

Bagaimana Aplikasi Edukasi Mendukung Kecakapan Abad 21

Eric Kunto Aribowo | erickunto.com

Webinar "Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inspiratif pada Era Tatanan Kenormalan Baru"

diselenggarakan oleh Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan pada Sabtu, 14 November 2020

Lisensi: CC-BY





Eric Kunto Aribowo

dosen, peneliti, trainer



Kahoot!

aplikasi game-based learning



Wakelet

aplikasi kurasi konten digital



Genially

kreator konten media interaktif





Ingin mengajukan pertanyaan?

buka browser dan ikuti langkah berikut

— 03

Langkah 01

canva.live

Langkah 02

023-936

Langkah 03

tuliskan pertanyaan
dan nama Anda





Awalan

01



Latar belakang

pendidikan vs covid19

Saya tidak pernah melihat guru bekerja **lebih keras** dengan durasi yang **lebih panjang** dari hari biasa, kecuali pada masa pandemi COVID19.

Demi siswa-siswanya, **guru belajar** mempersiapkan pembelajaran (darurat) jarak jauh; membuat video pembelajaran, mengenal aplikasi, hingga mengetahui bagaimana cara mematikan mikropon dan kamera agar obrolan tidak muncul di Zoom.

Kita sadar, sistem pendidikan kita **belum siap** menghadapi situasi yang semacam ini. Infrastruktur, skill pendidik kita, dan bbrp ketimpangan lain menjadi **tantangan kita bersama**.





Kelas Kita



Pendidik Abad 20

belajar teknologi
perlu manual yg jelas
tatap muka



Siswa Abad 21

cakap teknologi
learning by doing
media sosial & pesan instan





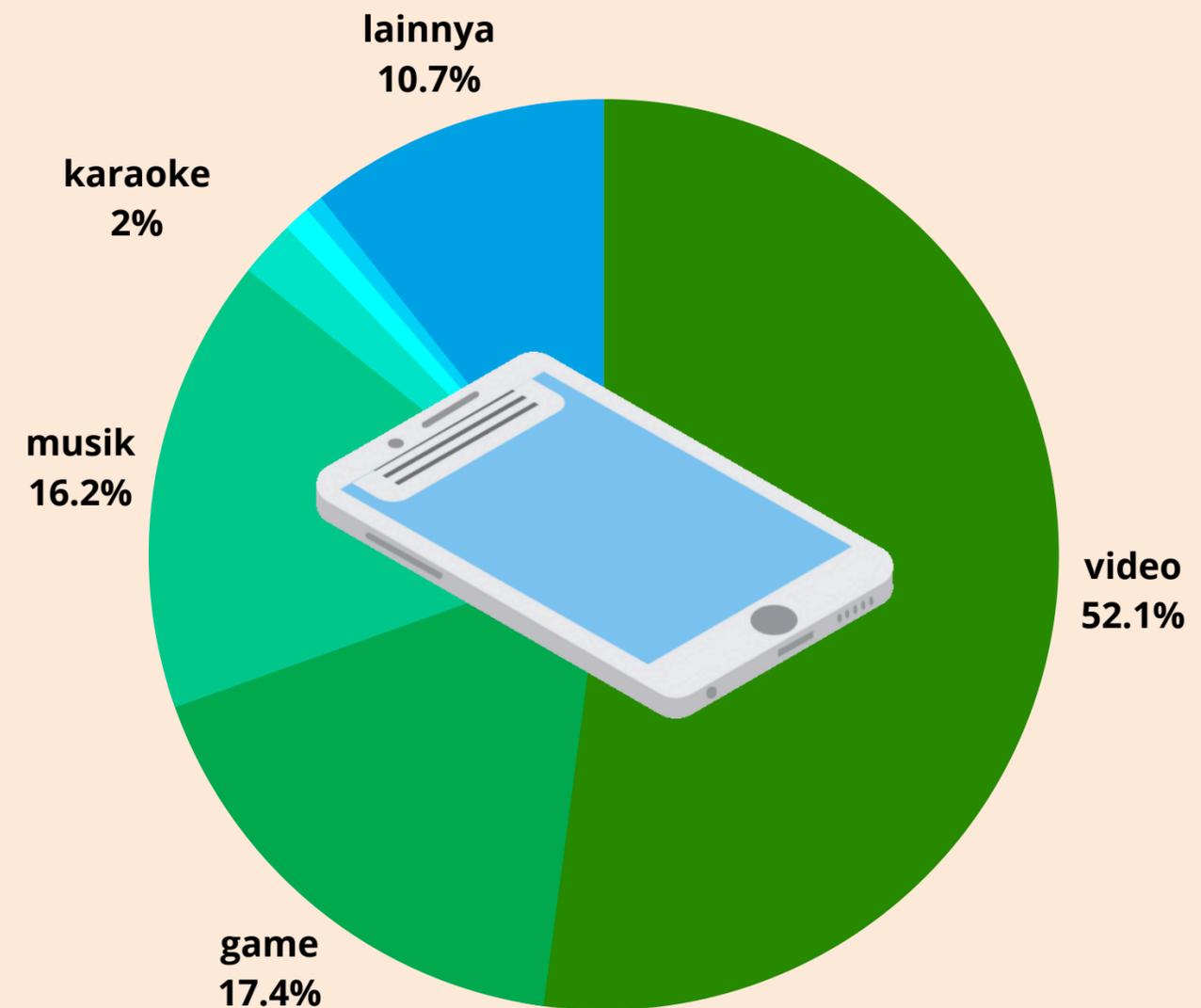
Survei APJII 2019-2020 (Q2)

