

LEARNING HUMANITIES SEBAGAI NAVIGASI PROYEK KOLABORASI VIRTUAL DALAM MENGKONSTRUKSI PENGALAMAN DAN KETERLIBATAN MAHASISWA

Ketua Peneliti : Henry Praherdhiono
Unit Kerja : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
Jenis luaran : Model

Latar Belakang

Sipejar Universitas Negeri Malang (UM), juga merupakan perangkat teknis yang memberi dukungan pada matakuliah CSCL. Pergeseran desain perkuliahan CSCL di Sipejar UM pada tahun 2020 didasarkan pada konsep perkuliahan merupakan pengajaran sebagai kegiatan implementasi desain kolaborasi dengan membuat asesment hasil belajar kolaboratif (Hernández-Sellés, 2019; Kollar, 2018; Maqtary, 2019). Berdasarkan konsep tersebut kegiatan pembelajaran adalah memberikan teknik berpartisipasi dalam pengajaran sebagai proses desain pembelajaran kolaboratif. Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar berupa keterampilan baru, meningkatkan teknik pembelajaran dalam rangka mendukung dan mempertahankan inovasi kolaboratif. Namun permasalahannya adalah teknologi jaringan untuk mendukung pembelajaran, pertanyaan baru tentang cara meringkai pengajaran sebagai aktivitas desain pembelajaran kolaboratif belum menjadi hal yang utama.

Pada kasus pembelajaran era dan pasca pandemi, semua kegiatan pembelajaran telah mengerucut untuk menyetujui mengapa semua memilih pembelajaran online pada saat pandemi covid 19 melanda (Kaufhold et al., 2020; Zhang et al., 2020). Termasuk juga pembelajaran CSCL juga membutuhkan prosedur darurat dengan pilihan *social distance* dan *physical distance*. Sementara kebutuhan humanistik dalam interaksi sosial perlu mendapatkan respons sebagai keinginan untuk bertemu dalam format yang berbeda.

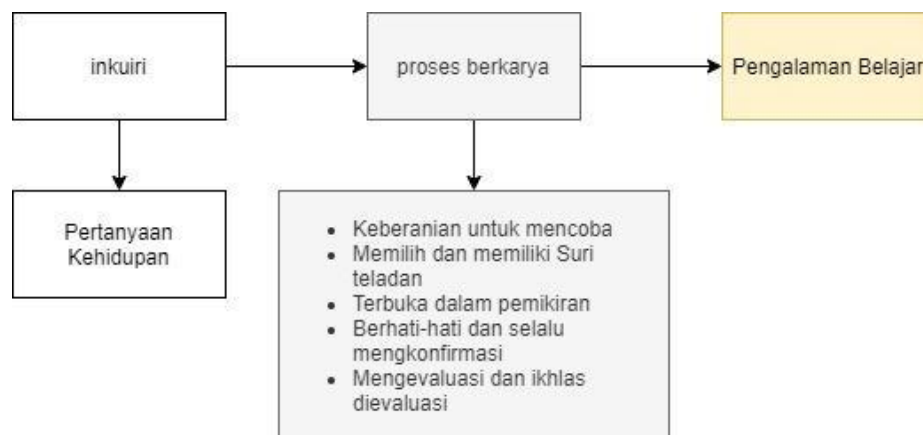
Pengkayaan Sipejar UM nantinya berupa fitur antarmuka berupa *Open Educational Resources* (OER) *collaborative* platform *freeware* yang non-liner heutagogis, sehingga mahasiswa secara humanis dapat memasuki pergantian pembelajaran CSCL dengan merdeka sesuai pilihan mahasiswa yang disepakati secara

bersama. Format fitur merupakan sistem dari luar yang disematkan namun tetap menyatu dalam Sipejar UM. Sehingga pebelajar dapat melakukan presensi kehadiran cukup dengan melakukan kegiatan secara mandiri dalam sistem kolaborasi ini. Fitur ini untuk menjawab Kritikan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini, hanya sebagai cara untuk memenuhi target permintaan pengguna lulusan, bahkan akhirnya justru membingungkan dalam kegiatan pembelajaran yang harus merdeka belajar (Ackoff & Greenberg, 2008; Greenberg & Ackoff, 2011).

