

MODUL 10

PEMBELAJARAN BERBASIS WEB, E-LEARNING, DAN KELAS VIRTUAL (MAYA)

PENDAHULUAN

Modul ini merupakan modul kesepuluh dari mata kuliah ICT dan Pendidikan. Modul ini memfokuskan pada internet dalam multimedia.

Sebelumnya, modul ini diadopsi dari buku Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan dengan penulis bernama Munir, juga artikel-artikel dari universitas lain yang kemudian dilakukan pengembangan dengan menambahkan materi-materi dari bacaan yang lain yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk mahasiswa PGSD Universitas Esa Unggul

Dari bahan ini Anda diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan konsep-konsep pembelajaran berbasis web
2. Dapat menjelaskan konsep-konsep pembelajaran elektronik (e-learning)
3. Dapat menjelaskan konsep-konsep kelas virtual (maya)

Penguasaan terhadap konsep-konsep tersebut dalam pembelajaran sangat penting bagi Anda sebagai guru SD. Untuk membantu Anda menguasai hal itu, dalam modul ini akan disajikan beberapa pertanyaan untuk didiskusikan secara mendalam.

Agar Anda berhasil dengan baik mempelajari modul ini, ikutilah petunjuk belajar berikut ini!

1. Bacalah dengan cermat pendahuluan modul ini sampai Anda memahami dengan benar apa, untuk apa dan bagaimana mempelajari modul ini
2. Bacalah sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci yang Anda anggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci dalam daftar kata-kata sulit modul ini atau dalam kamus yang ada pada Anda
3. Tangkaplah pengertian demi pengeritan dari isi modul ini malui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan mahasiswa atau guru lain serta dengan tutor Anda
4. Mantapkan pemahaman Anda melalui diskusi mengenai pengalaman sehari-hari yang berhubungan dengan pengetahuan sosial dalam kelompok kecil atau secara klasikal pada saat tutorial.

PEMBELAJARAN BERBASIS WEB

Secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman- halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam Internet. Web merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar di beberapa komputer server yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut internet.

Fungsi web ialah sebagai alat komunikasi, karena sudah jelas bahwa Internet berfungsi sebagai alat komunikasi, yang mana dilakukan secara jarak jauh dan Berfungsi sebagai sarana informasi dan wawasan ilmu pengetahuan, seperti halnya kita dapat mengetahui informasi yang selalu berkembang, dan agar kita tidak tertinggal dengan dengan teknologi yang semakin maju ini.

Adapun terdapat dua langkah yang harus dilakukan untuk menentukan metode pembelajaran berbasis Web yaitu adalah menentukan terlebih dahulu tipe pembelajaran yang akan disampaikan. Analisis kebutuhan dilakukan pada langkah ini, untuk menentukan ranah maa yang akan disentuh oleh proses pembelajaran ini, apakah kognitif, psikomotor, atau efektif.

Di dalam pembelajaran ini sangat membantu kita dalam melakukan pembelajaran yang efektif, karena kita dapat mendapatkan ilmu pengetahuan yang sangat luas disini, dengan menggunakan internet kita dapat mencari hal-hala yang belum terfahami dan menambah lmu untuk kita semua. Terpenting ialah dalam menggunakan web ini secara positif bukan untuk menggunakan hal-hal yang negatife.

Konsep Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan Internet sebagai metode penyampaian, Interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Seiring kemajuan teknologi dan perubahan tren serta gaya hidup manusia yang cenderung bergerak secara dinamis (mobile), kebutuhan akan proses belajar jarak jauh atau yang biasa disebut dengan tele- edukasi semakin meningkat pula.

E-learning salah satu bagian dari tele-edukasi memberikan alternatif cara belajar baru dimana antara murid dan guru tidak berada pada ruang dan waktu yang sama, meskipun demikian, proses belajar dan mengajar tetap dapat berjalan dalam lingkungan virtual, oleh karena itu E-learning sering disebut juga dengan Virtual Learning Enviroment (VLE).

Karakterisrik-karakteristik E-learning:

1. Interactivity (Interaktivitas), terjadinya jalur kominikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (synchronus), seperti chatting atau messenger atau secara tidak langsung (asynchronus), seperti forum, mailing, list, atau buku tamu.

2. Independence (kemandirian), fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (student centered learning).
3. Accessibility (Aksesibilitas), sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
4. Enrichment (pengayaan), kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah, dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti videostreaming, simulasi dan animasi.

Fungsi dan Manfaat Pembelajaran berbasis Berbasis Web yang Sesuai

Setelah kita mengetahui konsep dari pembelajaran berbasis web, maka kita akan menemukan fungsi dan manfaat yang berada di dalam lingkup masyarakat, ada beberapa fungsi dan manfaat dari Internet itu sendiri, misalnya:

Fungsi web ialah sebagai alat komunikasi, karena sudah jelas bahwa Internet berfungsi sebagai alat komunikasi, yang mana dilakukan secara jarak jauh, misalnya saja, saudara anda berada sangat jauh dari keluarga anda, bahkan bisa juga orang yang tidak kita kenal pun dapat berkomunikasi dengan kita, yang mana kita jauh dari daerah ataupun wilayahnya, bahkan benua pun kita dapat melakukan komunikasi dengan kita secara langsung. Dari sini dapat kita lihat bahwasannya manfaat yang dapat kita ambil ialah, menjadi sarana silaturahmi dan persahabatan menjadi lebih baik dan juga akrab. Serta, dimanapun seseorang itu akan berada, dengan internet, maka kita dapat berteman dengan siapa saja dan melakukan komunikasi dengan saudaranya.