196,71 juta (**73,7%** dari total populasi 266,91 juta) pengguna internet di Indonesia. Uniknya, **95,4%** responden mengakses internet **via gawai**.

Tiga akses internet utama digunakan untuk **media sosial** (51,5%), **komunikasi** (32,9%), dan **game** (5,2%).

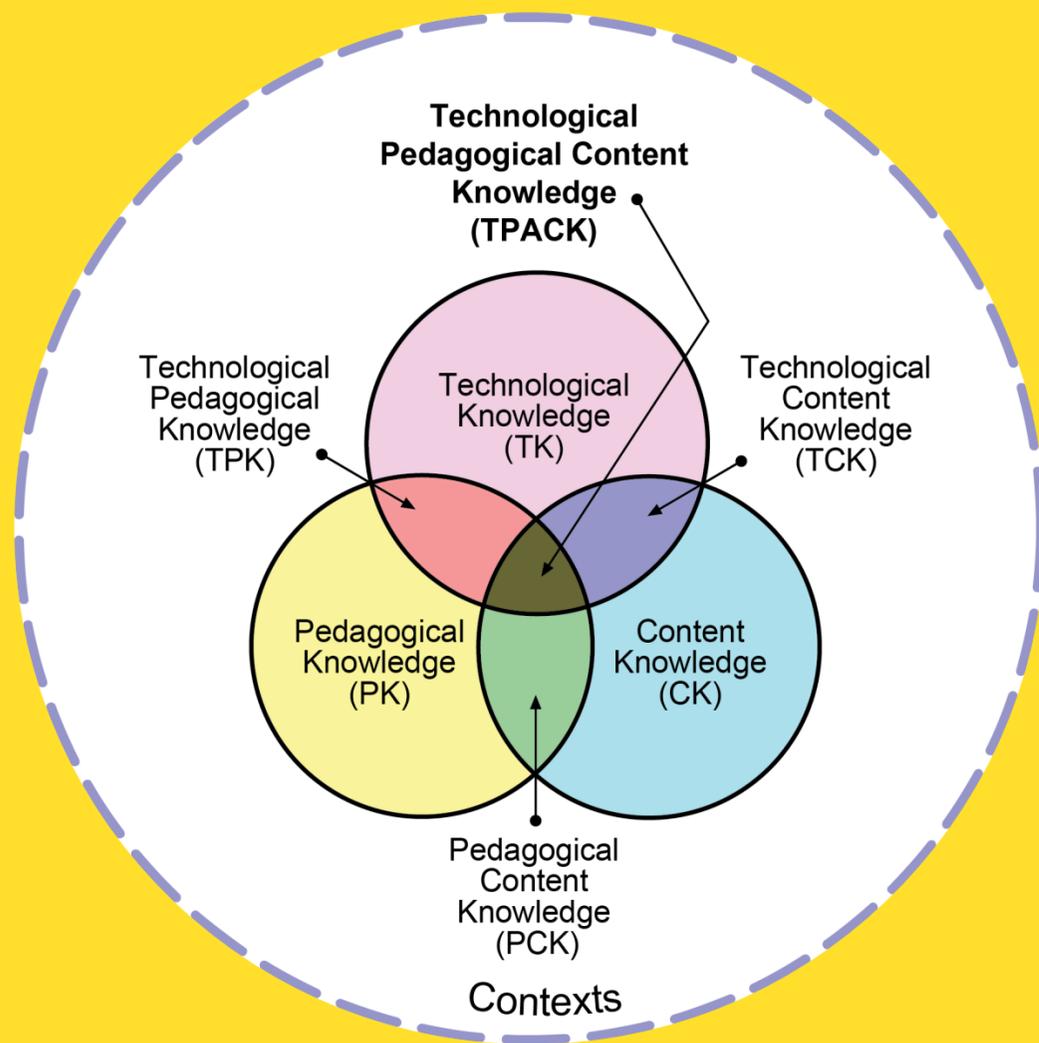
100% guru memiliki akses internet, namun sayangnya hanya **71,8%** siswa adalah pengguna internet (hasil survei 2018).

