

LAPORAN
"PELATIHAN E-LEARNING DAN MEDIA
BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN
PEMUSTAKA", FPPTI DKI JAKARTA

16 – 18 Oktober 2018, IPMI
International Business School,
Jakarta Selatan

ANNISA (215030581)



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS ESA UNGGUL
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
JAKARTA
2018



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam UU No. 43 Tahun 2007 disebutkan bahwa Pustakawan adalah seseorang yang memiliki kompetensi yang diperoleh melalui pendidikan dan/atau pelatihan kepustakawanan serta mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan pengelolaan dan pelayanan perpustakaan. Peraturan Pemerintah No 24/2014 tentang pelaksanaan UU No. 43/2007 pasal 34 juga menyatakan bahwa seorang pustakawan harus memiliki kompetensi profesional dan kompetensi personal. Kompetensi profesional tersebut mencakup aspek pengetahuan, keahlian, dan sikap kerja. Sedangkan kompetensi personal mencakup aspek kepribadian dan interaksi sosial.

Salah satu alternatif sarana peningkatan kompetensi yang sudah lama dimanfaatkan, terutama dalam dunia pendidikan adalah e-learning. Fasilitas ini memanfaatkan ketersediaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. E-Learning merupakan suatu jenis sistem pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.

Pemanfaatan aplikasi e-learning diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penyediaan informasi oleh para pustakawan kepada penggunanya, baik peneliti, penyuluh dan masyarakat umum. Dengan melalui aplikasi ini pengguna informasi, baik dalam bentuk lembaga ataupun perorangan dapat berdiskusi dengan pengelola sumber informasi. Bahkan dengan pengelolaan yang baik, pengguna juga dapat berkomunikasi dengan narasumber ahli.

Menurut Techinasia, penggunaan E-learning di tahun 2017 sudah masif digunakan pada hampir 30 % perguruan tinggi di Indonesia dan trennya terus menaik dari tahun sebelumnya. Hal ini bertanda bahwa E-learning serta media belajar berpotensi untuk dijadikan opsi diterapkan pada layanan pemustaka di perpustakaan. Oleh sebab itu, pelatihan ini perlu diikuti untuk meningkatkan kompetensi dan pelayanan perpustakaan bagi pemustaka di Perguruan Tinggi mengenai paket pembuatan media belajar serta implementasinya untuk menggunakan E-learning.

B. TUJUAN

Adapun tujuan dari mengikuti kegiatan ini adalah:

- mampu menggunakan Learning Management System
- mampu membuat Media Pembelajaran animasi untuk mengedukasi pemustaka
- dapat mengintegrasikan berbagai media untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif.

C. WAKTU DAN TEMPAT PELATIHAN

Pelatihan dilaksanakan selama 3 (tiga) hari, yaitu pada:

Hari dan Tanggal : Selasa s/d Kamis, 16-18 Oktober 2018

Lokasi : IPMI International Business School. Jl Rawajati Timur I/1, Kalibata, Jakarta Selatan.

D. PESERTA

Pelatihan diikuti oleh 40 orang yang sebagian besar merupakan Pustakawan Perguruan Tinggi yang berasal dari daerah Jakarta maupun luar Jakarta.

E. BENTUK KEGIATAN

Pelatihan ini merupakan pelatihan yang berbentuk semi-kursus, dimana materi sesi pelatihan diberikan dengan prosentase 20% uraian teori dan 80% praktik. Semua materi sesi pelatihan dikemas di dalam sebuah LMS1 untuk memudahkan para pengajar dan para peserta belajar untuk mengakses, mempelajari, mengikuti sistem evaluasi (ujian) dan aktifitas kelas secara mandiri dan online. Oleh karena itu, para peserta diharapkan sudah menguasai penggunaan internet, search engine, unggah-unduh, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan akses online.

