 3 hal yang wajib ada dalam PJJ / Pembelajaran Daring?





Bagaimana siswa zaman NOW belajar → 5R

- **Relevance** : lebih suka mengakses informasi yang sesuai dengan kebutuhan atau yang diperlukan saja dengan cara yang cepat (online tanpa ribet), pengajar bukan satu-satunya sumber informasi, pengajar fasilitator informasi kaitkan dengan *real world*.
- **Rationale** : karena informasi berlimpah sehingga suka memandangkan informasi, memberikan petunjuk dengan disertai alasan yang masuk akal, pengajar otoriter tidak akan dihormati (melarang, dilarang harus dihilangkan)
- **Relaxed** : suka lingkungan belajar yang kurang formal, santai dan nyaman tidak mau kaku, pengajar harus berempati ke siswa
- **Rapport** : suka berelasi, lebih terbuka pertemanan, mau dianggap partner oleh pengajar, pengajar harus mampu membangun kepercayaan (common interest), cari kesamaan karakteristik, jalin keterkaitan kolektif
- **Research** : mudah bosan, suka dilibatkan berkolaborasi, pengajar harus menggunakan metode pembelajaran aktif

Price, C. (2009). Why Don't My Students Think I'm Groovy? *The Teaching Professor*, 23 (1),7.



ANALISYS

Needs

Target
Audience

Task
and
Topic

IDENTIFYING COURSE

Task Analysis

1

- Identifying tasks

2

- Classifying tasks

3

- Breaking up the tasks

4

- Identifying required knowledge and skills

TUJUAN ANALISIS TOPIK

Identifying course content

- Cth Perubahan Iklim dan dampaknya
 - Variabilitas iklim
 - Bencana terkait iklim
 - Dampak pada pertanian

Classifying content elements

- Types of learning content:
 - Fakta,
 - prosedur,
 - konsep,
 - prinsip,
 - kemampuan interpersonal,
 - sikap

E-LEARNING CONTENT

- KONTEN E-LEARNING DAPAT MENCAKUP:
 - SIMPLE LEARNING RESOURCES;
 - INTERACTIVE E-LESSONS;
 - ELECTRONIC SIMULATIONS; AND
 - JOB AIDS.

SIMPLE LEARNING RESOURCES



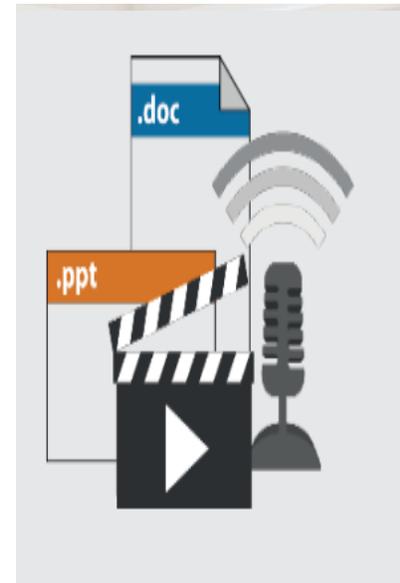
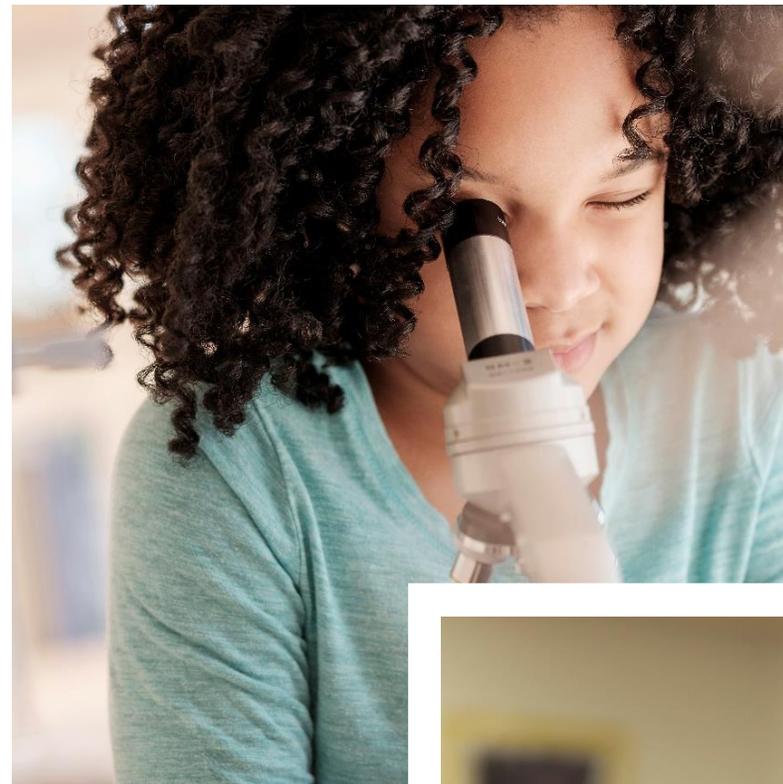
Dokumen