Sumber: <https://www.apjii.or.id/>



konten hiburan yang paling sering dikunjungi





Sumber: <https://tpack.org>

TPACK

Technological Pedagogical Content Knowledge

Sesuai dengan UU No. 14 Tahun 2005

"Mampu memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran dan juga pengembangan diri."

Bagi saya, model atau metode pembelajaran konvensional terjadi bilamana tidak melibatkan **unsur teknologi** dalam pembelajaran. Guru sepatutnya bertransformasi menjadi pendidik digital yang peka terhadap perubahan zaman.



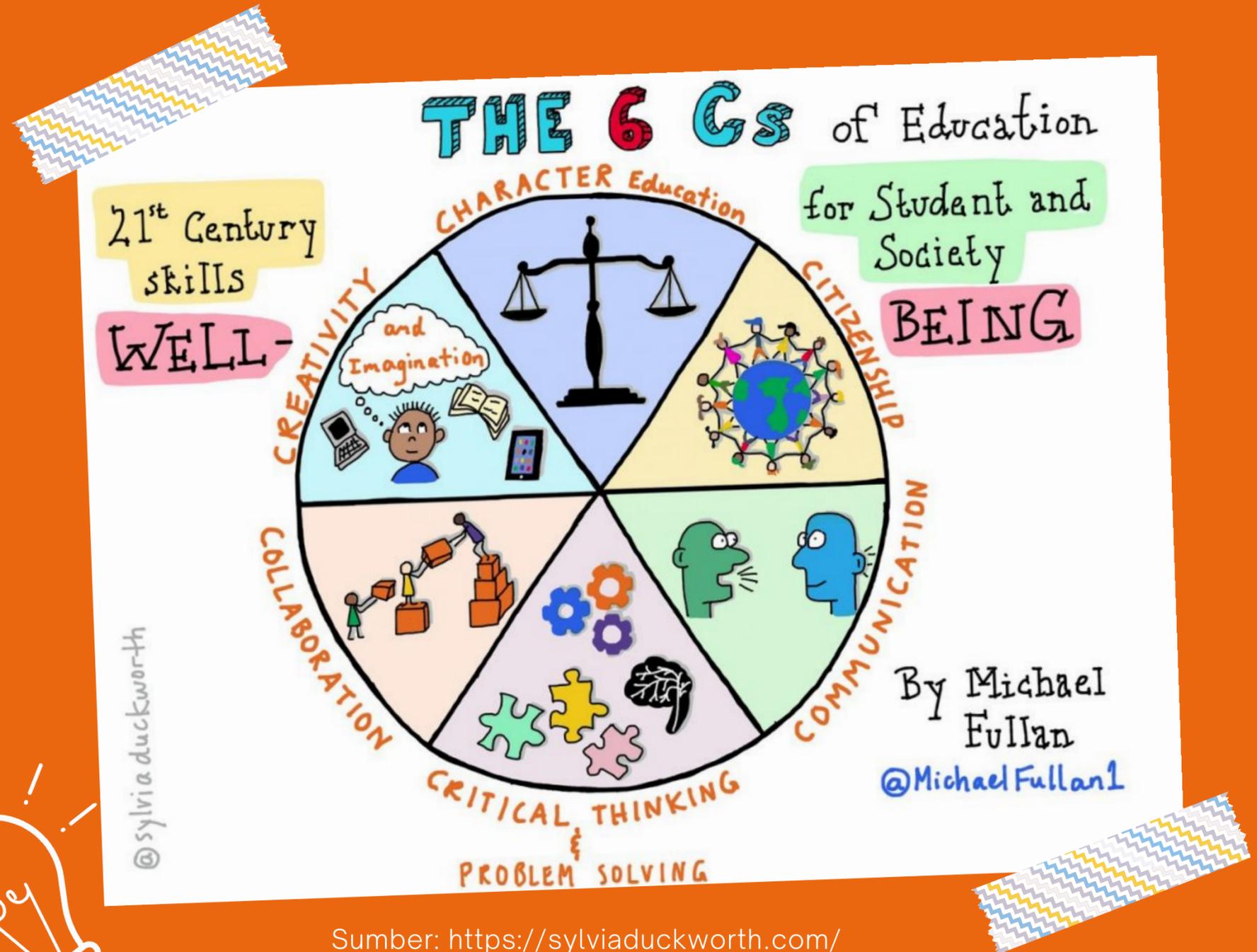
Skill Abad 21

Agar sukses menjadi **warga dunia**, siswa kita harus dibekali dengan kecakapan abad 21.

Meningkatkan kecakapan abad 21 akan lebih mudah jika dilakukan dengan **berbantuan teknologi**.

Pastikan aplikasi yang digunakan menjamin keamanan **privasi** dan **jejak digital** para siswa; serta bebas dari ancaman **cyberbullying**.

Mulai ajarkan siswa mengenai **digital citizenship**.



