



Universitas Terbuka
Indonesia Open University



BLU PROMiSe
Prestasi Belajar Berinovasi

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

Studi Kelayakan e-BLK

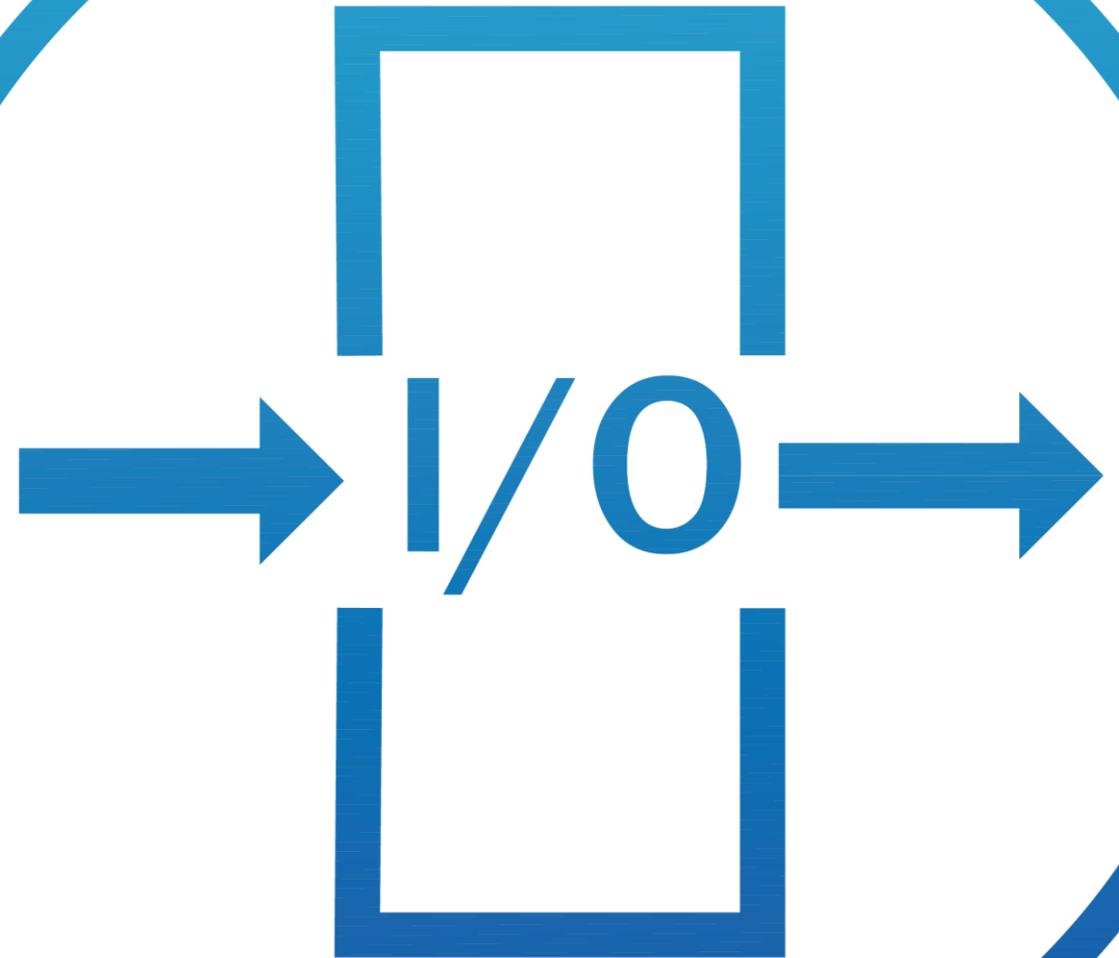
Tujuan Studi Kelayakan

- Memperkuat dan Mematangkan Platform E-BLK menjadi platform Elearning yang solid dalam penyediaan layanan Pendidikan dan Pelatihan Vokasi Daring nasional
- Menyediakan best practices dalam
 - Melakukan tranformasi digital
 - Pengembangan
 - Pengelolaan dan Evaluasi
 - Infrastruktur TIK pendukung
 - Kompetensi dan Kapasitas Staff
 - dll