Berfungsi sebagai sarana informasi dan wawasan ilmu pengetahuan, seperti halnya kita dapat mengetahui informasi yang selalu berkembang, dan agar kita tidak tertinggal dengan dengan teknologi yang semakin maju ini. Terdapat ilmuwan yang melakukan penelitian mengenai apa, dan hal yang lainnya. Hal-hal tadi kita dapat mengetahui secara cepat melalui Internet secara cepat dan langsung, luar negeri bahkan yang berbeda benua pun kita dapat memperoleh informasi secara cepat dan langsung, sangat mudah bukan? Dari sini tentu dapat kita ambil manfaat dari internet yaitu sebagai penambah informasi dan wawasan ilmu pengetahuan. Tapi jangan lupa bahwa, informasi yang dapat diakses hanya yang bersifat umum saja, apabila pembahasan sudah masuk kerah yang lebih bahkan sangat khusus mungkin akan dilakukan proteksi dari server pada perihal tersebut.

Beberapa fungsi dan manfaat dari penggunaan internet, masih banyak lagi fungsi dan manfaat yang dapat kita ambil dari sebuah internet, dan pasti kita telah mengetahuinya, Dikarenakan sifatnya yang maya/virtual, pembelajaran dianggap telah memberikan fleksibilitas terhadap kegiatan pelaksanaan materi pembelajaran. Pengantar materi pembelajaran tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku pembelajaran cetak atau CD-ROM. Materi pembelajaran kini yang terpenting ialah, apabila internet ini di gunakan dengan hal yang positif maka ia akan bernilai positif, namun sebaliknya, jika hanya digunakan dengan hal-hal yang negative maka dampaknya akan lebih buruk bagi yang menggunakannya.

Memilih Metode Pembelajaran Berbasis Web yang sesuai

Terdapat dua langkah yang harus dilakukan untuk menentukan metode pembelajaran berbasis Web jenis apa yang cocok untuk diterapkan dalam suatu kondisi pembelajaran.

Langkah pertama adalah menentukan terlebih dahulu tipe pembelajaran yang akan disampaikan. Analisis kebutuhan dilakukan pada langkah ini, untuk menentukan ranah mana yang akan disentuh oleh proses pembelajaran ini, apakah kognitif, psikomotor, atau efektif.

Dalam pembelajaran berbasis web untuk mengelompokkan tujuan pembelajaran atau pelatihan sehingga pengembangan program dapat mengetahui jenis kemampuan kognitif, yang masing-masing membutuhkan penyampaian informasi, latihan dan penilaian yang berbeda. Dimana ada enam kemampuan kecerdasan dimana hal ini dapat mengidentifikasi kemampuan kognitif. Pemahaman terhadap tingkatan yang berbeda tersebut sangat penting karena akan menentukan metode pembelajaran/pelatihan mana yang akan digunakan dalam penyampaian materi. Pengelompokan tujuan pembelajaran sangat penting dilakukan dalam pembelajaran berbasis web. Cara untuk menganalisis tujuan tersebut berada pada kelompok highly Structured, yang mana kemampuan ini berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman dan aplikasi yang digolongkan ke dalam highly Structured. Evaluasi ill-structured dapat dilakukan dengan jawaban benar-salah, kinerja mudah terlihat dan terukur. Ketika tujuan telah dianalisis dan kelompok maka Rancangan Pelaksanaan pembelajaran (silabus) dibuat untuk merancang proses pembelajaran dari tujuan yang telah disusun. Strategi pembelajaran kemudian dipilih. Strategi pembelajaran membantu dalam merencanakan empat fase bagi pembelajaran, yaitu: penyampaian informasi, latihan dengan bimbingan, latihan mandiri, dan tes.

Langkah kedua dari pemilihan proses pembelajaran, adalah memilih tipe pembelajaran berbasis web yang paling tepat sesuai dengan tujuan, yang hendak dicapai. Didalam menentukan tipe pembelajaran berbasis web mana yang paling tepat, pertama tentukan ranah, tentukan ranah pembelajaran yang paling merepresentasikan tujuan, yaitu, kognitif, psikomotor, dan efektif.

Sebelum merencanakan pembelajaran berbasis web, beberapa hal harus dilaksanakan. Pertama tipe pembelajaran berdasarkan ranah yang akan disentuh dari tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, jika ranah yang akan disentuh adalah kognitif, maka tentukan materi yang akan mengarah kepada kognitif yang mana. Jika sudah ditemukan, maka pilih jenis pembelajaran berbasis web yang sesuai dengan matriks. Sebagaimana berbasis web yang paling baik untuk semua jenis pembelajaran. Oleh karena itu, langkah-langkah untuk menentukan jenis pembelajaran yang mana yang akan digunakan dalam suatu kondisi pembelajaran maupun pelatihan, harus benar-benar diperhatikan dan dilakukan dengan teliti sehingga pembelajaran berbasis web yang dikembangkan dapat tercapai tujuan pembelajaran yang baik.

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Web

- a. Memungkinkan setiap orang di mana pun, kapan pun, dan untuk mempelajari kapanpun.
- b. Pembelajaran dapat sesuai dengan karakteristik dan langkah diri sendiri, karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran menjadi bersifat individu.
- c. Kemampuan untuk membuat tautan (link), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik didalam maupun ruang lingkungan belajar.
- d. Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajaran yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar.
- e. Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri didalam belajar.
- f. Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.
- g. Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan.
- h. Isi dari materi di –update dengan mudah.

Kekurangan Pembelajaran Berbasis Web

- a. Keberhasilan pembelajaran berbasis web bergantung kemandirian dan motivasi pembelajaran.
- b. Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan web seringkali menjadi masalah bagi si belajar
- c. Si pendidik akan merasa cepat bosan dan jenuh jika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai dan bandwidth yang cukup.
- d. Dibutuhkannya panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat didalam web sangat beragam
- e. dengan menggunakan pembelajaran ini, pembelajar terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.

Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web melalui beberapa prinsip yang berperan dalam proses pembelajaran ini yaitu:

1. Interaksi

Interaksi yang berkomunikasi dengan yang lain menggunakan pembelajaran berbasis web yang sama. Dalam lingkungan belajar interaksi berarti kapasitas berbicara antarpeserta. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis web dengan pembelajaran berbasis computer (computer-Based Instruction). Hal ini berarti yang terlibat dalam pembelajaran berbasis web tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain yang kemungkinan tidak berada pada lokasi atau waktu yang sama

Interaksi tidak hanya menyediakan hubungan antara manusia, tetapi menyediakan keterhubungan isi, dimana setiap orang dapat membantu antara satu dengan yang lainnya untuk memahami isi materi dengan berkomunikasi. Hal ini menciptakan lapisan belajar dalam menciptakan pengembangan media

2. Ketergantungan

Ketergantungan yang dimaksud adalah bagaimana siswa mudah menggunakan web. Ada dua prinsip dalam ketergantungan ini yaitu, konsistensi dan kesederhanaan. Sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun materi dan aktivitas belajar lain.

Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran

Internet adalah jaringan informasi global, yaitu "The largest global network of computer, that enables people throughout the world to connect with each other" internet diciptakan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (Massachusetts Institute) pada bulan Agustus 1962 untuk menggunakan internet diperlukan komputer yang memadai, hardisk, modem, dan sambungan telepon .

Rusman mengatakan bahwa internet merupakan perpustakaan raksasa dunia, karena di dalam internet terdapat miliaran sumber informasi, sehingga dapat digunakan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran untuk mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. "throughindependent study, student become doers, as well as thinkers" (Cobine, 1997). Informasi yang diberikan server-computer itu dapat berasal dari commercial business, government, services, nonprofit organization, educational institutions, atau artistic and cultural groups.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Dikemungkinan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
2. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
3. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing
4. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa
5. Adanya keakuratan dan keinginan materi pembelajaran
6. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif.

Internet Sebagai Sumber Belajar

Peranan Internet dalam kegiatan belajar mengajar sangat menguntungkan karena kemampuannya yang mampu menyimpan dan mengolah data dengan jumlah yang sangat besar, dengan demikian Internet menjadi teknologi terbesar di dunia. Internet dapat berfungsi dengan baik jika didukung oleh perangkat komputer dengan perangkat lunak atau software yang baik, dan tentunya dengan guru yang terlatih dengan baik pula.

Internet jika digunakan dengan baik maka akan mampu memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi tentang pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa untuk keberhasilan belajarnya.

Berbagai macam sumber dalam belajar perlu diperhatikan, termasuk menjadikan internet sebagai sumber utama dalam belajar. Karena informasi apapun yang kita inginkan tersedia dengan berlimpah, tanpa memandang waktu dan tempat sehingga membuatnya lebih cocok disebut sebagai sumber utama dalam belajar.

Melalui internet dapat diakses sumber-sumber informasi tanpa batas dan aktual dengan sangat cepat. Adanya internet memungkinkan seseorang di Indonesia untuk mengakses perpustakaan di Australia dalam bentuk Digital Library. Sudah banyak pengalaman tentang kemanfaatan internet dalam penelitian dan penyelesaian tugas akhir mahasiswa. Tukar menukar informasi atau tanya jawab dengan pakar dapat juga dilakukan melalui internet.

Di samping itu para pengajar dapat memanfaatkan internet sebagai sumber bahan mengajar dengan mengakses rencana pembelajaran atau silabus online dengan metodologi baru, mengakses materi kuliah yang cocok untuk mahasiswanya, serta dapat menyampaikan ide-idenya. Sementara itu mahasiswa juga dapat menggunakan internet untuk belajar sendiri secara cepat, sehingga akan meningkatkan dan memperluas pengetahuan, belajar berinteraksi, dan mengembangkan kemampuan dalam bidang apapun.

Jenis-Jenis Pemanfaatan Internet

Ada berbagai macam pemanfaatan dalam menggunakan internet, baik itu dalam hal pendidikan atau perusakan moral. Salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis web dan pengimplementasiannya. Pembelajaran berbasis web yang dimaksud adalah sebagai sebuah teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan, semua pembelajaran yang berkaitan dengan internet itulah yang disebut dengan pembelajaran berbasis web.

Pembelajaran berbasis web ini juga tidak memandang tempat dan waktu sehingga sangat memudahkan para pendidik maupun peserta didik dalam mendapatkan informasi apa saja yang dia inginkan tentang pelajaran yang ingin dia ketahui maupun model pembelajaran yang ingin diterapkan. Untuk mewujudkan pembelajaran berbasis web ini tidak hanya dengan memberikan materi-materi belajar yang diberikan di dalam kelas pada web sehingga para peserta didik dapat mengaksesnya melalui komputer yang menjadikannya bahan untuk pengganti kertas untuk menyimpan berbagai dokumentasi atau informasi. Melaikan pembelajaran berbasis web ini untuk mendapat keunggulan yang tidak dimiliki media kertas atau media lain.

Dalam pengimplementasiannya pembelajaran berbasis web tidak semudah yang dibayangkan. Selain infrastruktur internet, juga memerlukan sebuah model pembelajaran yang cocok untuk mendukung keaktifan belajar mengajar baik peserta didik, pendidik, maupun media pendukung dan materi belajar yang akan diterapkan hendaknya perlu diperhatikan karena itu, ini bukanlah suatu pekerjaan yang mudah.

Banyak pihak mencoba menggunakan teknologi web untuk pembelajaran dengan meletakkan materi belajar secara online, lalu menugaskan peserta didik untuk mendapatkan (downloading) materi belajar itu sebagai tugas baca. Setelah itu mereka diminta untuk mengumpulkan laporan, tugas dan sebagainya kembali ke guru juga melalui internet. Jika ini dilakukan tentunya tidaklah menimbulkan proses belajar yang optimal.

