

Dasar - Dasar Desain Pembelajaran Virtual

**Bimbingan Teknis Pengembangan Media Pembelajaran berkaitan
dean Imlementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru SMA/SMK/SLB se-
Sumatera Selatan**

**Tgl :19 – 20 Juni 2023
di Hotel Swarnadwipa, Palembang**

Pembelajaran virtual

- Simonson & Schlosser, 2006
 - pembelajaran yang dapat terjadi secara fungsional dan efektif tanpa adanya lingkungan kelas tradisional
- Allen dan Seaman (2003)
 - pembelajaran campuran (*blended learning*) sebagai “memiliki antara 30% dan 80% dari konten pembelajaran yang disampaikan secara online” sementara mereka mempertimbangkan pembelajaran online. memiliki "setidaknya 80% dari konten pembelajaran disampaikan secara online" (hal. 6).
- Dalam kedua definisi tersebut, diperlukan **pengajar** (guru/ tutor/ instruktur) yang memiliki pemahaman yang jelas tentang peran **pengajar** online yang efektif, yang sangat berbeda dari pembelajaran tatap muka.

Prinsip utama pedagogi online yang efektif (Pelz, 2004)

- Prinsip Pertama: **berpusat pada fakta**
 - kursus online karena jarak antara instruktur dan siswa; Instruktur dapat menyesuaikan kurikulum agar lebih berpusat pada siswa dengan membiarkan siswa bertanggung jawab mengelola pembelajaran mereka sendiri.
- Prinsip Kedua: **interaktivitas**
 - kunci pembelajaran online. Siswa harus memiliki cara untuk terhubung satu sama lain (berinteraksi dengan pengajar, siswa lain, dan materi pembelajaran).
- Prinsip Ketiga: **kebutuhan akan kehadiran**

·

kebutuhan akan kehadiran.....

- Kehadiran Sosial :

- Sangat penting bagi instruktur untuk membuat komunitas pembelajaran online di mana setiap siswa dapat mengekspresikan kepribadian online mereka, dapat merasa diterima untuk berbagi pertanyaan dan meminta bantuan, dan dapat merasa bahwa mereka hadir.

- Kehadiran Kognitif:

- Siswa membutuhkan lingkungan kebebasan untuk membangun makna melalui diskusi dan komunitasnya.

- Kehadiran Mengajar:

- Siswa memerlukan bimbingan guru, dan sementara pengajaran online mengharuskan siswa untuk menjadi lebih mandiri, mereka masih perlu merasa bahwa guru hadir untuk menjawab pertanyaan, memandu diskusi, mendorong pembelajaran, dan mengelola kelas virtual.

Tantangan potensial dalam pembelajaran jarak jauh atau online

- **identifikasi dan pengolahan aset *online***
- **menggunakan sumber daya (aset) *online*,**
- memberikan kursus memberikan nilai tambah pada pengalaman belajar,



Analisis

Masukkan

Kurikulum



Tool dan
Teknik

Identifikasi.....
Dokumen
.....



Hasil

Aset seperti
text, gambar,
video

Disain

Masukkan

Aset seperti text,
gambar, video
.....

Tool dan
Teknik

Kertas, komputer,
pensil, pengolah
kata, powerpoint
dll

Hasil

Blue print, layout e-
book, layout web,
naskah video, kelas
virtual.....

Development

Masukkan

Blue print, e-book,
web, video, kelas
virtual.....

Tool dan
Teknik

Sigli, blender, web
programmer,
kamera, dll

Hasil

Video pembelajaran,
infografis, buku
digital, kelas virtual
3d dll

Implementasi

Masukkan

Ppt, infografis,
video



Tool dan
Teknik

LMS, 3D
Metaverse



Hasil

Kelas Digital,
Sinkron &
Asinkron, Aktivitas
belajar

Evaluasi

Masukkan

Kelas Digital,
Sinkron &
Asinkron, Aktifitas
belajar

Tool dan
Teknik

Test
Formatif,
Sumatif, dll

Hasil

Nilai, layak/tidak,
kompeten/tidak,
rapor.....

Tugas

Disainlah

Selamat Bekerja