BAB II

PEMBAHASAN

A. hari pertama, Selasa, 16 oktober 2018

1. Media Pembelajaran Online

Pembelajaran online (juga dikenal dengan pembelajaran elektronik, atau e-Learning) merupakan hasil dari suatu pembelajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis komputer. Bahannya biasa sering diakses melalui sebuah jaringan. Sumbernya bisa berasal dari website, internet, intranet, CD-ROM, dan DVD. Selain memberikan instruksi, e-learning juga dapat memonitor kinerja peserta didik dan melaporkan kemajuan peserta didik. E-learning tidak hanya mengakses informasi (misalnya, halaman web), tetapi juga membimbing peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang spesifik (misalnya, tujuan).

Semakin berkembangnya teknologi informasi yang didukung dengan kehadiran internet memiliki berbagai dampak positif, yang diantaranya berupa lebih dimudahkannya proses belajar mengajar antara guru dan murid atau mahasiswa dengan dosen. Berbagai macam website, aplikasi, dan bahkan media sosial dibuat oleh para developer untuk tujuan ini. Salah satunya adalah Edmodo, sebuah jaringan sosial yang terbukti sangat membantu jutaan guru dan murid dalam melakukan proses belajar mengajar.

Edmodo sangatlah membantu sekali dalam proses pembelajaran. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya di sekolah. Desain tampilan yang dimiliki Edmodo hampir sama dengan desain tampilan Facebook. Dengan Edmodo, guru/ dosen dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk siswa/ mahasiswa dengan mudah.

Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid. Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'hara dan Edmodo sendiri bisa dibilang merupakan program e-learning yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan.

Bukan hanya proses belajar mengajar antara murid dan guru yang semakin dimudahkan, guru pun dapat saling berdiskusi dengan guru-guru lainnya yang berada di belahan dunia lain, berbagi pengalaman mengajar, dan sebagainya. Dalam penggunaan Edmodo, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kode khusus untuk setiap

kelas/ grup. Jika siswa ingin bergabung pada suatu grup, maka siswa terlebih dahulu mengetahui kode khusus grup tersebut.

Manfaat Edmodo untuk Pembelajaran

Edmodo mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut :

- Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan murid.
- Dengan Edmodo, siswa satu dengan siswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
- Edmodo mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orang tua murid.
- Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
- Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu, murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
- Dengan adanya Edmodo, orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.
- Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