Suasana yang ada didalam kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung juga mempengaruhi peserta didik untuk mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, misalnya dalam hal berdiskusi maupun tanya jawab. Sehingga menuntut para pendidik untuk mampu merancang metode yang cocok dengan metode penerapan pembelajaran berbasis web ini. Tidak hanya meletakkan segala sesuatunya secara online, karena itu tidaklah cukup optimal.

Pengimplementasian pembelajaran berbasis web, salah satu model yang diterapkan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis web ini adalah dengan model pembelajaran konvensional tatap muka, dimana pembelajaran konvensional tatap muka ini dilakukan dengan pendekatan student centre learning melalui belajar kelompok. Sehingga model ini lebih menuntut terhadap partisipasi peserta didik yang tinggi.

Interaksi Tatap Muka dan Virtual

Dalam Pembelajaran secara virtual Interaksi satu sama lain dapat berkomunikasi langsung secara tatap muka. Ada tiga alasan mengapa interaksi tatap muka masih dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran ini. Alasan tersebut adalah:

1. Perlunya interaksi untuk menjelaskan maksud dan mekanisme belajar yang akan dilalui secara langsung dengan semua peserta didik. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran juga ditentukan oleh pemahaman peserta didik tentang apa, mengapa dan bagaimana proses belajar dan mengerjakan tugas berlangsung. Peserta didik perlu mengetahui keluaran dan kompetensi apa yang akan didapat setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.
2. Perlunya memberikan pemahaman sekaligus pengalaman belajar dengan mengerjakan tugas secara kelompok dan kolaboratif pada setiap peserta didik. Karena model pembelajaran yang dirancang menuntut kerja kelompok, maka peserta didik perlu memiliki kompetensi dan komunikasi. Iklim partisipatoris dan aktif terlibat dalam berbagai kegiatan perlu dikenalkan sekaligus dialami oleh setiap siswa. Untuk itu, mengenal pribadi satu dengan yang lain perlu dilakukan secara langsung guna membangun suatu kelompok yang kokoh, selama kerja secara virtual.
3. Perlunya pemberian pelatihan sekupnya dalam menggunakan komputer yang akan digunakan sebagai media komunikasi berbasis web kepada setiap peserta didik. Dengan menyertakan berbagai kegiatan menggunakan komputer beserta fasilitas sistem komunikasi pendukungnya, maka setiap peserta didik harus mempunyai ketrampilan mengoperasikannya.

Manfaat-manfaat yang disebutkan di atas sudah dapat menjadi alasan yang kuat untuk menjadikan internet sebagai infrastruktur bidang pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan munculnya berbagai software yang dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran, sekarang ini para guru dapat merancang pembelajaran berbasis komputer, dengan menggunakan salah satu bahasa pemrograman seperti delphi, pascal, makromedia flash, swiss MX dan lainnya. Hal ini dapat memberikan variasi dalam mengajar. Seorang guru tidak harus menjejali siswa dengan informasi yang membosankan. Dengan menggunakan teknologi informasi seorang guru dapat memanfaatkan komputer sebagai total teaching, dimana guru hanya sebagai fasilitator dan siswa dapat belajar dengan berbasis komputer baik dengan menggunakan model pembelajaran drills, tutorial, simulasi ataupun, instructional games.

Adanya kegiatan pembelajaran secara tatap muka yang masih di perlukan untuk mengontrol para peserta didik tentu juga digunakan guru menyampaikan pokok-pokok bahasan penting. Ceramah singkat dengan mengundang peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam diskusi sangat baik untuk dilakukan. Ini tentu saja membangun iklim partisipatoris dalam kelas mengerjakan tugas dalam kelompok maupun pribadi diberikan untuk melatih diri bekerja dalam kelompok. Kemudian saat Interaksi secara virtual dilakukan untuk mendiskusikan topik-topik penting untuk dipahami bersama-sama. Mereka diharapkan untuk saling menyampaikan pikiran maupun mengkritisi pendapat lain atas sebuah topik yang telah ditentukan oleh guru. Lebih luas perkembangan internet dalam pendidikan membuat semua orang dapat terhubung serta belajar menjadi tidak terbatas antara jarak dan waktu, ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan cepat, sumber belajar yang luas dan banyak, kerja sama antar sekolah, universitas, mahasiswa, serta para pelaku dalam pendidikan dapat bekerjasama dengan sesamanya meskipun terbatas antar jarak dan waktu saat ini menjadi lebih mudah dan cepat sehingga dapat meningkatkan kualitas dari pendidikan.

E-LEARNING (PEMBELAJARAN ELEKTRONIK)

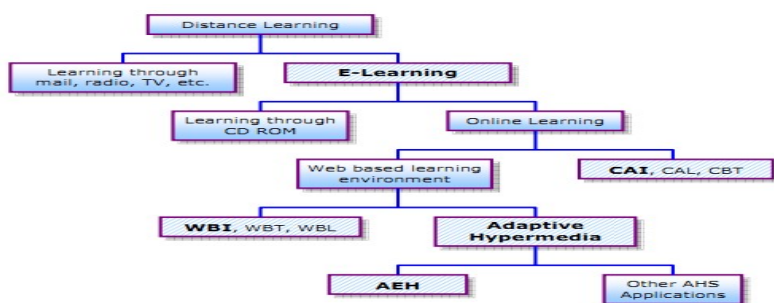
Pembelajaran elektronik atau e-learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: on-line learning, internet-enabled learning, virtual learning, atau web-based learning.