Metode

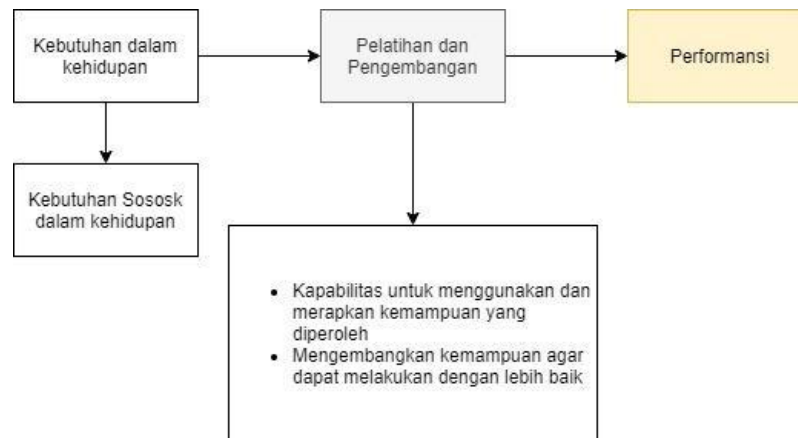
Metode penyematan pada sistem pembelajaran meliputi proses berkarya yang bersumber dari inkuiri dan pengalaman hidup. Metode penyematan ini memadukan sistem yang berupa software dengan rangkaian inkuiri mumanistik.

Tahap 1 Penyematan Navigasi Virtual Fitur Proses Berkarya



Aktualisasi dalam kehidupan adalah karya. Universitas Negeri Malang mengkonstruksi aktualisasi dalam kehidupan sosial melalui tahapan inkuiri dalam berkarya sebagai upaya memberikan pengalaman belajar yang berbasis kehidupan. Karakter inkuiri dan berkarya dalam berbasis kehidupan tentunya tidak bisa hanya dilakukan pada saat duduk di ruang kelas dan mencatat, melakukan latihan pemahaman dan mendengarkan dosen dalam menyampaikan ceramah. Konstruksi pengembangan karakter inkuiri dan berkarya merupakan aktualisasi Project Based Learning dalam kehidupan (Leat, 2017)

Tahap 2 Penyematan Navigasi Virtual Fitur Pelatihan (Behavioristik) dan Pengembangan (Konstruktivisme)



Pelatihan merupakan mekanisme pembelajaran yang unik. CSCL akan mengkonstruksi pelatihan penggunaan perangkat bersanding dengan pengembangan performa atau kinerja mahasiswa yang humanistik. Peningkatan Kinerja memiliki tujuan keefektifan dan efisiensi dalam melakukan tindakan kehidupan (Armitage et al., 2012).

Tahap 3 Penyematan Navigasi Virtual Fitur Penilaian secara utuh dan terbuka



Penilaian tidak dapat dipisahkan dari konteks pergeseran pedagogi. Semangat dari para pegiat pendidikan adalah bagaimana pembelajaran harus menjadi *student centered learning*. Seperti halnya Rogers dan Freiberg (1994) menjelaskan kekuatan untuk belajar benar-benar ada di tangan pebelajar dan bukan hanya pengajarnya. Rogers dan Freiberg (1994) juga menyadari, bahwa manusia tumbuh dari anak usia

dini benar-benar memiliki potensi namun tidak diantisipasi oleh sistem pendidikan selama ini. Kritikan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini, hanya sebagai cara untuk memenuhi target permintaan pengguna lulusan, bahkan akhirnya justru membingungkan dalam kegiatan pembelajaran yang harus merdeka belajar (Ackoff & Greenberg, 2008; Greenberg & Ackoff, 2011). Sistem pembelajaran yang menjadi otonomi pengajar dapat mengganggu kemampuan alami mahasiswa yang menuntut kemerdekaan belajar secara utuh dalam sistem pembelajaran. Perlu dalam kegiatan belajar memikirkan bagaimana 1) mengeksplorasi pebelajar (Xie & Yang, 2020), 2) mengkonstruksi scaffolding yang membangun (Al Mamun et al., 2020), 3) membuat koneksi antara sumber belajar dengan media sehingga dapat digunakan untuk belajar secara personal (KewalRamani et al., 2018). Pendekatan heutagogi dirancang untuk dapat dilaksanakan sebagai kontinuitas dari pandangan humanistik tentang bagaimana orang belajar dalam *student centered learning* (Carl R. Rogers & Freiberg, 1969) dan juga beberapa penelitian *student centered learning environment* terbaru sebagai lawan *teacher centered learning* (Tharayil et al., 2018; Wilson et al., 2018; Zarouk et al., 2018).

Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam Inovasi Pembelajaran ini adalah:

1. Video dan teks presentasi tayang tunda: video tersebut akan berisi materi yang dikemas dalam bentuk slide presentasi. Selanjutnya akan direkam dan ditambahkan dengan penjelasan secara lengkap oleh pengampu mata kuliah. Keunggulan dari video ini dapat diputar secara mandiri oleh pebelajar.
2. Video Prosedural: video ini akan berisi tentang prosedural pengoperasian kamera, lighting, alat perekam audio dll berkaitan tentang peralatan yang akan digunakan dalam produksi media video pembelajaran.
3. Video teks yang berupa animasi papan tulis: video ini akan berisi tentang *mind mapping* dan *scaffolding* materi yang akan dipelajari oleh pebelajar.

Gambar Produk

Course: CSCL

Call us : 0341-551312 E-mail : sipejar@um.ac.id

Henry Prahenthono Dr., S.Si, M.Pd

01214-PTE6037-A9-TEP-20211

Participants

Badges

Competencies

Grades

General

Pertemuan 1: Kesepakatan

Pertemuan 2: TOPIK-TOPIK

Pertemuan 3: TOPIK PILIHAN

Pertemuan 4: Akselerasi dalam 1) memperoleh informasi, 2) Penyelidikan Makna Informasi, 3) Memori dalam mengantisipasi Big Data, 4) Membangun refleksi informasi sebagai cara pembelajaran abad 21

Pertemuan 5: Ada beberapa aspek pedagogis yang dapat terlaksana karena keberadaan Media Pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran strategis, karena telah disebut dalam khasanah ketrampilan abad 21.

Pertemuan 4: Akselerasi dalam 1) memperoleh informasi, 2) Penyelidikan Makna Informasi, 3) Memori dalam mengantisipasi Big Data, 4) Membangun refleksi informasi sebagai cara pembelajaran abad 21

Deskripsi: Mahasiswa mewujudkan pengakuan bahwa hal yang terbaik dari apa yang terjadi sekarang, bisa saja berubah dan semuanya adalah realitas. Menemukan konteks adalah upaya membangun realitas baru yang melibatkan pengumpulan data dan eksplorasi yang berkaitan dengan topik

Kolaborasi

Available but not shown on course page



Rekan-rekan, setiap orang ingin memiliki tujuan hidup masing-masing. Sangat tidak mungkin tujuan hidupnya dapat ditempuh oleh dirinya sendiri. Oleh karena itu setiap perilaku **kolaborasi** pasti membutuhkan konteks. Seandainya konteks tidak ada, apa yang akan dikolaborasikan?

Konteks adalah kondisi di mana suatu keadaan terjadi. Ada beberapa jenis konteks. Konteks fisik meliputi ruangan, objek nyata, pemandangan, dan lain sebagainya

konteks/kon teks/ /konteks/ n 1 *Ling* bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna; 2 situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian: *orang itu harus dilihat sebagai manusia yang utuh dalam -- kehidupan pribadi dan masyarakatnya;*

-- budaya *Ling* keseluruhan budaya atau situasi nonlinguistik tempat sebuah komunikasi terjadi;
 -- linguistik *Ling* konteks yang memberikan makna yang paling cocok pada unsur bahasa;
 -- semotaktis *Ling* lingkungan semantis yang ada di sekitar suatu unsur bahasa; makna unsur bahasa;

Course: CSCL

Call us : 0341-551312 E-mail : sipejar@um.ac.id

Henry Prahenthono Dr., S.Si, M.Pd

01214-PTE6037-A9-TEP-20211

Participants

Badges

Competencies

Grades

General

Pertemuan 1: Kesepakatan

Pertemuan 2: TOPIK-TOPIK

Pertemuan 3: TOPIK PILIHAN

Pertemuan 4: Akselerasi dalam 1) memperoleh informasi, 2) Penyelidikan Makna Informasi, 3) Memori dalam mengantisipasi Big Data, 4) Membangun refleksi informasi sebagai cara pembelajaran abad 21

Pertemuan 5: Ada beberapa aspek pedagogis yang dapat terlaksana karena keberadaan Media Pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran strategis, karena telah disebut dalam khasanah ketrampilan abad 21.