Project Edmodo

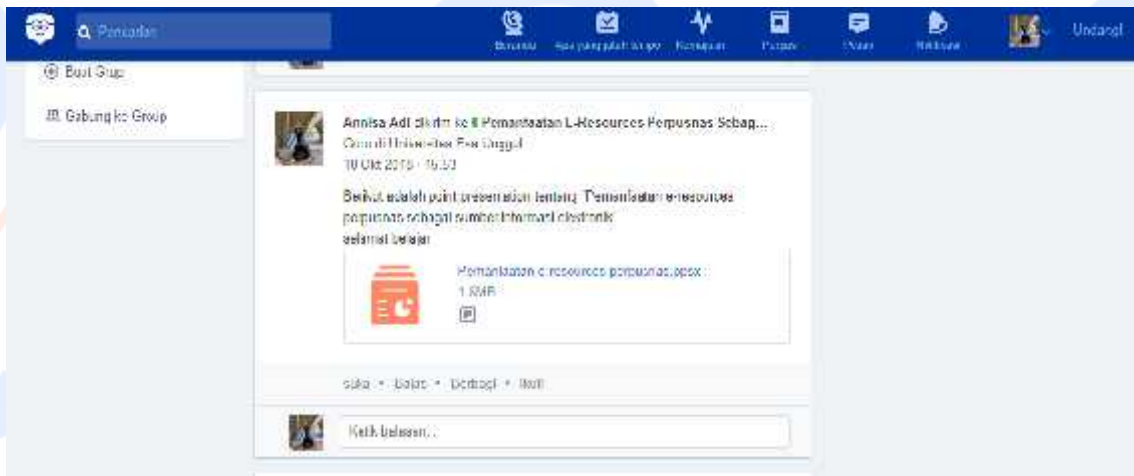
Kunjungi laman www.edmodo.com

- Profil Guru



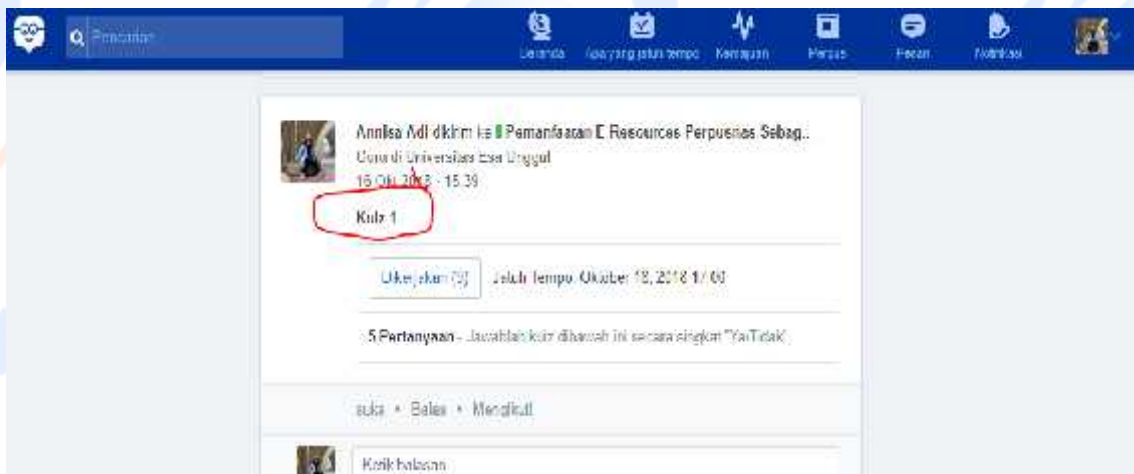
- File dan Links

Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan note dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut ber-ekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf dan lain-lain.



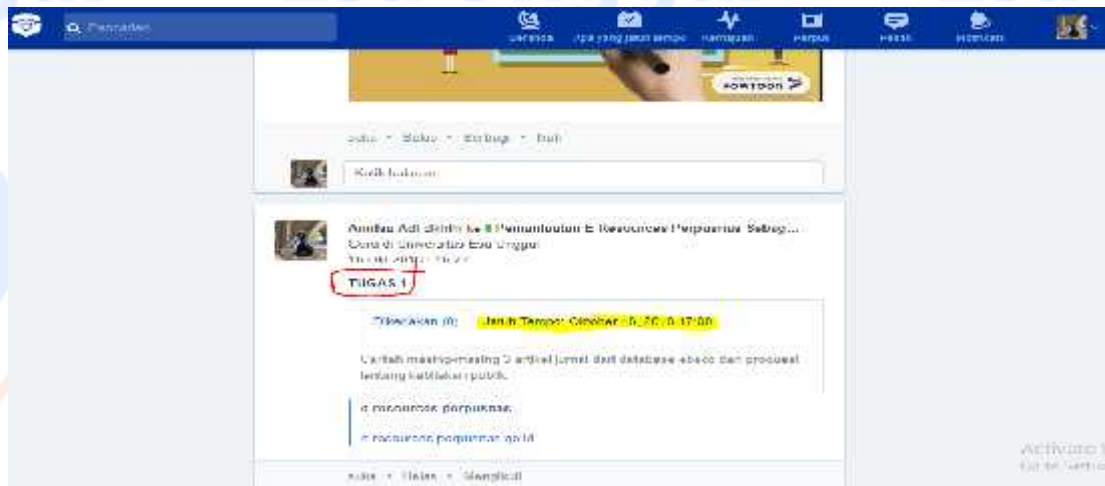
- Quiz

Fitur Quiz hanya dapat dibuat oleh guru, siswa hanya bisa mengerjakan kuis yang diberika oleh guru.