Keluaran

- 3 usulan blueprint:
 - “e-BLK” platform blueprint
 - “e-BLK” production unit blueprint:
 - “e-BLK” operation blueprint:
- Aspek lain yang menjadi fokus
 - Menjangkau audiens yang memiliki keterbatasan-keterbatasan:
 - Keterbatasan demografi
 - Keterbatasan infrastruktur
 - Keterbatasan Fisik



Metodologi yang Digunakan

- Pengumpulan Data:
 - Studi Dokumen: mengumpulkan berbagai dokumen meliputi buku, jurnal, pedoman ataupun tulisan tulisan yang berhubungan dengan topik kajian, contoh atau demo produk platform belajar dan modul pembelajaran.
 - Observasi: melakukan pengamatan atas platform LMS pada beberapa institusi (UT, Otago Polytechnics, TESDA, TAFE, ITC ILO). Observasi diikuti dengan wawancara terhadap manajemen TESDA, TAFE dan ITC ILO.
 - Wawancara: melakukan wawancara dengan pejabat Kemnaker, serta manajemen, staf, instruktur, dan lulusan pelatihan BLK UPTD/UPTP/Komunitas.
- Analisis Data: data dianalisis menggunakan analisis narasi untuk menganalisis data yang terkumpul, untuk mengidentifikasi isu-isu yang ingin di selesaikan oleh para pemangku kepentingan.
- Kegiatan studi ini kemudian dikembangkan menjadi rekomendasi kegiatan, tatakala pelaksanaan serta rencana pembiayaan kegiatan.



Hasil analisis



1. Platform e-Training Kemnaker

Temuan hasil observasi platform-platform LMS

Faktor-Faktor Kesuksesan Pelatihan Daring:

Kejelasan informasi,

Menarik untuk dilihat,

Teks yang ramah pengguna,

Kemudahan navigasi,

Aktivitas yang beragam,

Sumber daya yang variatif,

Kesempatan untuk berinteraksi,

Diskusi dan umpan balik,

Diskusi dengan sesama peserta,

Menyediakan motivasi bagi siswa/ peserta pelatihan



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA-NC](#)

Platform e-Training Kemnaker (1)

(<https://e-training.kemnaker.go.id/>)

1. Perspektif Pengguna

1. Secara disain, tampilan cukup segar , modern, minimalistik namun lengkap, navigasi untuk berpindah didalam platform mudah.
2. Secara umum belum mendapat manfaat khusus dari elarning karena berorientasi pada sesi tatap muka
3. Aktivitas diskusi terjadi di luar sistem (wa, telegram)
4. Kestabilan sistem pada load yang tinggi

2. Perspektif Pengembang dan Instruktur

1. Ada keluhan Antar muka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang dirasa masih kurang ramah pengguna khususnya pada proses pengembangan konten belajar (dari perspektif pengembang)
2. Proses dan waktu pengembangan pengembangan konten menjadi relatif lama
3. Keragaman konten, asesmen, dan aktivitas yang masih terbatas.

Platform e-Training Kemnaker (2)

(<https://e-training.kemnaker.go.id/>)

4. Kemampuan untuk melakukan simulasi. Akan sangat membantu jika terdapat aplikasi untuk melakukan simulasi, misalnya, pengelasan yang bisa dilakukan secara daring melalui Internet.
 5. Penyediaan log sistem untuk kebutuhan administrasi pelaporan dan pengelolaan proses belajar belum ada
 6. Forum diskusi dan interaksi. Forum yang tersedia masih dirasakan cukup menyulitkan dan kurang ramah. Diharapkan juga adanya kemampuan aplikasi untuk melakukan pelacakan keaktifan peserta pada diskusi forum.
 7. Kemampuan untuk melakukan simulasi. Akan sangat membantu jika terdapat aplikasi untuk melakukan simulasi, misalnya, pengelasan yang bisa dilakukan secara daring melalui Internet.
 8. Kestabilan sistem pada load yang tinggi
3. Perspektif Pengelolaan
1. Pengelolaan kelas online dari masa persiapan, pembelajaran, evaluasi dirasa belum ramah pengguna.
 2. Penyediaan log sistem untuk kebutuhan administrasi pelaporan dan pengelolaan proses belajar belum ada.
 3. Berfokus pada konten bukan aktivitas