Sumber: <https://sylvia duckworth.com/>





Kita tidak ingin kelas kita diisi oleh siswa abad 21 yang dididik oleh guru abad 20 dengan sistem pendidikan abad 19.





Aplikasi
02





Bagaimana aplikasi edukasi mendukung kecakapan abad 21

Catatan 01

Semua aplikasi yang digunakan dalam demonstrasi ini dapat diakses secara gratis via gawai.

Catatan 02

Kerangka 4 keterampilan berbahasa digunakan dalam demonstrasi aplikasi.

Catatan 03

Pranala tutorial cara menggunakan aplikasi dapat ditemukan di akhir tayangan ini.



Kahoot!

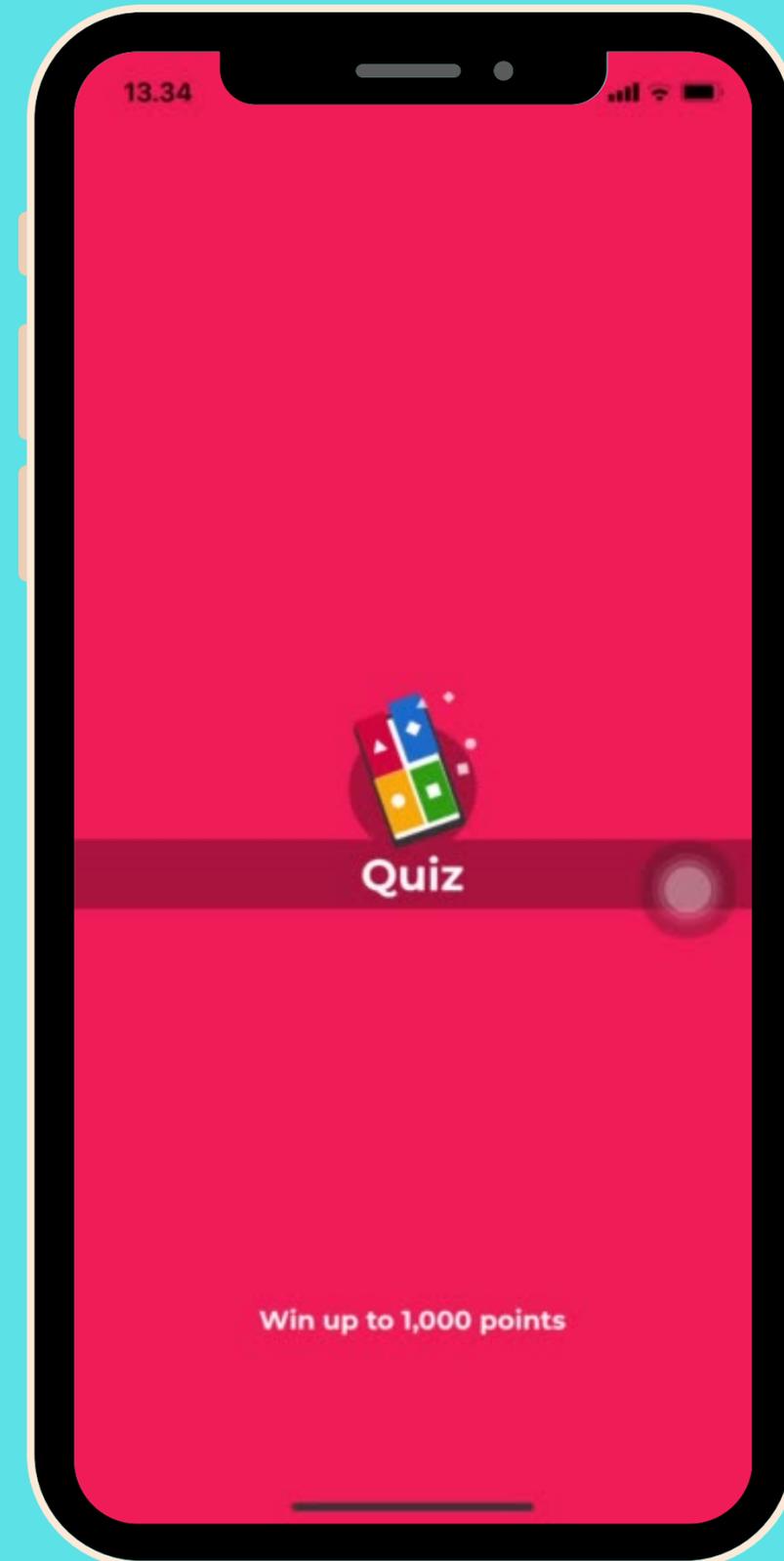
Dapat digunakan untuk membuat soal menyimak (*listening*) dengan memanfaatkan suara dari video yang ada di YouTube.