- Assignment

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada murid secara online. Tugas ini juga diberi deadline kapan harus dikerjakan oleh siswa. fitur attach file yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk file document (pdf, doc, xls, ppt), dan juga tombol "Turn in" pada kiriman assignment yang berfungsi menandai bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka.



B. Hari Kedua, Rabu, 17 Oktober 2018

- Powtoon

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat PowToon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Pemanfaatan media Powtoon sangat mudah, kunjungi laman www.powtoon.com dan register sebagai anggota/pengguna dengan email yang aktif kemudian kita bisa menggunakan fitur yang ada secara gratis ataupun berbayar.

Contoh Project Powtoon

Sebelum membuat video presentasi sebaiknya membuat narasi dan storyboard agar memudahkan dalam proses pembuatan video animasi presentasi yang diinginkan, contohnya seperti dibawah ini;

Narasi penelusuran e-resources perpunas

1. Selamat datang dikelas Literasi Informasi Perpustakaan Esa Unggul “Pemanfaatan e-resources sebagai sumber informasi elektronik”
2. Untuk memenuhi kebutuhan informasi penggunanya perpustakaan nasional melanggan berbagai bahan perpustakaan digital online (e-resources)
3. e-resources memuat tentang jurnal , ebook, dan karya-karya referensi online lainnya baik dari dalam negeri maupun luar negeri yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun

4. Bagaimana cara mengaksesnya? Sangat mudah, kunjungi website e-resources.perpusnas.go.id dan melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk mendapatkan no ID peserta dan password setelah itu anda bisa melakukan login
5. Ada banyak database digital yang dilanggan baik dalam maupun luar negeri; Ebso, Proquest, Sage, Britanica Library, westlawnnext, lexisnexis, indonesia heritage, Carano Pustaka, Balai Pustaka dsb.
6. Untuk mendapatkan informasi yang anda inginkan, cukup mengklik icon database yang ada
7. Demikian cara pemanfaatan e-resources. perpustakaan.go.id, semoga bermanfaat, sampai berjumpa dikelas lainnya

Narasi	Storyboard
Selamat datang dikelas Literasi Informasi Perpustakaan Esa Unggul “Pemanfaatan e-resources sebagai sumber informasi elektronik”	Gambar welcoming class oleh tutor
Untuk memenuhi kebutuhan informasi penggunaannya perpustakaan nasional melanggan berbagai bahan perpustakaan digital online (e-resources)	Gambar perpustakaan nasional, pengguna perpustakaan, dan simbol perpustakaan online
e-resources memuat tentang jurnal , ebook, dan karya-karya referensi online lainnya baik dari dalam negeri maupun luar negeri yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun	Gambar jenis masing-masing bahan perpustakaan
Bagaimana cara mengaksesnya? Sangat mudah, kunjungi website e-resources.perpusnas.go.id dan melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk mendapatkan no ID peserta dan password setelah itu anda bisa melakukan login	Menunjukkan alamat website e-resources perpustakaan, dan http://keanggotaan.perpusnas.go.id

<p>Ada banyak database digital yang dilanggan baik dalam maupun luar negeri; Ebso, Proquest, Sage, Britanica Library, westlawnext, lexisnexis, indonesia heritage, Carano Pustaka, Balai Pustaka dsb.</p>	<p>Animasi jenis database online yang di langgan e-resources perpunas</p>
<p>Untuk mendapatkan informasi yang anda inginkan, cukup mengklik icon database yang ada</p>	<p>Animasi klik icon/logo database online</p>
<p>Demikian cara pemanfaatan e-resources. perpunas.go.id, semoga bermanfaat, sampai berjumpa dikelas lainnya</p>	<p>Animasi tutor dan pencari informasi</p>

Contoh video Powtoon



Manfaat Media Pembelajaran Powtoon

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:

Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;

Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

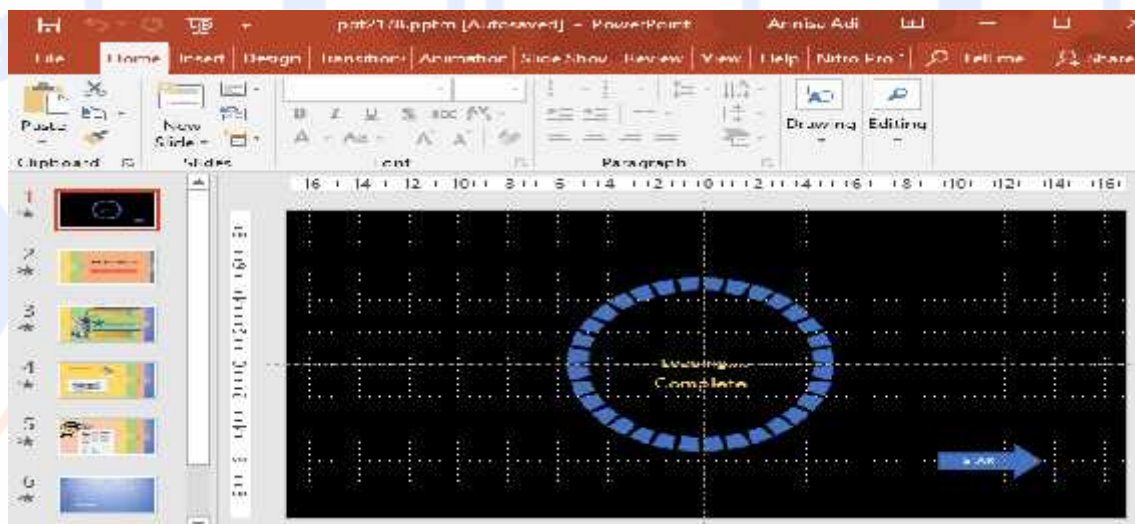
3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography

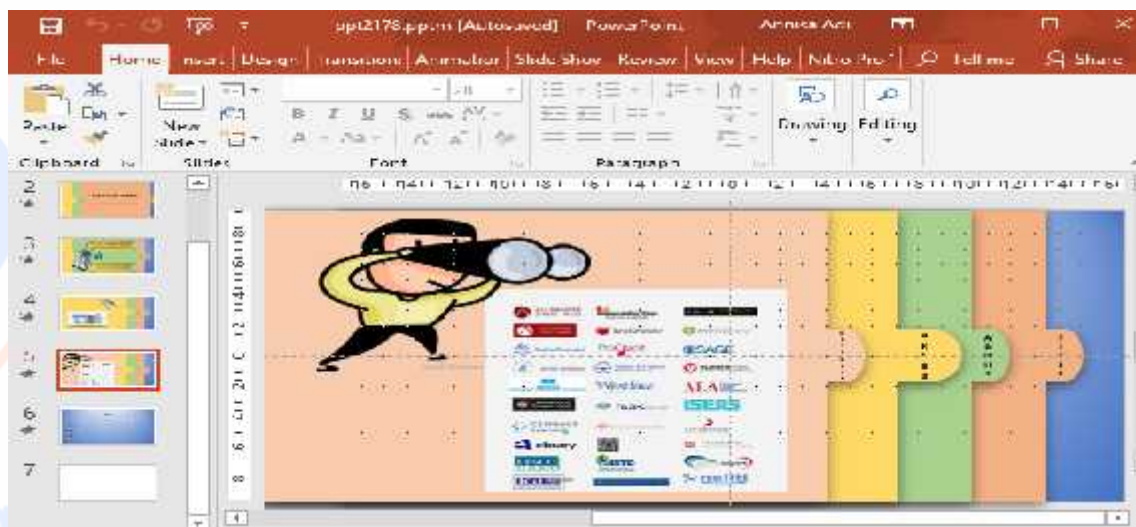
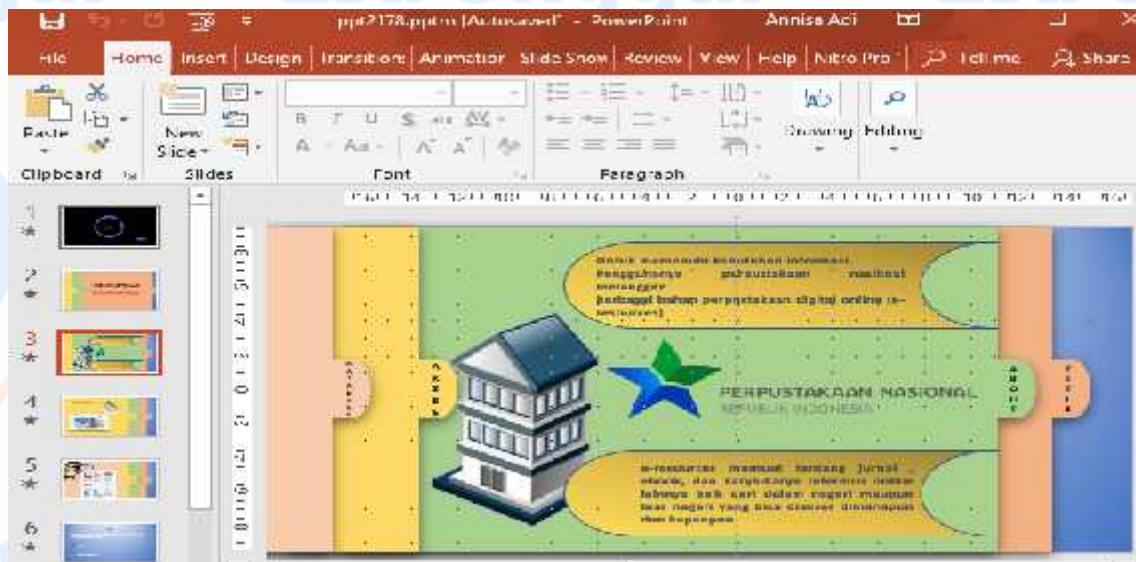
C. Hari Ketiga, Kamis, 18 Oktober 2018