Belum adanya standard yang baku baik dalam hal definisi maupun implementasi e-learning menjadikan banyak orang mempunyai konsep yang bermacam-macam. E-learning merupakan kependekan dari electronic learning (Sohn, 2005). Salah satu definisi umum dari e-learning diberikan Gilbert & Jones (2001), yaitu : pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/extranet, satellite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM, dan computer-based training (CBT). Definisi yang hampir sama diusulkan oleh The Australian National Authority (2003) yakni meliputi aplikasi dan proses yang menggunakan berbagai media elektronik seperti internet, audio/video tape, interactive TV and CD-ROM guna mengirimkan materi pembelajaran secara lebih fleksibel. E-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan

menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain (Darin E. Hartley, 2001:1). Secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran elektronik (e-learning) merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (Internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya (Brown, 2000; Feasey, 2001). E-learning menurut Allan J. Henderson (2003:2) dinyatakan sebagai (1) e-learning adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer (biasanya terkoneksi internet) (2) e-learning dapat digunakan untuk para pekerja dimana mereka dapat belajar pada di tempat kerja mereka tanpa harus pergi ke kelas (3) e-learning dapat dijadwalkan dengan kesepakatan antara instruktur dengan siswa (4) e-Learning dapat merupakan can be an on-demand course dimana pembelajar dapat belajar mandiri sesuai waktu yang mereka inginkan.

The ILRT of Bristol University (2005) mendefinisikan e-learning sebagai penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Udan and Weggen (2000) menyebutkan bahwa e-learning adalah bagian dari pembelajaran jarak jauh sedangkan pembelajaran on-line adalah bagian dari e-learning. Di samping itu, istilah elearning meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti computer-based learning web-based learning, virtual classroom, dll; sementara itu pembelajaran on-line adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet, extranet. Lebih khusus lagi Rosenberg (2001) mendefinisikan e-learning sebagai pemanfaatan teknologi intranet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja.

Kaitan antara berbagai istilah yang berkaitan dengan e-learning dan pembelajaran jarak jauh dapat diilustrasikan dalam gambar di bawah (Surjono, 2006).



KONSEP E-LEARNING

Konsep keberhasilan program e-learning selain ditunjang oleh perangkat teknologi informasi, juga oleh perencanaan, administrasi, manajemen dan ekonomi yang memadai. Perlu juga diperhatikan peranan dari para fasilitator, dosen, staf, cara implementasi, cara mengadopsi teknologi baru, fasilitas, biaya, dan jadwal kegiatan (Natakusumah, 2002).

Secara konsep, dosen e-learning harus mempunyai kemampuan pemahaman pada materi yang disampaikan, memahami strategi e-learning yang efektif, bertanggung jawab pada materi pelajaran, persiapan pelajaran, pembuatan modul

pelajaran, penyeleksian bahan penunjang, penyampaian materi pelajaran yang efektif, penentuan interaksi mahasiswa, penyeleksian dan pengevaluasian tugas secara elektronik. Studio pengajar perlu dikelola lebih baik dari pada ruangan kelas biasa. Dosen harus dapat menggunakan peralatan, antara lain menggunakan audio, video materials, dan jaringan komputer selama pembelajaran berlangsung. Menurut Koswara (2006) kemampuan baru yang diperlukan dosen untuk e-learning, antara lain perlu: (a) mengerti tentang e-learning, (b) mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, (c) mendesain dan mengembangkan materi kuliah yang interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi baru, (d) mengadaptasi strategi mengajar untuk menyampaikan materi secara elektronik, (e) mengorganisir materi dalam format yang mudah untuk dipelajari, (f) melakukan training dan praktek secara elektronik, (g) terlibat dalam perencanaan, pengembangan, dan pengambilan keputusan, (h) mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, attitude dan persepsi para mahasiswanya.

Untuk menghindari kegagalan e-learning, program-program yang perlu dikembangkan berkaitan dengan kebutuhan pengguna khususnya mahasiswa antara lain:

- Berkaitan dengan informasi tentang unit-unit terkait dengan proses pembelajaran: tujuan dan sasaran, silabus, metode pengajaran, jadwal kuliah, tugas, jadwal dosen, daftar referensi atau bahan bacaan dan kontak pengajar.
- Kemudahan akses ke sumber referensi: diktat dan catatan kuliah, bahan presentasi, contoh ujian yang lalu, FAQ (frequently ask question), sumber-sumber referensi untuk pengerjaan tugas, situs-situs bermanfaat dan artikel-artikel dalam jurnal online.
- Komunikasi dalam kelas: forum diskusi online, mailing list diskusi, papan pengumuman yang menyediakan informasi (perubahan jadwal kuliah, informasi tugas dan batas waktu pengumpulannya).

Program e-learning yang efektif dimulai dengan perencanaan dan terfokus pada kebutuhan bahan pelajaran dan kebutuhan mahasiswa. Teknologi yang tepat hanya dapat diseleksi ketika elemen-elemen ini dimengerti secara detil. Kenyataannya, kesuksesan program e-learning berhubungan dengan usaha yang konsisten dan terintegrasi dari mahasiswa, fakultas, fasilitator, staf penunjang, dan administrator.

- Mahasiswa. Sehubungan dengan konteks pendidikan, peran utama dari mahasiswa adalah untuk belajar dengan sukses, merupakan tugas yang penting, sehingga perlu didukung oleh keadaan yang baik, membutuhkan motivasi, perencanaan dan kemampuan untuk menganalisa dengan menggunakan instruksi atau modul yang terbaik. Ketika instruksi disampaikan pada suatu jarak tertentu, menghasilkan tantangan tambahan karena mahasiswa sering terpisah dari kebersamaan latar belakang dan interes lainnya, mempunyai hanya sedikit kesempatan untuk berinteraksi dengan dosen diluar kelas, dan harus bergantung pada hubungan teknis untuk menjembatani gap pemisah mahasiswa di dalam kelas.
- Lembaga/Universitas. Kesuksesan semua usaha e-learning bergantung juga pada tanggung jawab lembaga/universitas. Fakultas bertanggung jawab pada pemahaman materi dan pengembangan pemahaman tersebut sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa.