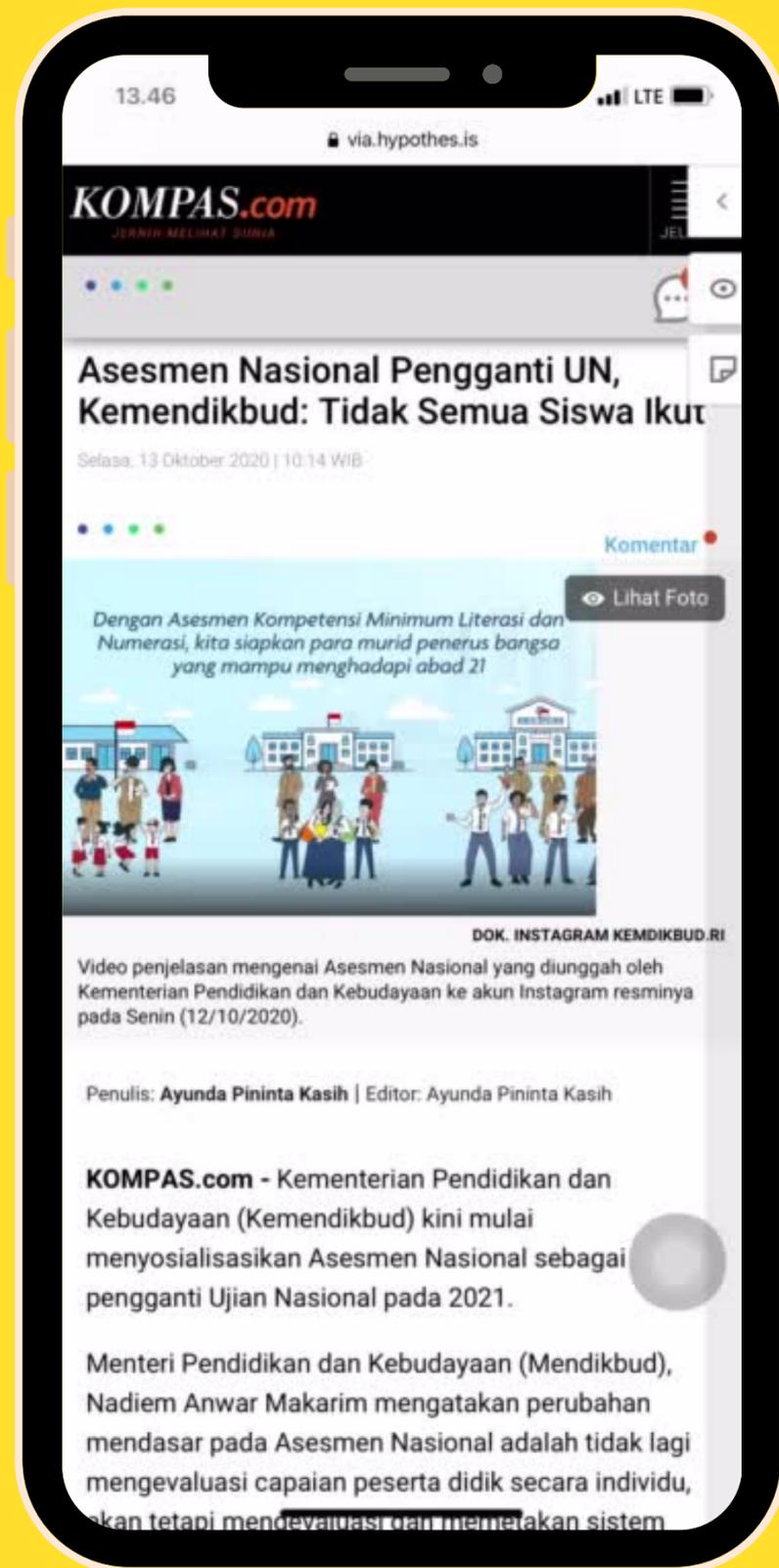
Fitur Utama

Pengaturan durasi video dan waktu menjawab.
Mendukung pilihan ganda 4 opsi serta rekapitulasi jawaban siswa untuk asesmen formatif.

Skill dan Pengguna

+ komunikasi + kolaborasi + berpikir kritis
kelas 3-12





Hypothes.is

Dapat digunakan untuk meningkatkan kecakapan membaca kritis siswa. Dukung siswa dalam membangun literasi berita dan media.

Fitur Utama

Dapat memberi sorotan (highlight; *stabilo*) serta anotasi (catatan penting) yang dapat dibaca publik. Dapat digunakan untuk semua laman web.