Power Point Presentation 2016

Microsoft Office selalu berinovasi seiring dengan perkembangan teknologi, sekarang microsoft power point menawarkan beragam fitur baru yang membuat presentasi lebih menarik dan interaktif. Para presenter bisa menyampaikan ide dengan desain yang indah, animasi yang kaya, gerakan sinematik, ikon, dan model 3D. Buat presentasi yang dinamis menggunakan teknologi cerdas hanya dalam beberapa klik. Menyajikan presentasi layaknya profesional.

Contoh project Power Point Presentasi 2016





BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Pelatihan e-learning dan media belajar online perlu diikuti oleh pustakawan dalam meningkatkan layanan bagi pemustaka. Pemanfaatan e-learning dapat mengedukasi pemustaka dalam proses pembelajaran dan membuat suatu metode pembelajaran yang interaktif. Media belajar online juga membantu pustakawan dalam mensosialisasikan fasilitas apa saja yang ada di perpustakaan secara interaktif kepada pemustakanya.

DAFTAR PUSTAKA

Kusumayadi, Eka. 2016. Perancangan dan pembangunan sistem e-learning perpustakaan pertanian. Diakses pada Rabu, 24 Oktober 2018, 21.00 WIB ([http://www.academia.edu/21488802/Perancangan dan pembangunan sistem e-learning perpustakaan pertanian](http://www.academia.edu/21488802/Perancangan_dan_pembangunan_sistem_e-learning_perpustakaan_pertanian))

<https://www.edmodo.com> diakses pada Rabu, 24 Oktober 2018, 21.20 WIB\

Zakaria, Muhammad. [s.a]. Tentang Edmodo : Pengertian, Manfaat, dan Fitur-Fiturnya yang Wajib Anda Ketahui. Diakses pada Rabu, 24 Oktober 2018, 21.30 WIB (<https://www.nesabamedia.com/pengertian-manfaat-dan-fitur-edmodo/>)

<https://www.powtoon.com> diakses pada Rabu, 24 Oktober 2018, 22.17 WIB

Dokumentasi Kegiatan