- Fasilitator. Fakultas merasa lebih efisien bila berhubungan dengan fasilitator setempat yang bertindak sebagai jembatan antara mahasiswa dan fakultas. Supaya lebih efektif, seorang fasilitator harus mengerti kebutuhan para mahasiswa yang dilayani dan harapan yang diinginkan fakultas. Lebih penting lagi, fasilitator harus mengikuti arahan yang sudah ditentukan oleh fakultas. Mereka perlu menyiapkan peralatan, mengumpulkan tugas para mahasiswa, melakukan tes, dan bertindak sebagai instruktur setempat.
- Staf Penunjang. Kebanyakan kesuksesan program e-learning berhubungan juga dengan penunjang fungsi-fungsi pelayanan seperti registrasi mahasiswa, perbanyakan dan penyampaian materi kuliah, pemesanan buku teks, penjagaan copyright, penjadwalan, pemrosesan laporan, pengelolaan sumber daya teknis, dll. Staf penunjang merupakan kebutuhan utama untuk menciptakan keadaan, sehingga e-learning tetap pada jalur yang benar.
- Administrator. Meskipun administrator biasanya ikut dalam perencanaan suatu program e-learning, mereka sering kehilangan kontak dengan manajer teknis ketika program sedang beroperasi. Administrator e-learning yang efektif bukan hanya sekedar memberikan ide, tetapi perlu juga bekerjasama dan membuat konsensus dengan para pembangun, pengambil keputusan, dan pengawas. Mereka harus bekerja sama dengan personel teknis dan staf penunjang, meyakinkan bahwa sumberdaya teknologi perlu dikembangkan secara efektif untuk keperluan misi akademis kedepan. Lebih penting lagi bahwa didalam mengelola suatu akademik perlu merealisasikan bahwa kebutuhan dan kesuksesan para mahasiswa e-learning merupakan tanggung jawab utama.

Menurut Koswara (2006) ada beberapa strategi pengajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi e-learning adalah sebagai berikut :

- Learning by doing. Simulasi belajar dengan melakukan apa yang hendak dipelajari; contohnya adalah simulator penerbangan (flight simulator), dimana seorang calon penerbang dapat dilatih untuk melakukan penerbangan suatu pesawat tertentu seperti ia berlatih dengan pesawat yang sesungguhnya.
- Incidental learning. Mempelajari sesuatu secara tidak langsung. Tidak semua hal menarik untuk dipelajari, oleh karena itu dengan strategi ini seorang mahasiswa dapat mempelajari sesuatu melalui hal lain yang lebih menarik, dan diharapkan informasi yang sebenarnya dapat diserap secara tidak langsung. Misalnya mempelajari geografi dengan cara melakukan “perjalanan maya” ke daerah-daerah wisata.
- Learning by reflection. Mempelajari sesuatu dengan mengembangkan ide/gagasan tentang subyek yang hendak dipelajari. Mahasiswa didorong untuk mengembangkan suatu ide/gagasan dengan cara memberikan informasi awal dan aplikasi akan “mendengarkan” dan memproses masukan ide/gagasan dari mahasiswa untuk kemudian diberikan informasi lanjutan berdasarkan masukan dari mahasiswa.
- Case-based learning. Mempelajari sesuatu berdasarkan kasus-kasus yang telah terjadi mengenai subyek yang hendak dipelajari. Strategi ini tergantung kepada nara sumber ahli dan kasus-kasus yang dapat dikumpulkan tentang materi yang hendak dipelajari. Mahasiswa dapat mempelajari suatu materi dengan cara menyerap

informasi dari nara sumber ahli tentang kasus-kasus yang telah terjadi atas materi tersebut.

- Learning by exploring. Mempelajari sesuatu dengan cara melakukan eksplorasi terhadap subyek yang hendak dipelajari. Mahasiswa didorong untuk memahami suatu materi dengan cara melakukan eksplorasi mandiri atas materi tersebut. Aplikasi harus menyediakan informasi yang cukup untuk mengakomodasi eksplorasi dari mahasiswa. Mempelajari sesuatu dengan cara menetapkan suatu sasaran yang hendak dicapai (goal-directed learning). Mahasiswa diposisikan dalam sebagai seseorang yang harus mencapai tujuan/sasaran dan aplikasi menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam melakukan hal tersebut. Mahasiswa kemudian menyusun strategi mandiri untuk mencapai tujuan tersebut.

Teknologi Pendukung E-Learning

E-Learning memerlukan bantuan teknologi. Oleh karena itu dikenal dengan istilah komputer assisted learning (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan komputer, teknologi ini terus berkembang. Namun pada prinsipnya teknologi tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

1. Teknologi based learning
2. Teknologi based web learning

Dalam pembelajaran sehari-hari yang dikenal dari teknologi tersebut (audio/data, video/data, audio/video). Teknologi ini juga dipakai pendidikan dalam jarak jauh artinya komunikasi antara murid dan guru bisa terjadi dengan keunggulan teknologi e-learning. Ada lima aplikasi standar internet yang dapat digunakan untuk keperluan pendidikan, yaitu email, Mailling List (mills), News group, File Transfer Protocol (FTC) dan World Wide Web (WWW).

Tiga kriteria dasar yang ada dalam e-learning, yaitu : e-learning bersifat jaringan, yang membuat mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau menyimpulkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pelajaran dan informasi.

Ada beberapa alternative paradigm pendidikan melalui internet. Yang salah satunya adalah system "dot.com educational system" (Kardiawarman,2000), diantaranya adalah

- 1) Paradigm virtual teacher resources, yang dapat mengatasi terbatasnya jumlah guru yang berkualitas, sehingga siswa tidak secara intensif memerlukan dukungan guru,
- 2) Virtual school system, yang dapat membuka peluang menyelenggarakan pendidikan dasar menengah dan tinggi yang tidak memerlukan ruang dan waktu.
- 3) Paradigma cyber education resources system, atau dot com learning resources system. Merupakan pendukung kedua paradigm dalam membantu akses terhadap artikel

Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi .dengan kemudahan yang sudah disediakan akan mengurangi pengenalan system e-learning itu sendiri, syarat personal pengajar dapat berinteraksi dengan baik

seperti orang guru di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya. Hal ini membuat peserta didik lebih nyaman di depan computer. Kemudian respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya.