Skill dan Pengguna

+ komunikasi + kolaborasi + berpikir kritis
kelas 6-12



Flipgrid

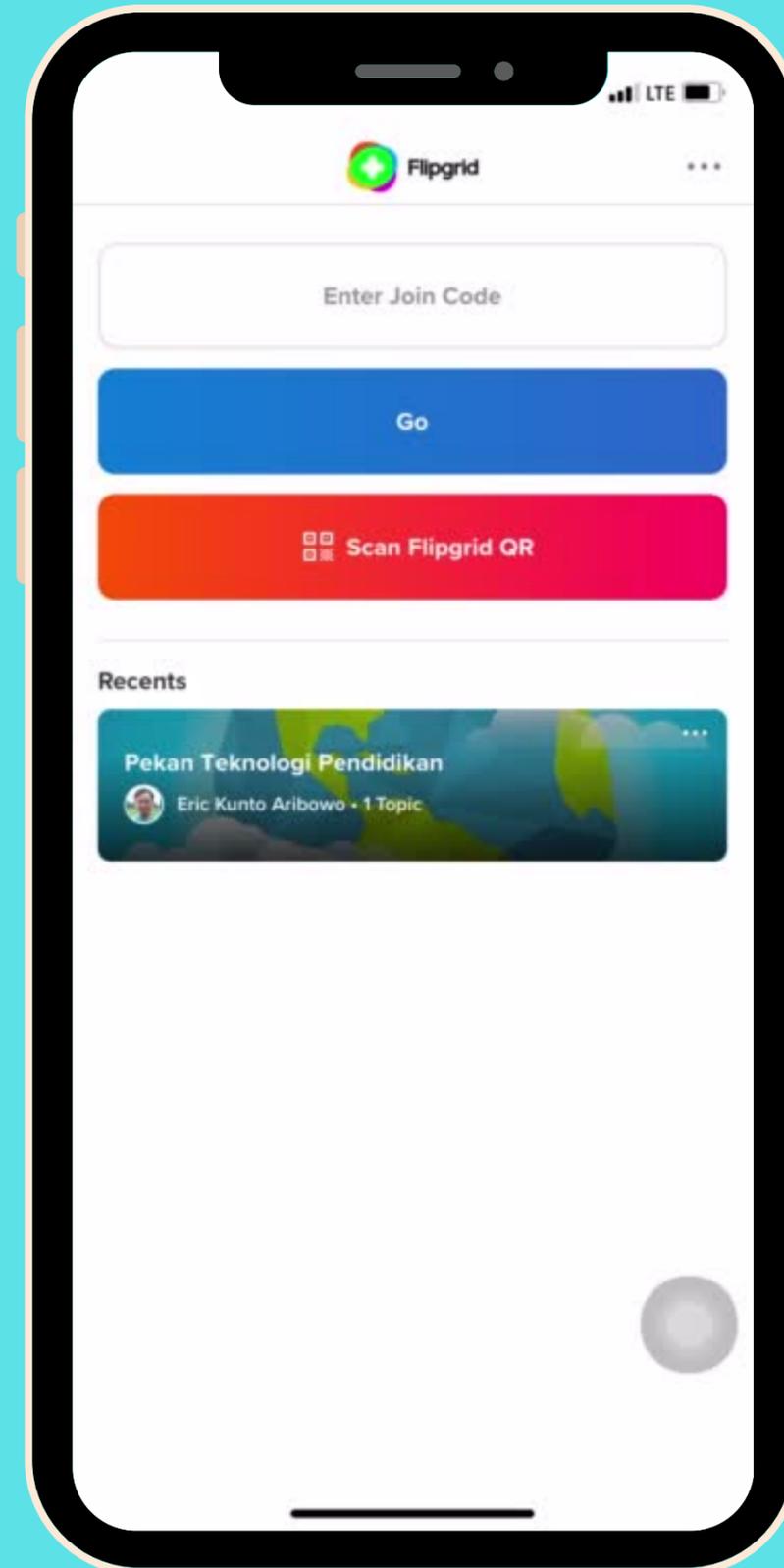
Dapat digunakan untuk meningkatkan kecakapan siswa dalam berbicara. Video dapat langsung direkam melalui kamera gawai.

