

Pembelajaran Jarak Jauh dengan Penerapan Konsep Web 2.0

Benny Yustim¹

¹ Universitas Widyatama, Jl.Cikutra no.204 A Bandung,
byustim@widyatama.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat cepat mendorong berbagai inovasi dalam memanfaatkan teknologi tersebut untuk memberikan kemudahan-kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah yang dihadapi oleh para pelaku dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan.

Saat ini pertumbuhan pengguna platform web 2.0 (Social Network and Internet Chat) telah memasuki jumlah yang sangat luar biasa. Para pengguna platform ini dapat merasakan berbagai manfaat dan merasa sangat senang terutama dalam melakukan berbagai kolaborasi dan berbagi informasi di berbagai bidang. Pemanfaatan platform web 2.0 yang dewasa ini sangat digandrungi di kalangan remaja, dapat dijadikan salah satu pilihan dalam melakukan perkuliahan secara jarak jauh.

Pemanfaatan platform web 2.0 secara tepat, diharapkan dapat mendorong dan meningkatkan minat mahasiswa untuk melakukan interaksi yang lebih dinamis saat melakukan perkuliahan jarak jauh.

Kata kunci: Distance Learning, Web 2.0 platform, Social Network, Internet Chat

1. Pendahuluan

Berisi latar belakang, alasan serta tujuan dari makalah ini dibuat. Disajikan secara sistematis sehingga didapatkan gambaran tentang dasar pembuatan makalah ini dan hasil yang diharapkan

Penggunaan teknologi yang semakin luas dalam menunjang kehidupan manusia menjadi sebuah fenomena yang menarik saat ini. Dengan adanya pemanfaatan teknologi yang tepat guna dan tepat sasaran menjadikan hal yang tadi tidak mungkin menjadi mungkin dan yang sulit menjadi lebih mudah, termasuk dalam pemanfaatannya di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi antara dosen dan mahasiswa diluar kelas tanpa harus bertatap muka secara langsung, namun secara virtual.

Sistem pendidikan konvensional saat ini, masih menjadi sebuah andalan bagi dunia pendidikan, terutama pendidikan tinggi. Pemanfaatan teknologi masih dirasakan sangat kurang, terutama untuk perkuliahan secara elektronik atau lebih dikenal dengan istilah e-learning. Telah banyak fasilitas yang telah dikembangkan oleh beberapa vendor untuk dapat mendukung kegiatan e-learning, sebut saja salah satu yang terkenal saat ini adalah MoodleTM atau dengan memanfaatkan layanan umum lainnya, seperti forum.

Pemanfaatan forum sebagai sarana e-learning dirasakan masih sangat kurang, karena interaksi yang dilakukan melalui topik bahasan masih dirasakan kurang cepat, sehingga proses interaksi berjalan dengan cukup lama. Namun untuk fasilitas lainnya seperti penyimpanan file dan pengelolaan kegiatan sudah cukup memadai untuk kegiatan perkuliahan jarak jauh.

Media lainnya cukup terkenal yang dapat digunakan sebagai sarana perkuliahan jarak jauh adalah MoodleTM. Sebagai sebuah software untuk pengelolaan e-learning, software tersebut cukup baik karena ketersediaan fasilitas yang lengkap. Namun media interaksi antar mahasiswa dan dosen, masih dirasakan belum ideal untuk perkuliahan yang interaktif.

Pada dasarnya media yang saat ini ada, terlepas dari beberapa kekurangan yang ada pada masing-masing aplikasi, sudah cukup memadai untuk digunakan sebagai media e-learning. Hal yang menjadi kendala berikutnya adalah, minat mahasiswa yang menurun dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan teknologi internet yang mereka minati hanyalah dibidang social network dan internet messenging. Fenomena yang terjadi merupakan sebuah hal yang menarik, karena minat mahasiswa yang cukup tinggi dalam memanfaatkan aplikasi tadi, maka tidak ada salahnya media tersebut kita manfaatkan untuk kegiatan e-learning.

Mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan dan telah dipresentasikan penulis disalah satu seminar internasional Integrating Technology Into Education tahun 2010 di Jakarta yang berjudul “E-learning Model Design using Social Network and Internet Messenger” maka dalam kesempatan kali ini penulis ingin menerapkan model yang ada sehingga dapat menjadi gambaran bagaimana bentuk dari penerapan model yang dibuat.

1.1 Tujuan

Terdapat beberapa tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Melakukan uji coba terhadap model pembelajaran yang telah diteliti sebelumnya.
2. Menyediakan alternatif pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang lebih dinamis dan menyenangkan.

1.2 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini, agar tidak terjadi penyimpangan dalam pembahasan, maka penulis memberi batasan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan mengacu pada model pembelajaran yang dibuat oleh pada penelitian sebelumnya.
2. Menggunakan beberapa aplikasi internet yang cukup populer saat ini.

2. Model Pembelajaran jarak jauh dengan penerapan konsep web 2.0

Internet popular application merupakan aplikasi internet yang ada saat ini yang dapat memberikan warna serta perubahan yang cukup signifikan dalam pemanfaatan teknologi internet saat ini. Selain perubahan yang dirasakan, jumlah total pengguna dari aplikasi tersebut sangat banyak dan peningkatannya sangat luar biasa.

Model E-Learning (Penggabungan Yahoo Messenger dan Facebook)

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai aplikasi yang ada di internet saat ini dan jumlah penggunaannya saat ini, dapat dilihat terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam jumlah pemanfaatan aplikasi internet, diantaranya adalah untuk pemanfaatan Internet Messenging (Yahoo MessengerTM) dan Social Network (Facebook). Meskipun aplikasi untuk Learning Management System (LMS) yang dimiliki oleh Moodle sudah cukup memadai untuk kegiatan e-learning, ada fenomena yang cukup menarik untuk dapat memanfaatkan aplikasi yang saat ini cukup populer dikalangan masyarakat untuk kegiatan e-learning, diantaranya adalah Internet Messenging (IM) dan Social Network (SN).

Keberadaan dan penggabungan fasilitas pada aplikasi ini, dapat merepresentasikan kegiatan perkuliahan di kelas saat ini. Kegiatan untuk pelaksanaan kegiatan perkuliahan di kelas dapat disampaikan melalui media SN, sedangkan untuk penyampaian materi dan diskusi, baik dalam satu kelas maupun dalam satu kelompok dapat dilakukan melalui IM. Rancangan untuk e-learning dengan memanfaatkan 2 aplikasi tadi dapat dilihat pada gambar 1.

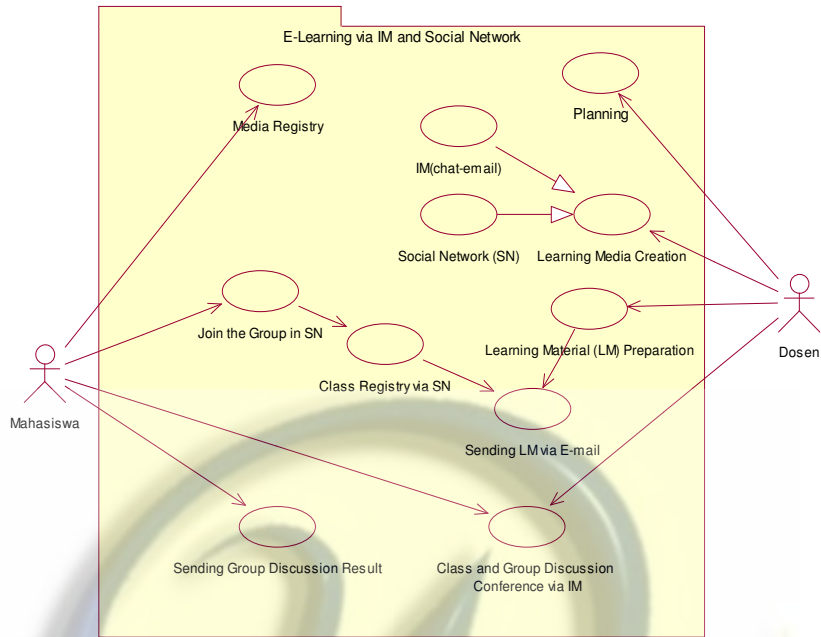


Figure 1. E-learning Design

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh di atas, dapat dilihat pada table 2.

