



**Pengembangan Diklat Reguler Melalui
E-learning Berbasis LMS *Schoology*
Di Balai Diklat Keagamaan Semarang**

Presented by:

H. Mutadi, M. Ed.

Widyaiswara Ahli Madya

BDK Semarang

Tantang Regulasi 1



PP No. 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan Pegawai Negeri Sipil Pasal 2 menyebutkan bahwa diklat bertujuan diantaranya:

meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk dapat melaksanakan tugas jabatan secara profesional dengan dilandasi kepribadian dan etika PNS sesuai dengan kebutuhan,

menciptakan aparatur yang mampu berperan sebagai pembaharu dan perekat persatuan dan kesatuan bangsa.

Tantang Regulasi 2



Undang-Undang ASN No. 5 tahun 2014 Pasal 70 ayat (1) berbunyi setiap pegawai ASN memiliki hak dan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi.



Sedangkan ayat (2) berbunyi pengembangan kompetensi sebagai mana ayat (1) antara lain melalui pendidikan dan pelatihan

Tantang Regulasi 3



PP 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil Pasal 203 ayat 4

Pengembangan kompetensi bagi setiap PNS sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan paling sedikit 20 (dua puluh) jam pelajaran dalam 1 (satu) tahun.



Tantang Regulasi 4



Menurut KMA 345 tahun 2004 Pasal 2 Tugas BDK adalah melaksanakan pendidikan dan pelatihan tenaga administrasi dan tenaga teknis pendidikan dan keagamaan.

Pasal 3

Balai Diklat Keagamaan menyelenggarakan fungsi:

- Perumusan visi, misi, dan kebijakan Balai Diklat Keagamaan,
- Penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan tenaga administrasi dan tenaga teknis keagamaan,
- Pelayanan di bidang pendidikan dan pelatihan keagamaan

Era Internet of Things



INTERNET OF THINGS

Internet of Things (IOT) sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia di era revolusi industri 4.0



LEVERAGE

Prose pembelajaran menjadi bagian dari sektor yang menjadikan IoT sebagai tulang punggung kemajuan, sekaligus sebagai daya ungkit (*leverage*) peningkatan mutu pendidikan.



AS A LEARNING RESOURCES

Setidaknya IoT dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu (*as a tools*), sebagai bahan ajar (*as a learning resources*) dan sebagai sistem pendukung (*as a support system*)

Widyaiswara dan IoT



FRONT - END

Widyaiswara (WI) menjadi ujung tombak pemanfaatan IoT dalam pembelajaran, karena WI berada pada posisi **front end** yang langsung bersentuhan dengan **user** pembelajaran yaitu Pengawas, Kepala Madrasah, Guru dan yang lainnya.



KNOWLEDGE CAPACITY

Keberadaan IoT dimasyarakat yang begitu terbuka (*open access*) sangat memungkinkan user bisa lebih mengakses informasi secara cepat, dan jika WI tidak mengimbangi maka bisa terjadi **knowledge capacity** user lebih tinggi dibandingkan WI.



INFLUENCER

Oleh karena itu WI diuntut untuk memiliki kemampuan TIK yang memadai, bahkan tidak hanya cukup dengan **IoT literacy** tapi harus beranjak menjadi **IoT fluence**.

Fakta Empiris atau Tuntutan



Mempertahankan pembelajaran konvensional pada Diklat Reguler



Melakukan inovasi Pre Test, Formative Test, dan Post Test secara online



Menginformasikan nilai Pre Test, Formative Test dan Post Test segera setelah peserta diklat selesai mengerjakan soal tersebut



Melakukan inovasi dalam Pre Test, Formative Test dan Post Test dalam satu LMS yang terintegrasi dengan konten pembelajaran (Bringing the elements together)

Fakta Empiris atau Tuntutan



Mengunggah dan menata materi pembelajaran diklat (uploading & organizing instructional materials) pada cloud storage



Memberikan kesempatan yang luas pada peserta didik untuk bisa berdiskusi lebih lanjut dengan narasumber dan teman diklatnya lewat online instant Messaging/ Chat sessions yang ada di sebuah LMS



Memberikan kesempatan pada peserta diklat untuk belajar tidak harus dalam waktu yang sama (empowering trainee to choose when and where they study)

Fakta Empiris atau Tuntutan



Memungkinkan setiap peserta untuk bisa menyusun portofolionya secara online (digital portfolios for trainee) di sebuah LMS yang sewaktu-waktu bisa diakses oleh widyaiswara



Masih ada sejumlah narasumber belum memanfaatkan The Power of IoT



Tuntutan Widyaiswara Should Establish World Class Performance

Tentang Schoology



Schoology ada situs yang menggabungkan antara jejaring sosial dan LMS. Jadi dengan Schoology kita bisa berinteraksi sosial sekaligus belajar.

Stay Connected, pengajar/guru bisa mengatur segala kegiatan yang akan dilakukan kepada murid baik pembaharuan grup/course, serta memberi umpan balik pada peserta didiknya.