2. Operasional e-Training Kemnaker

Tata Kelola Platform e-BLK (1)

- Tantangan pada diseminasi Informasi
- Sense of belonging/ownership kurang
- Desain instruksional belum 'memaksa' transformasi digital
- Fitur yang terbatas 'menahan' kreativitas dan waktu pengembangan
- Standarisasi Pengajar dan Pengelola Online
- Pengembangan Materi
 - Pemilihan materi
 - Keterbatasan Kompetensi Instruktur
 - Keterbatasan jika menggunakan pihak ketiga
 - Kebutuhan internal *production house*?

Tata Kelola Platform e-BLK (2)

- Insentif Mengajar Online
 - Penilaian kinerja masih mengacu pada tatap muka
 - Pelatihan daring dirasa lebih berat bagi instruktur dibandingkan pelatihan luring.
 - Standarisasi Kompetensi mengajar online.
 - Perlu diberikan penghargaan lebih bagi instruktur yang mengampu pelatihan secara daring.
- Desentralisasi VS Sentralisasi Pengelolaan?
 - Universitas Terbuka: Koordinasi Tersentral, Pelaksanaan Desentral
 - Tesda: Untuk pengelolaan platform online dilakukan di satu divisi
 - Otago Polytechnic (NZIST): Desentral
 - ILO : Tersentral
 - TAFE: Desentral, Satu cabang handle platform digital utama (TAFE NSW)



3. Produksi materi pembelajaran e- Training Kemnaker

Pengembangan Materi Pelatihan e-BLK

- Pembuatan materi pelatihan masih dibantu oleh pihak ketiga. Dengan beberapa hambatan:
 - Memerlukan mekanisme lelang jika nilai kontrak di atas 200 juta rupiah.
 - Proses lelang dapat memakan waktu 2 bulan.
 - Pihak ketiga yang terpilih kadang tidak/belum menguasai substansi materi.
- Pembuatan unit produksi/tim khusus materi pelatihan daring e-BLK dengan melibatkan instruktur:
 - Materi pelatihan dapat disusun lebih sesuai dengan kebutuhan.
 - Waktu pembuatan materi relatif lebih luwes.
 - Pelibatan instruktur yang memahami substansi materi pelatihan.
 - Konsekuensi: pelibatan instruktur memerlukan adanya aturan terkait penghargaan tersendiri bagi instruktur yang terlibat.
- Mayoritas pengelola yang di observasi memiliki unit pengelola, produksi tersendiri. Mereka juga memiliki kendala yang sama masalah anggaran dan membuka peluang Kerjasama dengan pihak ketiga



Rekomendasi cetak biru (*Blueprint*)