Power point

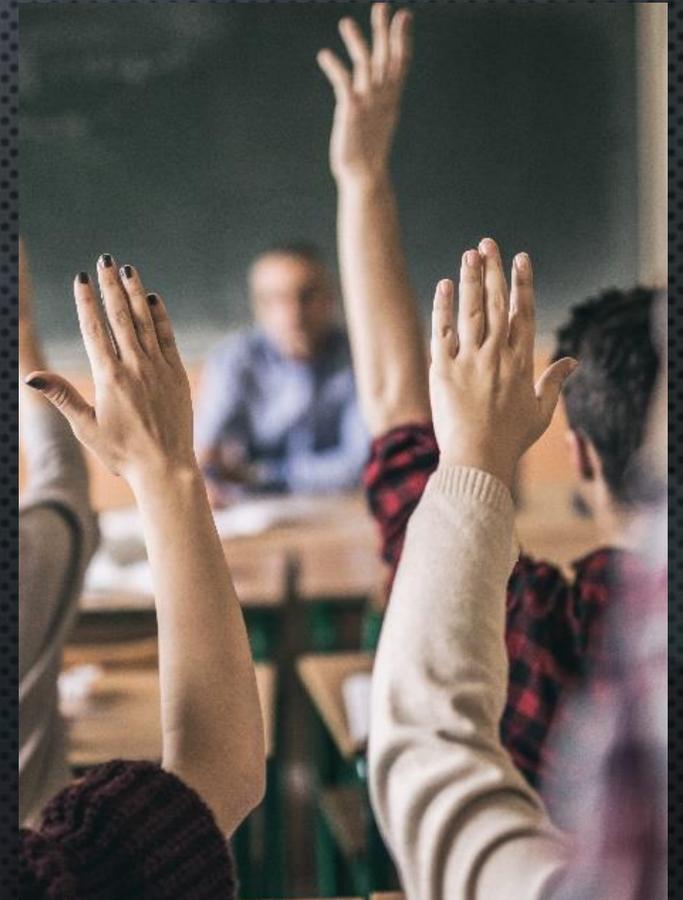


Video / File Audio



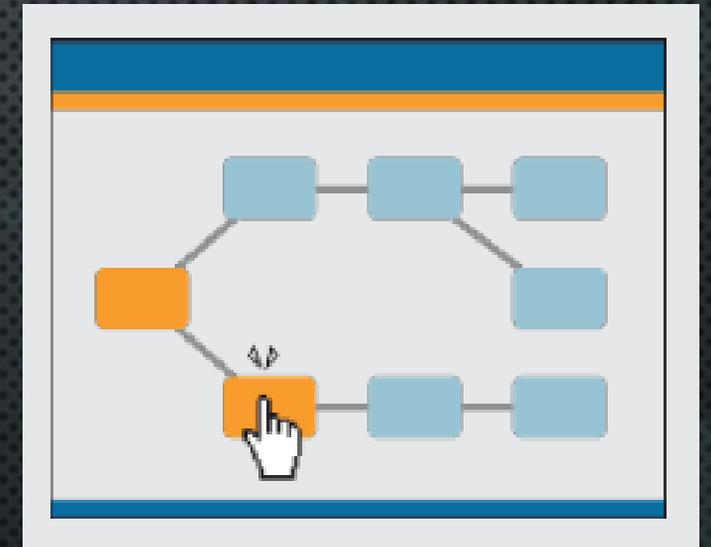
INTERACTIVE LESSON

- Pembelajaran berbasis web yang terdiri dari serangkaian pelajaran elektronik yang interaktif, dapat mencakup teks, grafik, animasi, audio, video dan interaktivitas dalam bentuk pertanyaan dan umpan balik.
- Dapat juga mencakup bacaan yang direkomendasikan dan tautan ke sumber daya secara online, serta informasi tambahan tentang topik tertentu.