Extend Class Time, seorang siswa dapat melihat soal secara online, belajar mandiri, serta membentuk kelompok dengan temannya dimanapun dan kapanpun itu.

Manage on the Go, mudah untuk mengabsen siswa. Leverage iOS and Android Devices, dapat didapatkan secara gratis dengan cara menginstallnya di mobile phone atau diakses di laptop. Karena schoology berbasis Android maupun iOS. Terkadang schoology sering melakukan pembaharuan.

PowerSchool Completes Acquisition of Schoolology

Creating the most comprehensive classroom solution to empower teachers with personalized learning functionality, improving education outcomes for every student.

[LEARN MORE](#)



Courses

My Courses



KURIKULUM DIKLAT
Angkatan 1
user school



GOOGLE CLASSROOM
Angkatan 1
user school



GOOGLE DRIVE
Angkatan 1
user school



GOOGLE FORMS
Angkatan 1
user school



GOOGLE SITES
Angkatan 1
user school



Course Options

Materials

Updates

Gradebook

Grade Setup

Badges

Attendance

Members

Access Code

[Redacted Access Code]

Reset

GOOGLE CLASSROOM: Angkatan 1

Notifications

Add Materials Options

All Materials

Bahan Ajar Google Classroom



Bahan Tayang Google Classroom



Assignment Google Classroom



Tes Kemampuan Google Classroom



Chat Room Google Classroom



Reminders

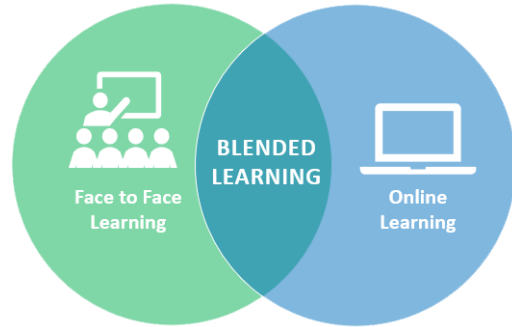
27 ungraded assignment submissions

Upcoming

Add Event

No upcoming assignments or events

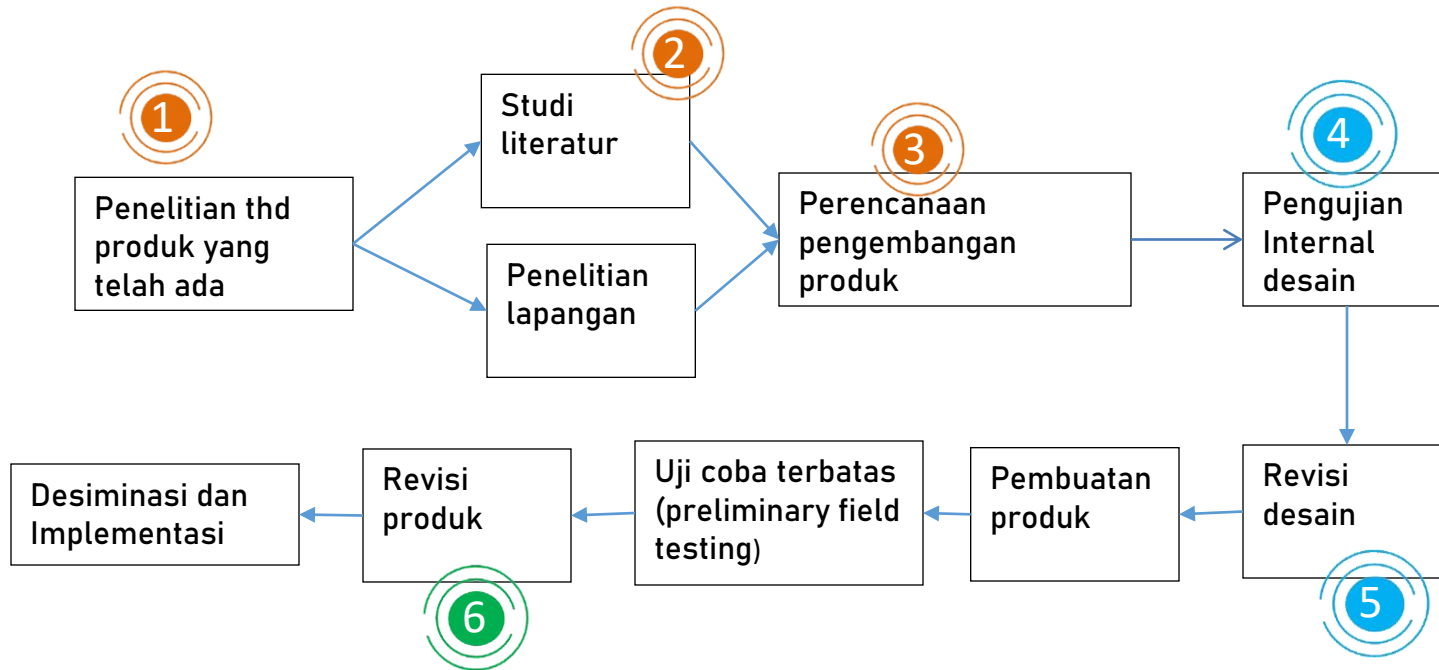
Blended Learning



The definition of blended learning is a combination— or blend—of different online learning modes, or of online and in-person learning. Blended learning is becoming increasingly common with the availability of both synchronous and asynchronous online learning options