1. Platform e-Training Kemnaker

Refleksi

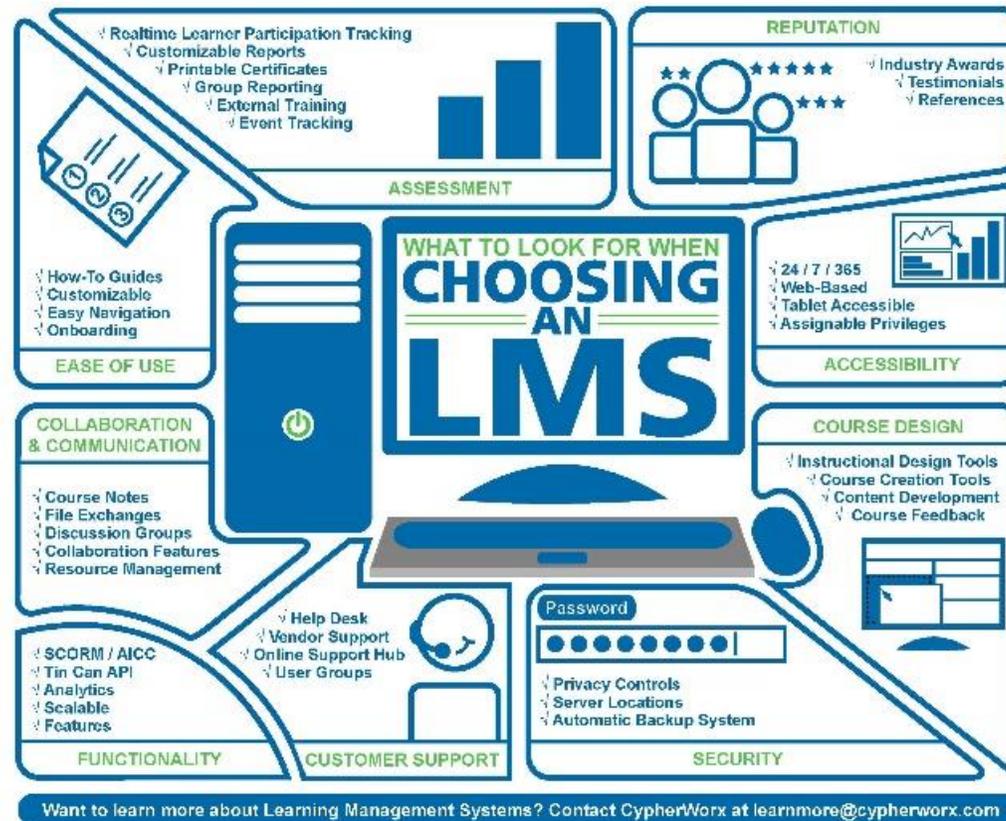
- Beberapa intitusi yang matang dalam pengelolaan platform e-learning telah memiliki *standard operating procedure* yang jelas selama proses pengembangan dan pengelolaan layanan.
- Intitusi telah memiliki unit-unit yang secara khusus mengurus kegiatan pengembangan dan pengelolaan.
- Platform e-BLK belum memiliki struktur kurikulum yang memang didesain untuk pembelajaran daring.
- Kemnaker juga belum memiliki unit yang didedikasikan untuk mengembangkan materi belajar daring.
- Sedangkan temuan temuan lain seperti konsep pengelolaan tersentral vs desentral, pengelolaan platform yang dikelola sendiri atau pihak ketiga dapat disesuaikan dengan karakteristik institusi, cakupan pengelolaan, dan ketersediaan sumber daya yang ada pada institusi (SDM dan Non SDM)

Pengujian Sistem

- Sizing dan Tuning sistem perlu dilakukan untuk memastikan sistem beroperasi optimal
- Perlu dilakukan stress testing untuk menentukan *baseline performance*
- Penentuan spesifikasi dan pengembangan lanjutan (arsitektur) ditentukan berdasar stress testing.
- Skalabilitas server perlu dipersiapkan untuk mengakomodir kebutuhan strategis institusi

Fungsionalitas Platform

- Fungsi fungsi pembelajaran perlu dikembangkan mengikuti best-practices



Biaya Infrastruktur

- Onpremises atau Cloud?

