Transkrip

Perjalanan *E-Learning* bersama Mervy Pueblo: Tantangan (Bagian 2)

Saat ini, saya berbicara atas nama para professor di PWU atau Universitas Wanita

Dan saat ini kami sedang bertransisi, di kelas jarak jauh kami, dari format fasilitasi kelas tradisional,

menjadi format pendek yang mudah dicerna.

Beberapa mata pelajaran dapat menawarkan pelajaran dalam format pendek yang mudah dicerna terutama untuk kelas teknis.

Namun untuk kelas sejarah seni rupa misalnya, dimana pembelajaran gerakan seni rupa dunia dijejalkan dalam 13 sesi kelas,

karena PWU menggunakan sistem trimestal,

pertemuan sinkron selama 1 atau 2 jam per minggu diperlukan.

Dan, pada trimester terakhir, saya telah membuat beberapa variasi di kelas sejarah seni saya,

dengan menawarkan aktivitas asinkron sebagai alternatif seminar sinkron melalui Google Meet,

melalui penggunaan konten pilihan dari Khan Academy ditambah kuis online, dan NODMA,

sebuah aplikasi buku kerja atau pembuat buku daring untuk guru dan siswa.

Misalnya, saya mengubah salah satu sesi seminar saya menjadi buku kerja NODMA,

dan saya dapat melacak jejak digital setiap siswa.

Kekurangannya adalah

dibutuhkan berhari-hari untuk memindahkan materi kuliah saya ke NODMA dan

—

Creative Communities Learning Lab
https://creativeconomy.britishcouncil.org/projects/creative-communities-learning-lab/

Course: Digital community strategy and management

NODMA belum menawarkan cara untuk melacak tanggapan setiap siswa di buku kerja,

atau jika mereka memberikan jawaban yang benar setelah jawaban yang salah.

Jadi tidak seperti saat di kelas biasa, dimana kita bisa bertanya kepada siswa tentang poin-poin membinguungkan yang perlu diklarifikasi.

Sehingga proses penilaian sangat terbatas pada partisipasi atau berapa lama mereka mengerjakan setiap modul asinkron.

Jadi ini adalah kekurangan dari melakukan itu.

Tetapi selama pertemuan sinkron kami dapat menggunakan permainan sebagai materi kelas

sebagai cara lain untuk membuat siswa tetap terlibat dalam pembahasan topik.

dan juga membangun hubungan kerjasama yang baik antar siswa

terutama jika aktivitas gamifikasi membutuhkan kolaborasi.

Maka, bahkan sebelum pandemi, hal ini sudah ditawarkan di kelas,

dan mereka biasanya menggunakan Kahoot!, atau Family Feud, atau Jeopardy, dan juga Pinoy Henyo.

Namun, memainkan Pinoy Henyo tampaknya sangat mustahil dalam pengaturan jarak jauh.

Tetapi Family Feud dan Jeopardy melalui pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan meskipun menantang secara teknis.

Kegiatan belajar Family Feud dan Jeopardy dimungkinkan jika kita memasangkannya dengan menggunakan

grup diskusi eksklusif untuk masing-masing tim yang memungkinkan mereka berkolaborasi,

tanpa sarana ini, tim lain dapat mendengar diskusi mereka.

Hal yang luar biasa tentang menggunakan akun perusahaan, misalnya Google Enterprise,

adalah kemudahannya.

Jadi, Anda dapat menggunakan Google Slides untuk membuat kelas Anda yang di-gamifikasi,

dalam bentuk Family Feud atau Jeopardy.

Lalu menggunakan Google Meet untuk pertemuan jarak jauh.

Maka Anda telah terintegrasi

Mereka juga memiliki integrasi dengan Jamboard yang berfungsi sebagai papan tulis

yang dapat Anda gunakan untuk mempublikasikan skor,

dan Anda memiliki Google Chat untuk membuat grup diskusi untuk masing-masing tim dan menjadikan semuanya terhubung.

Bahkan untuk kelas studio yang memiliki analisa teori, dapat dibuat gamifikasi juga.

Faktanya, gamifikasi lebih mudah dilakukan dalam pertemuan tatap-muka langsung, namun masih mungkin dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh.

Meskipun begitu, hal ini akan menuntut guru untuk lebih memahami berbagai aplikasi yang dapat mereka gunakan secara bersamaan.

Saya percaya dalam waktu dekat, guru kami dapat menguasai berbagai aplikasi

yang mendukung kegiatan pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran jarak jauh.