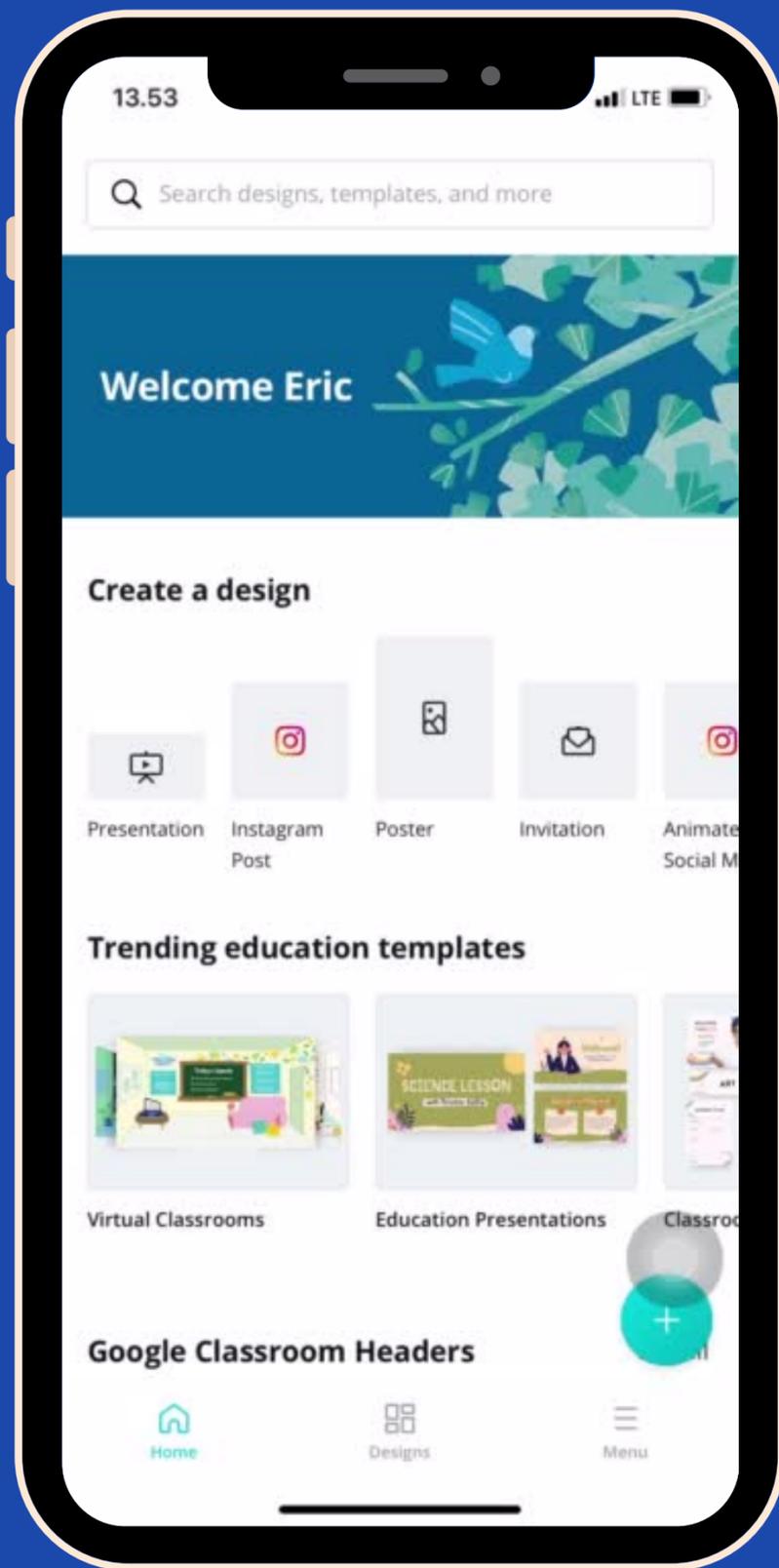
Fitur Utama

Merekam hingga 10 menit dan dilengkapi dengan tambahan rubrik, komentar teks, respons via video, efek kamera, stiker, teks, serta upload gambar.

Skill dan Pengguna

+ komunikasi + kolaborasi + karakter + berpikir kritis
kelas 3-12





Canva

Dapat dimanfaatkan untuk mendukung siswa dalam menulis buletin, poster, pengumuman, selebaran, infografik, laporan, majalah, buku elektronik, dlsb.

Fitur Utama

Tersedia template yang siap pakai, elemen dan ilustrasi untuk memperkaya konten, tersedia fitur kelas untuk siswa berkolaborasi dan berkomentar.

Skill dan Pengguna

+ kreativitas + kolaborasi
kelas 4-12





Akhiran

03





Kiat sukses menjadi guru melek teknologi

aktif di media sosial

Ikuti para penggerak teknologi pendidikan dan vendor aplikasi dalam skala nasional dan global.

bangun PLN*

Komunikasi, kolaborasi, dan bangun jejaring, berbagi materi edukatif dengan pendidik dunia.

from learner to leader

Ajak siswa Anda membuat pembelajaran lebih menarik. Jadikan mereka kreator.