- Onpremises

- Biaya Investasi
 - Biaya Operasional

- Cloud

- Azure, AWS, GCS
 - Biaya Operasional
 - Pay as You GO

- Hybrid

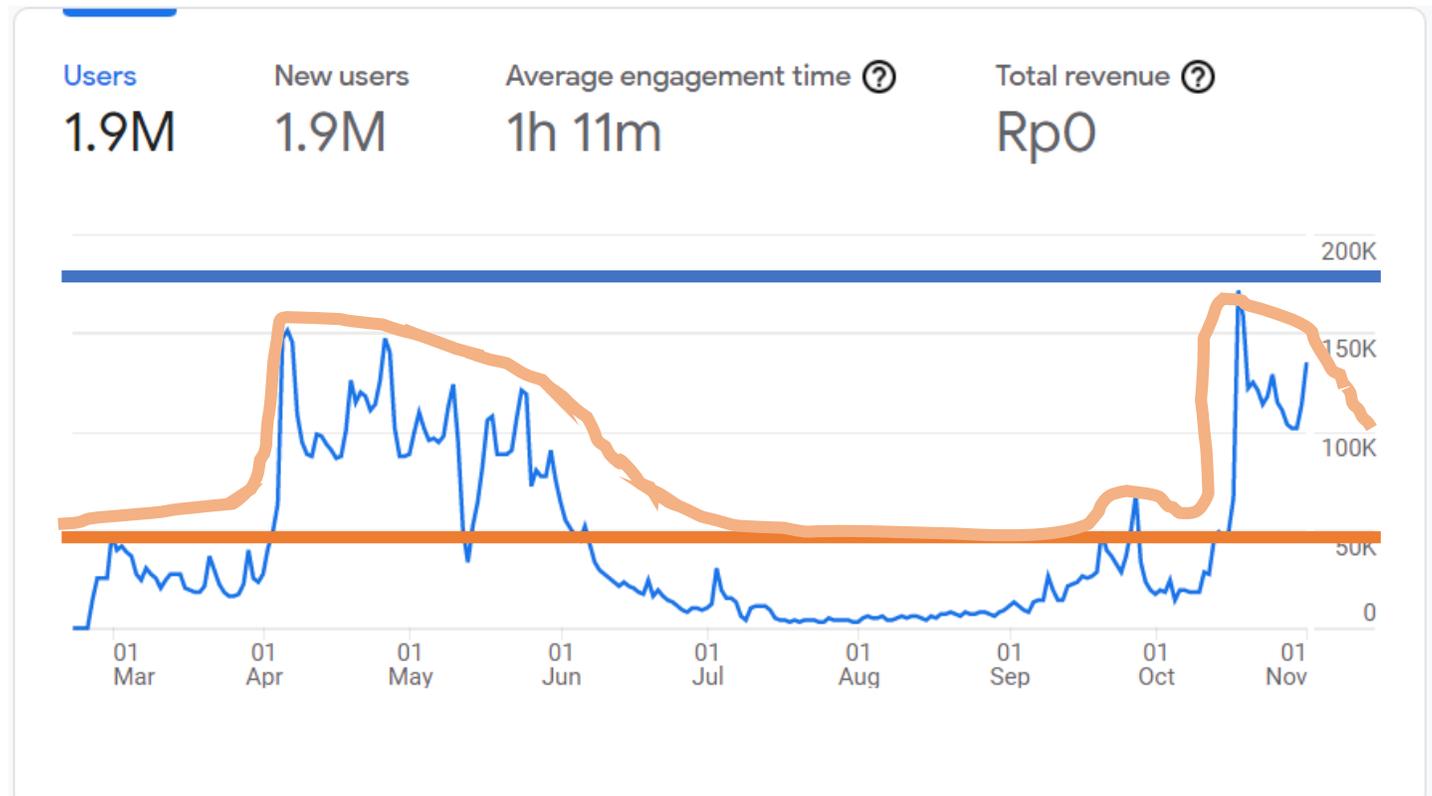
- Onpremises

- Core System

- Cloud

- Storage
 - Bandwidth

- Optimalisasi Cost



Pengembangan Model Kelas Daring

- Penambahan fungsi interaktif dengan memanfaatkan Teknologi yang sudah ada. Contoh

- H5P
- Kotobee

<p>Impressive Present... Create a slideshow with parallax effects</p>	<p>Interactive Book Create courses, books or tests</p>	<p>KewAr Code Create QR codes for different purposes</p>	<p>Mark the Words Create a task where users highlight words</p>	<p>Memory Game Create the classic image pairing game</p>
<p>Multiple Choice Create flexible multiple choice questions</p>	<p>Personality Quiz Create personality quizzes</p>	<p>Questionnaire Create a questionnaire to receive feedback</p>	<p>Quiz (Question Set) Create a sequence of various question types</p>	<p>Single Choice Set Create questions with one correct answer</p>
<p>Speak the Words Answer a question using your voice</p>	<p>Speak the Words Set A series of questions answered by speech</p>	<p>Summary Create tasks with a list of statements</p>	<p>Timeline Create a timeline of events with multimedia</p>	<p>True/False Question Create True/False questions</p>
<p>Virtual Tour (360) Create interactive 360 environments</p>	<p>Interactive Video Create videos enriched with interactions</p>	<p>Course Presentation Create a presentation with interactive slides</p>	<p>Branching Scenari... Create dilemmas and self paced learning</p>	<p>Advanced fill the bl... Fill in the missing words</p>