Pengembangan Model E-Learning

Pengembangan model e-learning dapat dibagi menjadi 3 diantaranya web course, web centric course dan enhanced course.

1. Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana mahasiswa dan dosen sepenuhnya terpisah juga tidak bertatap muka secara langsung. Segala yang berhubungan dengan pengajaran seperti bahan, konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet.
2. Web centric course adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dengan pembelajaran langsung atau bertatap muka (konvensional). Dengan model pembelajaran ini maka sebagian materi belajar disampaikan melalui internet dan sebagian disampaikan saat bertatap muka, selain itu mahasiswa bisa mencari materi – materi belajar dari sumber lainnya, yaitu situs – situs yang relevan.
3. Web enhanced course adalah penggunaan internet pada model ini hanyalah untuk menunjang kualitas pembelajaran didalam kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara mahasiswa dengan dosen, sesama mahasiswa, anggota kelompok dan mahasiswa dengan narasumber lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan kecakapan dosen dalam menguasai teknik dalam mencari dan menemukan situs – situs internet, membimbing mahasiswa untuk mencari situs – situs yang relevan dengan perkuliahan, penyajian materi melalui web dengan menarik, melayani dan membimbing melalui internet dan lain sebagainya.

E – Learning merupakan proses pembelajaran berbasis internet dimana didalamnya terdapat sumber belajar yang sangat banyak, melalui situs yang ada di internet mahasiswa dapat mencari materi – materi belajar baik itu dalam bentuk tulisan atau video dan lainnya, yang mana sumber belajar tersebut belum tentu relevan dengan materinya. Akibatnya mahasiswa akan salah menerima informasi yang justru akan membingungkan. Dosen memiliki peran yang sangat besar untuk mengarahkan mahasiswa untuk menggunakan situs – situs yang cocok dan terakurat dalam proses belajar mahasiswa dalam model belajar e – learning ini.

Kelebihan dan Kekurangan E-Learning

E – learning merupakan model pembelajaran yang efektif bagi siswa atau mahasiswa dan bagi dosen terutama bagi proses pembelajaran jarak jauh yang minim akan pembelajaran langsung atau bertatap muka didalam kelas. Kelebihan e-learning diantaranya:

- a. Tersedianya fasilitas e-moderating dimana pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan

saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.

- b. Siswa dapat belajar (me-review) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- c. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, maka siswa dapat melakukan akses di internet.
- d. Baik pengajar maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak.
- e. Berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif.
- f. Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari Perguruan Tinggi atau sekolah konvensional dapat mengaksesnya.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, berikut ini kekurangan dari model pembelajaran e – learning:

- a. Kurangnya interaksi guru dengan siswa dan antar sesama siswa
- b. Proses lebih cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- c. Guru dituntut tidak hanya mengetahui cara belajar secara konvensional tetapi juga harus mengetahui tehnik belajar ICT.
- d. Siswa yang tidak memiliki motivasi belajar tinggi maka akan cenderung gagal.
- e. Tidak semua tempat memiliki akses internet.
- f. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan dalam pengoperasian komputer dan internet.
- g. Kurangnya penguasaan personal dalam bahasa pemrograman komputer.

VIRTUAL CLASS (KELAS MAYA)

Pengertian Kelas Maya (Virtual Class)

Pengertian dari kelas virtual sendiri adalah kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan yang menerima bahan ajar. Kelas virtual berhubungan langsung dengan internet. Dimana pengajar menyediakan sebuah forum kepada para penerima bahan ajar dan melakukan diskusi seperti kegiatan belajar mengajar dikelas.

Kelas maya atau kelas virtual adalah sebuah lingkungan belajar berbasis web yang:

- Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya jejaring pembelajaran sosial (social learning network) untuk pembelajaran dan manajemen kelas, dan
- Memuat konten-konten digital yang dapat diakses dan dipertukarkan dimana saja, dari mana saja, dan kapan saja.

Aktivitas Sistem Kelas Maya

Kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh siswa secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:

- Siswa mengikuti kelas maya untuk mata pelajaran tertentu dengan jadwal tertentu

- interaksi antara siswa dan guru dilakukan ditempat terpisah dengan syarat waktu kelas tetap disepakati bersama oleh siswa dan guru
- Di bawah bimbingan guru, siswa mengikuti proses pembelajaran melalui kelas maya berbasis web(web virtual class).

Penerapan sistem kelas maya Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan kelas maya:

- Ketersediaan hardware dan software pendukung yang dibutuhkan,
- Tersedianya infrastruktur jaringan pendukung yang memadai, dan
- Kebijakan pendukung pelaksanaan kelas maya.

Pengertian dari kelas virtual sendiri adalah kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan yang menerima bahan ajar. Kelas virtual berhubungan langsung dengan internet. Dimana pengajar menyediakan sebuah forum kepada para penerima bahan ajar dan melakukan diskusi seperti kegiatan belajar mengajar dikelas.

Yang membedakan kelas virtual dengan kelas biasa, yaitu adanya pembatasan berkomunikasi, karena jelas beda berdiskusi secara langsung dengan berdiskusi secara tidak langsung.

Dalam kelas maya dapat diketahui kemajuan proses belajar, yang dapat dipantau baik oleh guru, siswa maupun orang tua. Selain digunakan untuk proses pendidikan jarak jauh, system tersebut juga dapat digunakan sebagai penunjang kelas tatap muka.

Jenis-jenis Pengelolaan Kelas Maya

Pengelolaan kelas maya dapat dilakukan menggunakan berbagai aplikasi antara lain sebagai berikut:

Learning Management System

LMS atau yang lebih dikenal dengan Learning Management System adalah suatu perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online (terhubung ke internet), E-learning dan materi-materi pelatihan. Dan semua itu dilakukan dengan online.



