

# **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**