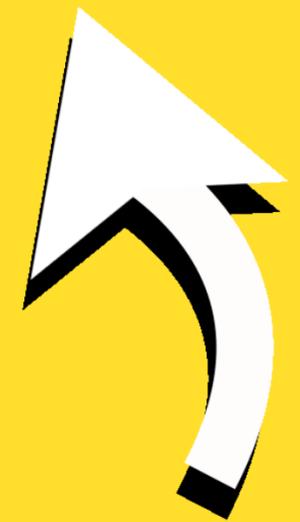
* *professional learning network*





bit.ly/unimed-21

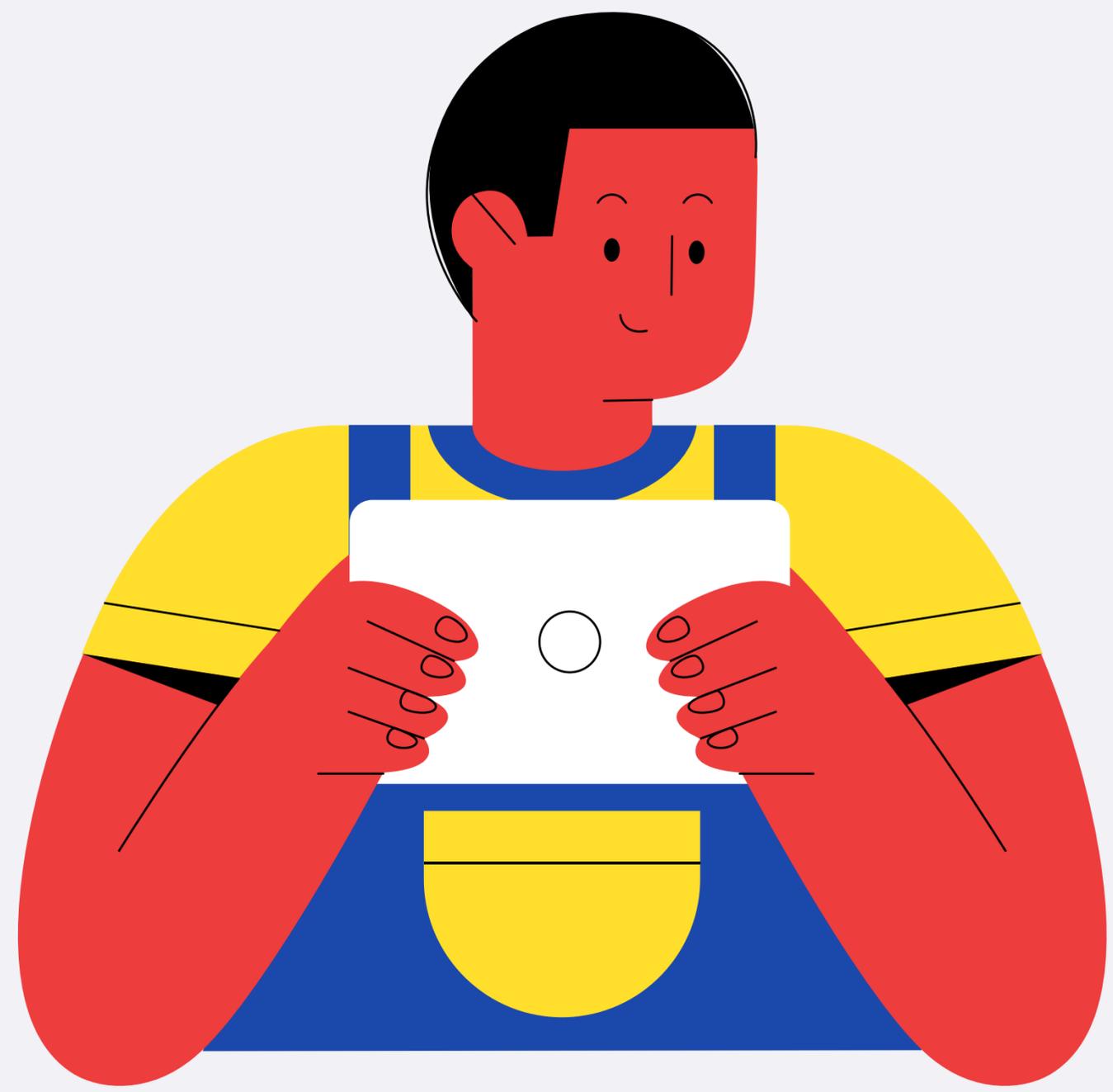
unduh materi hari ini





Suplemen

04





Sumber belajar mandiri

<http://www.erickunto.com/2020/11/02/menambahkan-anotasi-atau-catatan-di-laman-website-menggunakan-hypothes-is/>

<http://www.erickunto.com/2020/11/03/membuat-soal-menyimak-listening-memanfaatkan-kahoot/>

<http://www.erickunto.com/2020/05/02/rekaman-webinar-spesial-hardiknas-teknologi-pembelajaran-menggunakan-aplikasi-flipgrid/>

<http://www.erickunto.com/2020/05/22/rekaman-webinar-membuat-kartu-ucapan-lebaran-digital-menggunakan-canva/>





Terima kasih
ilmu itu dibagikan,
bukan digenggam

Website personal & blog

www.erickunto.com/blog

Media sosial

Fb: erickunto | Twitter: EricKunto | IG: erickunto

+62 856 4310 2840





Ingin mengajukan pertanyaan?

buka browser dan ikuti langkah berikut

— 23

Langkah 01

canva.live

Langkah 02

023-936

Langkah 03

tuliskan pertanyaan
dan nama Anda