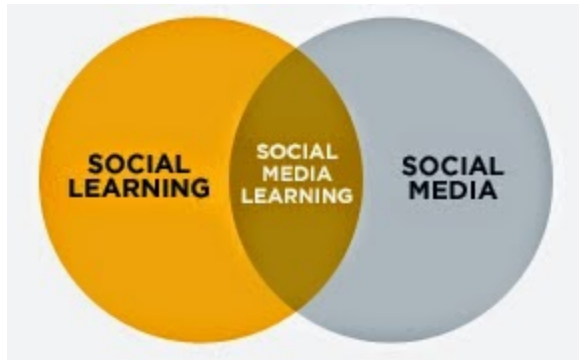
Learning Content Management System

Aplikasi komputer yang digunakan untuk membuat, memperbaharui, mengelola atau mempublikasikan isi dalam sebuah sistem yang terorganisir dan konsiten yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet.. LCMS digunakan untuk menyediakan, mengawasi, memperinci dan mempublikasikan dokumen-dokumen spesifik seperti artikel, manual operator, manual teknis, panduan penjualan dan brosur penjualan. Sebuah LCMS dapat berisi file komputer, gambar, audio, video, dokemen elektronik dan isi website.



Social Learning Network (SLN)

SLN adalah jejaring social untuk pembelajaran yang terjadi pada skala yang lebih luas daripada kelompok belajar. Menginggal skala sosialnya yang lebih besar, media ini bagi sebagian peserta dapat menyebabkan perubahan sikap dan perilaku, sedangkan bagi sebagian yang lain tidak menimbulkan dampak apa-apa.



Fitur Kelas Maya

Fitur kelas maya sebagai berikut :

- Konten yang relevan dengan tujuan belajar.
- Menggunakan metode instruksional seperti contoh dan praktek untuk membantu belajar siswa.
- Menggunakan elemen media seperti kalimat dan gambar untuk mendistribusikan konten dan metode belajar.
- Pembelajaran dapat secara langsung dengan instruktur (synchronous) ataupun belajar secara individu atau otodidak (asynchronous).
- Membangun wawasan dan teknik baru yang dihubungkan dengan tujuan belajar

Manfaat Kelas Maya

- a. Di dalam pelaksanaan 'Virtual Classroom' terdapat berbagai manfaat yang diperoleh oleh para pelajar. Pembelajaran yang berasaskan IT mendorong pelajar untuk meningkatkan pengetahuan dan prestasi mereka di dalam penggunaan teknologi yang terkini bagi mencapai matlamat mereka. Selain menambah ilmu mereka juga dapat menaik taraf penggunaan media di dalam kehidupan seharian mereka.
- b. Selain dari itu, mode pelaksanaan kelas maya ini memerlukan pelajar untuk berinteraksi dan memberikan pendapat di dalam forum yang telah disediakan. Melalui forum ini pelajar akan mendapat maklumbalas dan seterusnya memberi respon yang sewajarnya bagi sesuatu topik yang dibincangkan. Melalui kaedah ini, pembelajaran, pemikiran kritis dan kreatif boleh berlaku dengan berkesan. Melalui interaktiviti juga seseorang pelajar akan mencari maklumat selanjutnya untuk memenuhi keperluan ingin tahunya dan membina pengetahuan baru mengenai sesuatu konsep dan kefahaman. Secara tidak langsung ia dapat menjadikan pelajar sebagai seorang yang berdikari dan peka terhadap pembelajaran yang dialaminya
- c. mendorong pelajar untuk meningkatkan ilmu pengetahuan teknologi
- d. dapat melatih pelajar untuk berinteraksi dan memberikan pendapatnya
- e. mendorong pelajar untuk lebih ingin tahu
- f. melatih pemikiran kreatif dan inovatif dengan menarik dan berkesan

Pemanfaatan pada jejaring sosial Edmodo

Edmodo adalah program jejaring sosial untuk guru, siswa dan orang tua yang berbasis sekolah. Sebenarnya program jejaring sosial ini telah dikembangkan mulai September 2008 oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara. Edmodo merupakan representasi institusi virtual yang berkantor pusat di San Mateo, California.

Kenapa harus Edmodo?

Karena Edmodo merupakan jejaring sosial yang dapat diakses dimana saja asal ada internet, aplikasinya gratis, interfacenya mirip facebook (familiar dengan dunia anak saat ini),

Keunggulan Edmodo, antara lain menyediakan fasilitas yang mudah dan aman dalam mengembangkan kelas sesuai dengan keinginan, memberi kesempatan terjadinya pembelajaran sesuai karakteristik murid yang berbeda secara personal, dan menyediakan sarana komunikasi bagi guru, siswa dan orang tua/wali murid secara personal.

Keunggulan lainnya adalah Edmodo akan memudahkan guru, siswa dan orang tua dalam berbagai ide /gagasan, berbagi file, penugasan PR, penilaian, kuis/ulangan, polling, diskusi, mengingatkan tugas dll.

Namun kekurangan pada edmodo adalah yang pertama, Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti facebook, twitter atau google plus. Padahal pada saat sekarang ini, hampir setiap website terintegrasi dengan media sosial supaya penggunaanya dapat berbagi (sharing), yang kedua "Language" penggunaan bahasa program yang masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa, dan yang ketiga Video Conference belum tersedia, hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas

DAFTAR PUSTAKA

Dewi Salma P. & Eveline S, 2008. Mozaik Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.

Lukman, dkk, edisi VIII, 2014, buku panduan pelatihan aplikasi teknologi informasi, Malang,:Umm Press.

Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, (Bandung : Alfabeta, 2012).

Samuel, Enrico Eliazar dan Andhika Rahmayanto. 1997. Microsoft Internet Solution Menguasai Internet dengan Cepat dan Mudah. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

<http://www.m-edukasi.web.id/2013/01/teknologi-pendukung-e-learning.html>