Table 2. Steps of New Learning Design

No	Activity	PIC	
		Lecturer	Students
1	Plan on e-learning class	✓	
2	Learning media creation (on Internet Messenger/IM and Social Network/SN)	✓	
3	Media Registry (IM and SN)		✓
4	Join group or fans in SN		✓
5	Class Registry via event in group (SN)		✓
6	Learning Material Preparation	✓	
7	Sending Learning Material via IM/email according to class registry	✓	
8	Class and Group Discussion Conference via IM	✓	✓
9	Sending group discussion result		✓

Penerapan Model Pembelajaran Jarak Jauh

Berikut ini adalah beberapa gambar penerapan model pembelajaran jarak jauh dengan konsep web 2.0.

1. Home (<http://www.facebook.com/group.php?gid=144544248707&v=wall>)



Figure 2. kuliah-byustim, home

2. Kuliah Distance Learning SIP-SAP dan IMK (<http://www.facebook.com/group.php?gid=144544248707&v=wall#!/event.php?eid=177531555375&index=1>)



Figure 3. Kuliah Jarak Jauh MK.SIP & IMK

3. Events for kuliah-byustim

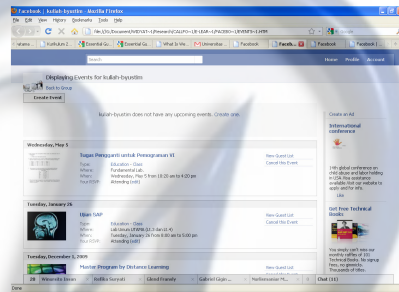


Figure 4. Event untuk perkuliahan

4. Pesan dan Kesan (Kritik dan Saran)



Figure 9. Kritik dan Saran

5. Diskusi Kelompok dengan YahooMessenger (captured)

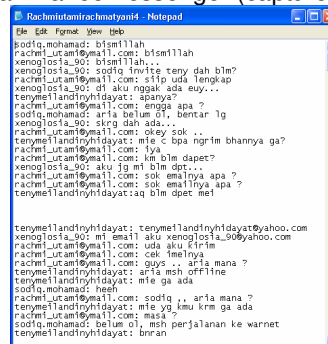


Figure 10. Diskusi Kelompok (captured)

3. Kesimpulan dan Saran

Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, terdapat beberapa hal yang dapat diambil menjadi kesimpulan dan saran bagi para pembaca dan para peneliti lain

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat, berikut adalah kesimpulan dari penelitian yang dilakukan:

1. Model yang telah dibuat pada penelitian terdahulu, telah dapat di implementasikan dan dapat berjalan dengan baik.
2. Dengan adanya model ini, dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran jarak jauh yang dinamis dan menyenangkan.

Saran

Berdasarkan hasil yang didapat dan masalah yang dihadapi, berikut adalah hal-hal yang dapat dijadikan sebagai saran untuk kegiatan penelitian berikutnya:

1. Perlu dilakukan evaluasi terhadap tingkat keberhasilan terhadap penerapan hasil penelitian ini.
2. Dapat dikembangkan berbagai aplikasi pendukung yang dapat membuat kegiatan pembelajaran ini menjadi sangat otomatis dan menyenangkan, seperti: koreksi otomatis untuk diskusi yang dilakukan.

Daftar Pustaka

- [1] B.Yustim, "*E-learning Model Design using Social Network and Internet Messenger*", International Seminar Integrating Technology Into Education, Jakarta, 17-18 May 2010
- [2] DA.Gustafson, "*Software Engineering*", McGraw-Hill, New York, 2002
- [3] E.Turban, D.Leadner, E.McLean, J.Wetherbe, "*Information Technology for Management Transforming Organizations in the Digital Economy 5th Edition*", John Wiley & Sons Inc., New York,
- [4] K.Hamilton, R.Miles, "*Learning UML 2.0*", O'Reilly, SA, 2006
- [5] RC. Bjork, "*ATM Simulation*", [on line]: <http://www.math-cs.gordon.edu/courses/cs211/ATMExample/>, Gordon College, Wenham, 2004