Blended learning has the potential to engage a variety of learning styles, enrich the overall learning experience, and provide greater consistency in the content and quality of training being delivered. Learners are offered more convenience and flexibility utilizing online learning modes while maintaining some of the interaction and individual attention provided in face-to-face training. Blended learning also reduces the amount of class time for learners while providing a higher degree of accountability for learners

Tahap Implementasi Perkonsultansian



Richey and Klein – R & D



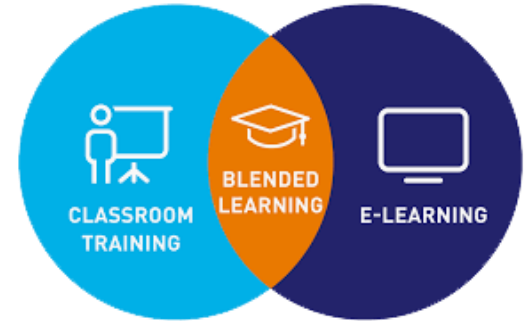
MENGEMBANGKAN PRODUK TELAH ADA

Langkah-langkah penelitian R & D oleh **Richey and Klein** - Meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah Ada (Level 3)



MENGEMBANGKAN DAN MENYEMPURNAKAN

Penelitian dan pengembangan pada level 3 adalah meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada. Seperti telah dikemukakan bahwa, R&D yang bersifat pengembangan adalah menyempurnakan yang telah ada, baik dari segi bentuk maupun fungsinya



● Blended Learning berbasis LMS Schoology

Keterangan Rancangan



Tahap pertama, dari penelitian level 3 ini adalah *mengkaji produk yang telah ada*, untuk diketahui spesifikasi, kelebihan dan kekurangan/ kelemahan produk tersebut



Tahap kedua, selanjutnya peneliti melakukan *studi literatur* (kajian teori dan hasil penelitian/ pengalaman yang relevan)



Tahap ketiga, Berdasar studi literatur tersebut selanjutnya peneliti *membuat rancangan produk yang bersifat menyempurnakan/mengembangkan* produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan nanti harus lebih efektif, efisien, dan lebih praktis digunakan dari pada produk yang telah ada.

Keterangan Rancangan



Tahap keempat, Rancangan tersebut selanjutnya diuji internal. *Uji internal* berarti menguji rancangan berdasarkan pendapat *para ahli* dan *praktisi*








Tahap kelima, Berdasar hasil uji internal selanjutnya digunakan untuk *merevisi* rancangan/desain. Setelah desain direvisi, selanjutnya desain tersebut dibuat menjadi produk awal. Setelah produk awal jadi, maka selanjutnya produk tersebut diuji lapangan secara terbatas (*preliminary field testing*).



Tahap keenam, setelah produk direvisi maka selanjutnya *produk dideminasi/ disebarluaskan* dan diimplementasikan pada masyarakat (*dissemination and implementation*). Diseminasi dilakukan dengan cara melaporkan hasil penelitian produk ke kelompok profesional dan dimuat ke jurnal-jurnal ilmiah maupun jurnal yang bersifat komersional

Findings and Discussions

-  Mendukung program Save the Earth melalui paperless
-  Memberi kesempatan belajar individual tidak harus bersama dan tidak dibatasi sekat kelas
-  Bisa diakses menggunakan handphone dimana saja dan kapan saja
-  Peserta termotivasi dan menghindari kejenuhan dominasi narasumber
-  Bisa mengakses learning content kapan saja
-  Menyediakan learning experience yang tidak konvensional
-  Efisiensi Anggaran

3	Diklat Jarak Jauh (DJJ)	Diklat Reguler dan DDWK dibutuhkan banyak komponen penganggaran baik untuk Peserta, Pengajar, Panitia dan komponen biaya yang lain.	DJJ Hanya Dibutuhkan Komponen Biaya KJM Pengajar dan Kebutuhan Admin.	<p>Komponen biaya DJJ untuk 60 peserta meliputi kuota internet, rapat monitoring pelaksanaan, ATK, sertifikat, layanan video call dan teleconference, pengajar diklat total anggaran = Rp. 19.350.000</p> <hr/> <p>Diklat Reguler untuk 35 peserta dibutuhkan anggaran = Rp.79.900.000</p> <hr/> <p>Diklat Di Wilayah Kerja untuk 40 peserta dibutuhkan anggaran = Rp.40.000.000</p>
---	-------------------------	---	---	--