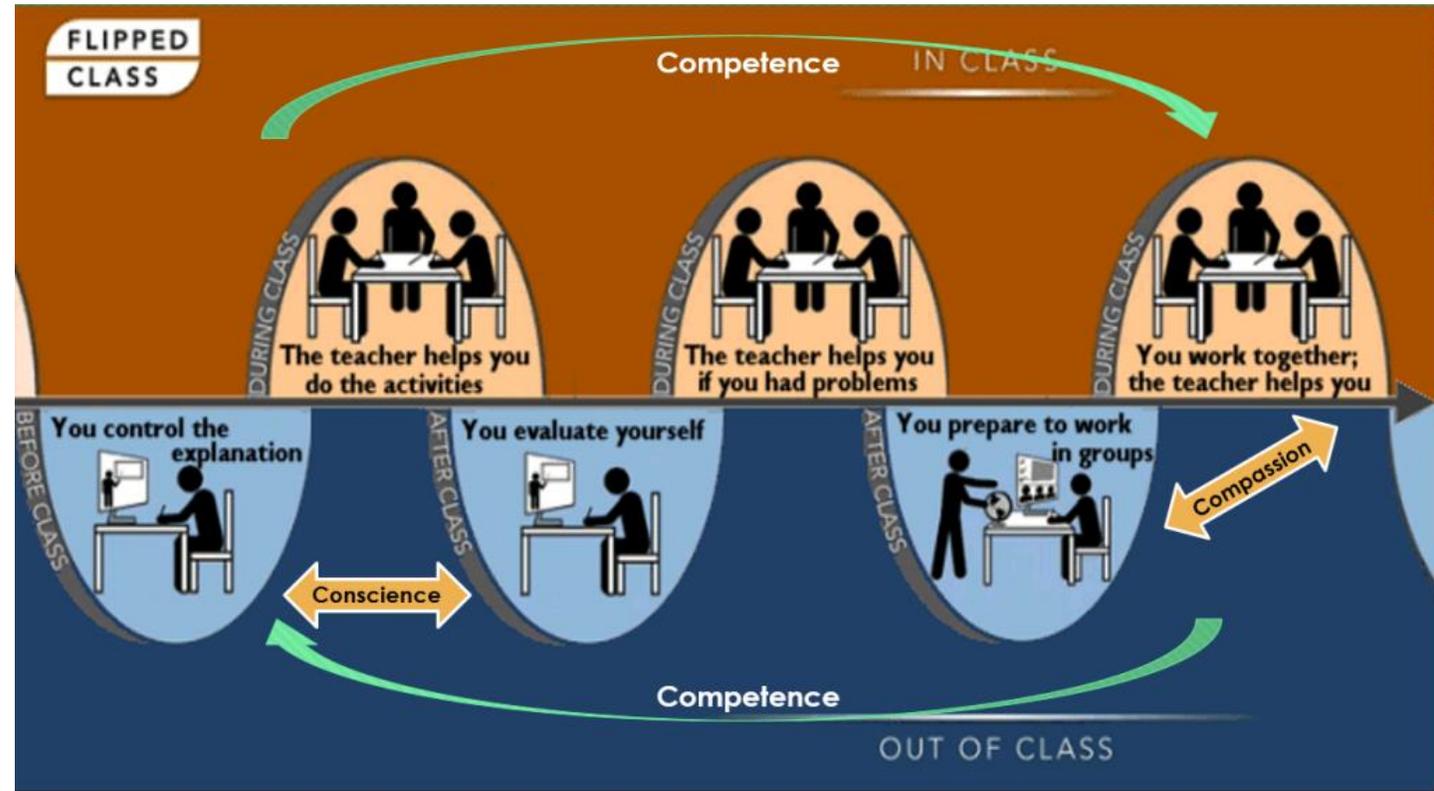


Desain Pedagogi Kelas daring

- Jangan terjebak sistem sebagai repo materi belajar
- Aktivitas pembelajaran perlu 'dibawa'
- Integrasi pembelajaran asinkronus dan sinkronus
- Model yang bisa dijadikan pertimbangan: Flipped Classroom