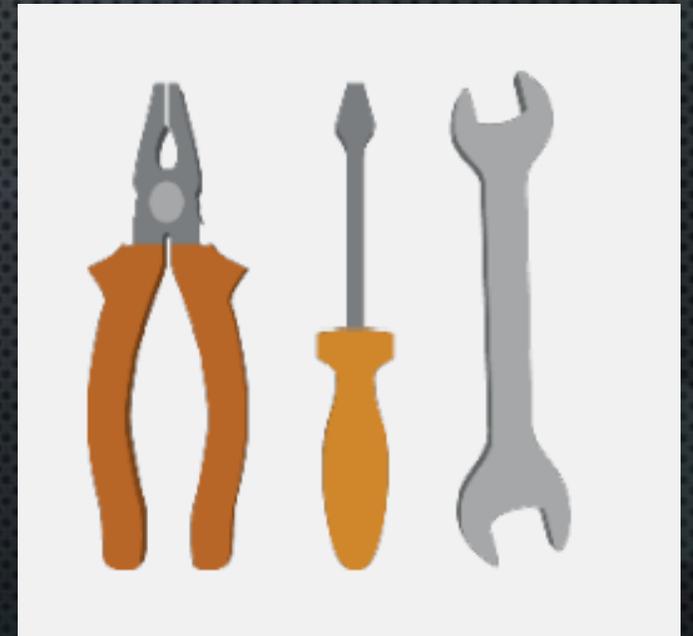
ELECTRONIC SIMULATION

- Simulasi adalah bentuk e-learning yang sangat interaktif.
- Istilah "simulasi" pada dasarnya berarti menciptakan lingkungan belajar yang "mensimulasikan" dunia nyata, memungkinkan pelajar untuk belajar dengan melakukan.
- Simulasi adalah bentuk khusus pembelajaran berbasis web yang membenamkan pelajar dalam situasi dunia nyata dan merespons secara dinamis terhadap perilakunya.



JOBS AIDS

- Alat bantu kerja memberikan pengetahuan tepat waktu.
- Alat bantu dapat mengambil beberapa bentuk dan dikirimkan pada platform yang berbeda (mis. Komputer, dokumen cetak, ponsel).
- Biasanya memberikan jawaban langsung untuk pertanyaan spesifik, sehingga membantu pengguna menyelesaikan tugas pekerjaan.
- Daftar istilah teknis dan daftar periksa adalah beberapa contoh alat bantu kerja sederhana, tetapi sistem pakar yang canggih juga dapat dikembangkan untuk membantu pekerja dalam pengambilan keputusan yang kompleks.



E-TUTORING, E-COACHING, E-MENTORING

- E-tutoring, e-coaching dan e-mentoring memberikan dukungan dan umpan balik secara individu kepada peserta didik melalui alat online dan teknik fasilitasi tertentu.



COLLABORATIVE LEARNING



Online Discussion



Collaboration

- Kegiatan kolaboratif berkisar dari diskusi dan berbagi pengetahuan hingga bekerja bersama dalam proyek bersama.
- Social Software, seperti obrolan (chat), forum diskusi, dan blog, digunakan untuk kolaborasi online di antara pelajar.

VIRTUAL CLASSROOM

- Metode pengajaran yang paling mirip dengan pelatihan kelas tradisional, karena dipimpin sepenuhnya oleh seorang instruktur.
- Acara e-learning di mana seorang instruktur mengajar ke sekelompok pelajar dari jarak jauh dan secara real time menggunakan kombinasi bahan (misalnya slide PowerPoint, materi audio atau video). Ini juga disebut pembelajaran sinkron.
- Metode ini membutuhkan upaya paling sedikit untuk mengkonversi materi (tetapi instruktur masih harus menyiapkannya).
- Teknologi yang tepat harus ada untuk pembelajar dan penyedia (mis. Perangkat lunak untuk kelas virtual dan konektivitas yang baik).



SYNCHRONOUS AND ASYNCHRONOUS E-LEARNING

Synchronous	Asynchronous
<ul style="list-style-type: none">> Chat and IM> Video and audio conference> Live webcasting> Application sharing> Whiteboard> Polling	<ul style="list-style-type: none">> E-mail> Discussion forum> Wiki> Blog> Webcasting

- Synchronous event, komunikasi sinkron antara dua/lebih orang yang mengharuskan mereka hadir pada waktu tertentu. Contoh kegiatan sinkron adalah percakapan obrolan dan konferensi audio / video.
- Asynchronous event bersifat independen terhadap waktu. Kursus mandiri adalah contoh dari e-learning asinkron karena pembelajaran online terjadi setiap saat. Email atau forum diskusi adalah contoh alat komunikasi yang tidak sinkron.