PENGEMBANGAN FORUM CSCL

Pengembangan forum dilakukan secara online pada web site <https://www.createforum.com/>, adapun terakhir pengembangan adalah tanggal **16 September 2020**

Kegiatan Perkuliahan

1. Mengembangkan Forum melalui <https://www.createforum.com/> terakhir tanggal **16 September 2020**
2. Menilai forum tanggal **17 September sd 20 September 2020**
3. Form penilaian sbb:

Not shared

Nama

Your answer

NIM

Your answer

Offring

☐ A

☐ B

☐ C

Mengunjungi FORUM

Penilaian forum dilakukan pada tanggal 17 sd 20 September 2020, setelah rekan-rekan mengunjungi web forum semuanya

Copy alamat forum yang menurut anda paling menarik



Course: CSCL

Press **(fn) F** to exit full screen

Call us : 0341-551312 E-mail : sipejar@um.ac.id

Henry Praherdhiono Dr., S.Si, M.Pd

CSCL

[Dashboard](#) / [My courses](#) / [01214-PTEP6037-A9-TEP-20211](#)

Turn editing on



Rekan-rekan semua, selamat datang pada perkuliahan semester gasal 2021/2022. Rekan-rekan bencana kemanusiaan pandemi covid 19 merupakan bencana dunia bagi seluruh umat manusia. Bencana tersebut telah meluluh lantakan sendi-sendi humanistik kita ... emosi, kemarahan, ketidak terimaan menjadi **pili pahit** yang harus kita telan. belajar, pembelajaran dan pendidikan mengajarkan kita untuk menerima segala cobaan dengan berbesar hati. Mudah-mudahan kita semua mendapat kemudahan setelah 1 tahun lebih kita mendapatkan kesulitan. Harapan yang paling indah adalah harapan kita untuk menyongsong hidup yang lebih baik dan mengkonstruksinya agar kita tetap semangat, menjadi kuat dan selalu sehat. Amin amin amin Ya Robbal Alamin

Pertemuan 1: Kesepakatan

Membangun Kesepakatan Bersama

Rekan-rekan, kita perlu menyepakati beberapa hal yaitu 1) Pembelajaran dalam perkuliahan 2) kerangka waktu untuk pembelajaran, 3) metodologi yang akan digunakan, 4) frekuensi penilaian kemajuan dan 5) bentuk penilaian akhir (jika diperlukan). Kesepakatan dapat dilakukan secara verbal maupun didokumentasikan secara tertulis. Rekan-rekan mahasiswa saya perlu mengingatkan tentang tanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran berjalan di luar jalur. Kesempatan membuat kesepakatan ini bukan merupakan kontrak formal dan mengikat. Sebaliknya, perlu ada fleksibilitas yang tinggi, sehingga jika keadaan berubah, program pembelajaran dapat beradaptasi.

TAUTAN MEDIA SOSIAL (KLIK DI SINI)

Rekan-rekan, kami mengharapkan dapat bergabung dalam group media sosial untuk memudahkan perkuliahan yang hampir seluruh kegiatan adalah belajar secara daring. Tautan ini merupakan tautan resmi dari perkuliahan

Membangun Kesepakatan Bersama

Rekan-rekan, kita perlu menyepakati beberapa hal yaitu 1) Pembelajaran dalam perkuliahan 2) kerangka waktu untuk pembelajaran, 3) metodologi yang akan digunakan, 4) frekuensi penilaian kemajuan dan 5) bentuk penilaian akhir (jika diperlukan). Kesepakatan dapat dilakukan secara verbal maupun didokumentasikan secara tertulis. Rekan-rekan mahasiswa saya perlu mengingatkan tentang tanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran berjalan di luar jalur. Kesempatan membuat kesepakatan ini bukan merupakan kontrak formal dan mengikat. Sebaliknya, perlu ada fleksibilitas yang tinggi, sehingga jika keadaan berubah, program pembelajaran dapat beradaptasi.

RANCANGAN PERKULIAHAN SATU SEMESTER

```

graph LR
    A[KESEPAKATAN] --> B[KESEPAKATAN RPS]
    B --> C[KESEPAKATAN GROUP JAWA]
            
```

- ☒ Participants
- ☒ Badges
- ☒ Competencies
- ☒ Grades
- ☒ General
- ☒ Pertemuan 1: Kesepakatan
- ☒ Pertemuan 2: TOPIK-TOPIK
- ☒ Pertemuan 3: TOPIK PILIHAN
- ☒ Pertemuan 4-Akselerasi dalam 1 memperoleh informasi, 2) Penyelektikan Makna Informasi, 3) Memori dalam mengantisipasi Big Data, 4) Membangun refleksi informasi sebagai cara pembelajaran abad 21
- ☒ Pertemuan 5: Ada beberapa aspek pedagogis yang dapat terlaksana karena keberadaan Media Pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran strategis, karena telah disebut dalam khasanah Islam milenial abad 21