Desain Pedagogi

- *Blended*
- *Flipped Classroom*



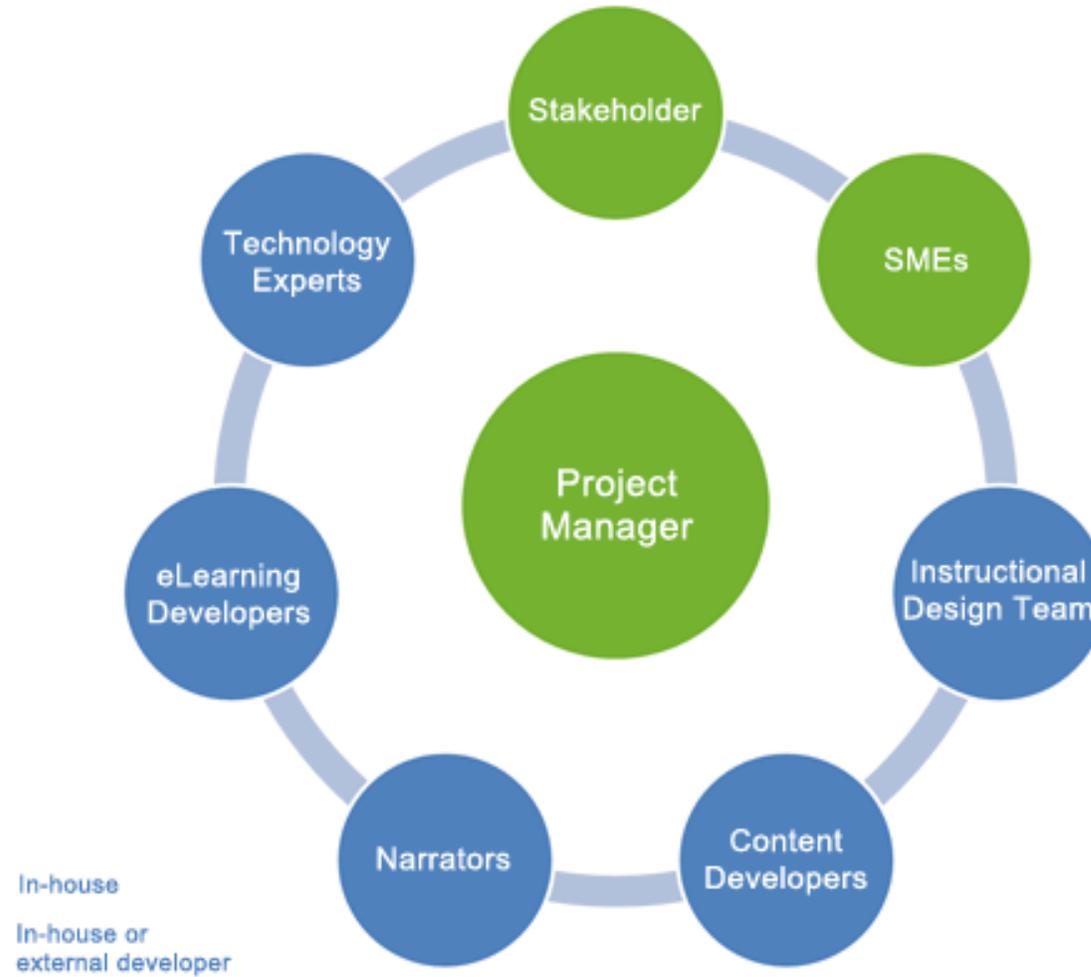
Struktur Flipped Classroom

Tahapan	Kelas Tradisional	<i>Flipped Classroom</i>
Presentasi	Di dalam kelas	Di luar kelas (sebelum pertemuan)
Latihan	Di dalam kelas	Di dalam kelas
Tugas	Di luar kelas	Di luar kelas



2. Operasional e-Training Kemnaker

Roles in eLearning Development



Penetapan Job Role yang Jelas

- Platform
 - Super Admin
 - Admin
 - Instruktur
 - Peserta
- Unit Pendukung Operasional
 - Unit Pengembangan Media (Pengembangan Materi), bertanggung jawab dalam pengembangan materi pelatihan daring.
 - Unit Layanan Bantuan Belajar (Learning Support Service), bertanggung jawab dalam melakukan koordinasi dan pengelolaan pelatihan daring.
 - Unit Layanan Help Desk, memberikan bantuan kepada peserta dan instruktur pelatihan terkait pelatihan daring, baik terkait penggunaan LMS atau lainnya.
 - Unit Dukungan TIK (IT Support), memberikan bantuan dan dukungan terkait sumber daya TIK untuk memastikan kelancaran penyelenggaraan pelatihan.
 - Unit Pengadaan, bertugas untuk mengadakan pengadaan barang dan jasa terkait pelaksanaan pelatihan daring.