DESIGN

● LEARNING OBJECTIVES

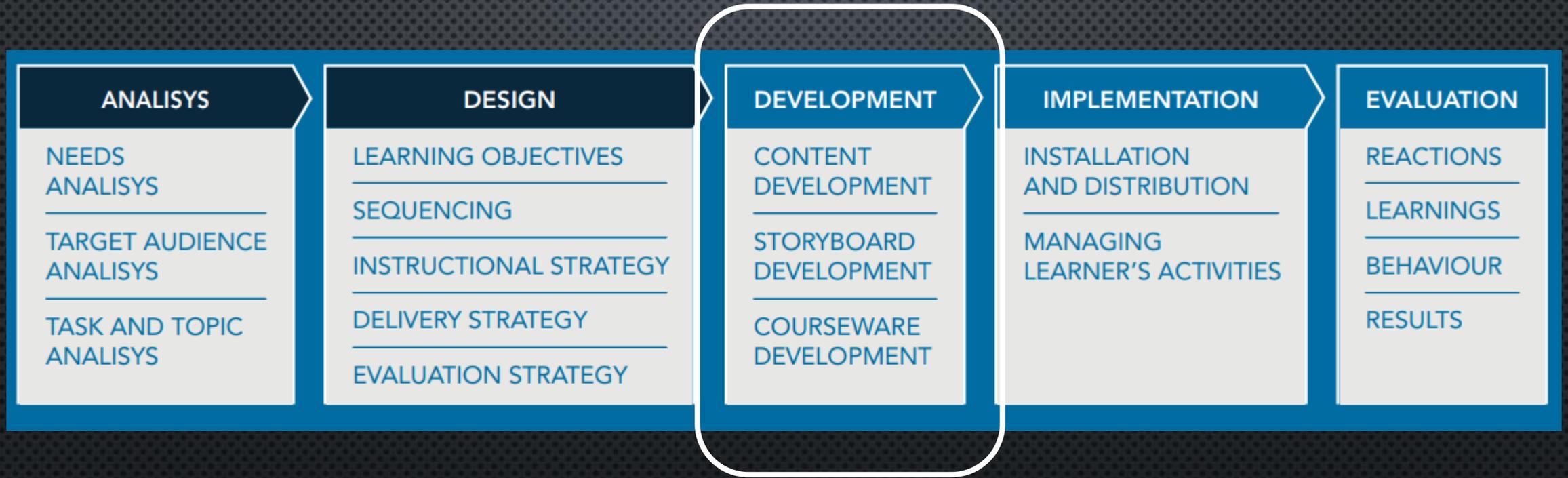
● SEQUENCING

● INSTRUCTIONAL STRATEGY

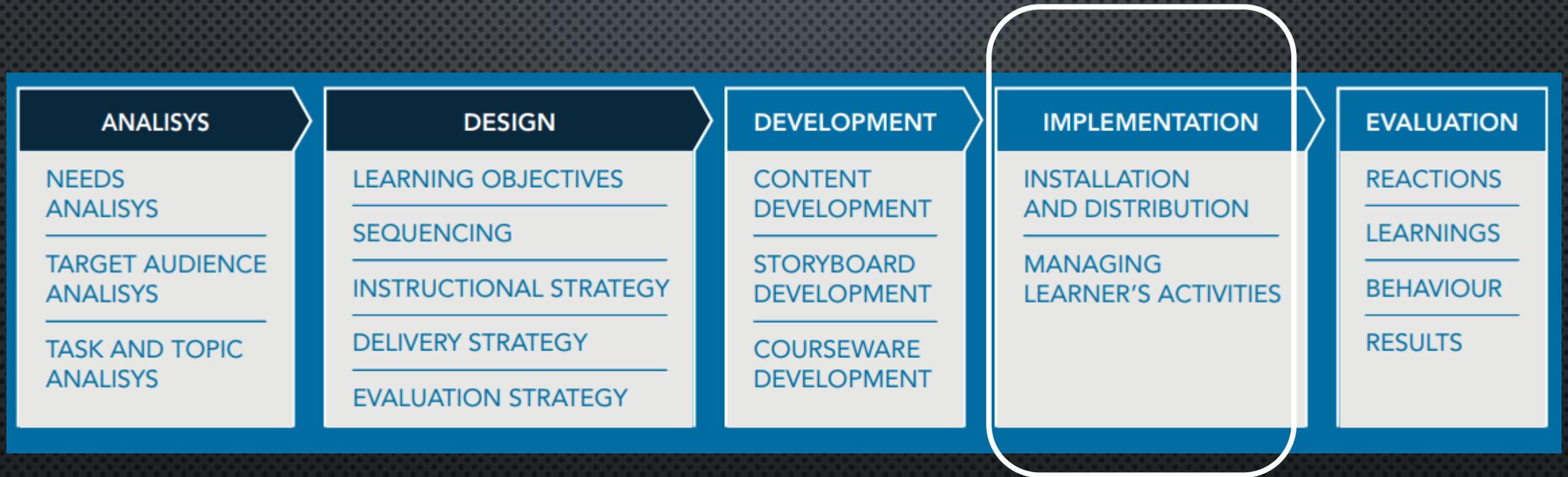
● DELIVERY STRATEGY

● EVALUATION STRATEGY

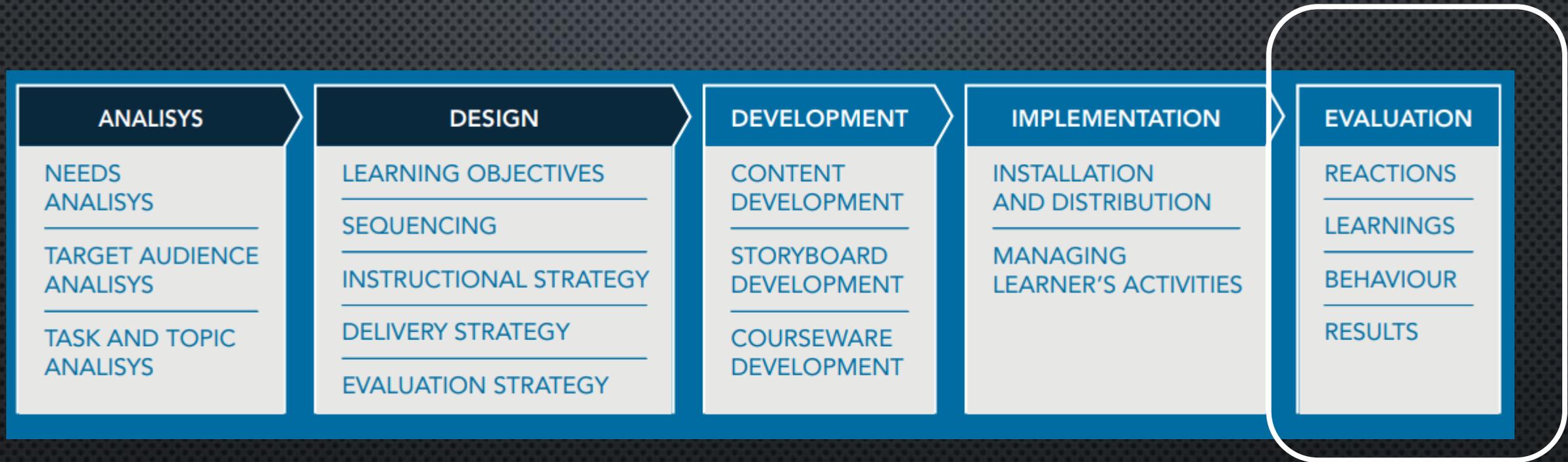
DESIGNING E-LEARNING COURSE



DESIGNING E-LEARNING COURSE



DESIGNING E-LEARNING COURSE





Indonesia belajar

<https://www.youtube.com/watch?v=AMuTyLjOHsA>

WEBINAR SERIES FIT & FSRD

untuk Guru Sekolah Yahya dan Binaan Bebras

6 Juli
2020

Prinsip Desain Slide Presentasi yang Efektif



Miki Tjandra, B.Ds., M.Ds.

9 Juli
2020

Gamification for Learning



Djoni Setiawan K., S.T., M.T. Ir. Teddy Marcus Z., M.T.



7 Juli
2020

Creative Video Making for E-Learning



R.A. Dita S., P.P., M.Ds. I Nyoman Natanael, M.Ds.



10 Juli
2020

E-Learning



Dr. Bernard R. S., S.Kom., M.Kom. Tiur G., S.T., M.T.



8 Juli
2020

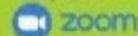
Interactive Animation



Daniel J. S., S.Kom., M.T. Ir. Teddy Marcus Z., M.T.



Via aplikasi



6-10 Juli 2020

pk. 09.00-11.00

Join Zoom Meeting

Meeting ID: 817 1404 3037

Password: MARANATHA

THANK YOU

Email :

tiur.gantini@maranatha.ac.id

tiur.gantini@it.maranatha.edu

HP : 08112229810



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA



THE FACULTY OF
**INFORMATION
TECHNOLOGY**
NO LIMITS, NO BOUNDARIES

<https://it.maranatha.edu/>