Penetapan KPI

- Memasukkan komponen pengelolaan platform E-BLK kedalam sistem remunerasi sebagai contoh
 - Sertifikasi Instruktur, Pengembang, Pengelola
 - Jam Mengajar Online Instruktur
 - Pengembangan Materi
 - Dan lain lain



3. Produksi materi pembelajaran e- Training Kemnaker

Course Design

- Mengakomodasi
 - Keterbatasan Demografik
 - Keterbatasan Visual

Target peserta dengan keterbatasan visual

- Beberapa hal yang harus diperhatikan:
 - Analisa kembali seluruh aspek sistem LMS
 - Identifikasi course yang ingin dikembangkan
 - Seluruh desain antar muka harus memperhitungkan kemampuan screen reader
 - Antarmuka tampilan dikembangkan berdasarkan region
 - Hati hati dengan pemilihan warna
 - Hati hati dengan pemilihan font
 - Penggunaan audio dan subtitle
 - Peletakan kode kode html dilakukan hati hati (structured, systematic)

Target peserta dengan keterbatasan demografik

- Yang harus diperhatikan
 - Desain sistem memungkinkan offline access
 - Penggunaan format gambar dan resolusi yang bijak
 - Penggunaan video dengan resolusi dan codec yang baik
 - Integrasi platform Komunikasi ramah bandwidth (WA)
- Rekomendasi lain yang bisa dipertimbangkan
 - Kerjasama dengan provider Telko untuk akses internet gratis atau terjangkau



Universitas Terbuka
Indonesia Open University



BLU PROMiSe
Prestasi Belajar Berprestasi

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

Unit Produksi, Proses Produksi

Durasi produksi Program BANC (Audio)

Produksi Media per Jenis Program		Produksi A. BMP	Produksi A. Ragam	Produksi A. Ujian	Produksi A. Tutorial
1	Telaah Media	2	2	2	2
2	Breakdown Naskah	1	1	1	1
3	Hunting/perijinan	0	0	0	0
4	Casting	1	1	1	1
5	Recording	1	1	1	1
6	Editing	2	2	2	2
7	Preview/Revisi	1	1	1	1
8	Mastering	1	1	1	1
	Total Pengerjaan (Hari)	7	7	7	7

Durasi produksi Program BANC (Video)

Produksi Media per Jenis Program		Produksi V. BMP	Produksi V. Feature	Produksi Tutotial TV
1	Telaah Media	2	2	2
2	Breakdown Naskah	1	1	1
3	Hunting/perijinan/casting	4	4	1
4	Shooting/Grafis	5	5	2
5	Editing	5	5	3
6	Preview/Revisi	2	2	1
7	Mastering	1	1	1
	Total Pengerjaan (Hari)	20	20	9

Durasi produksi Program BANC (Multimedia)

Produksi Media per Jenis Program		Produksi Multimedia Interaktif	Produksi MPBO
1	Telaah Media	2	2
2	Breakdown Naskah	1	1
3	Hunting/perijinan/casting	4	0
4	Shooting	5	0
5	Editing	5	0
6	Programing/coding	15	15
7	Preview/Revisi	2	2
8	Mastering	1	1
Total Pengerjaan (/Hari)		33	19

Durasi produksi Program Non BANC					
Produksi Media per Jenis Program		Semnas	Dies Natalis	Rakernas/Rakornas	SOSPROM
1	Telaah Media	~	~	~	2
2	Breakdown Naskah	1	1	1	1
3	Hunting/perijinan/casting	~	~	~	4
4	Shooting/Grafis	1	1	1	5
5	Editing	3	3	3	5
6	Preview/Revisi	~	~	~	2
7	Mastering	1	1	1	1
Total Pengerjaan (Hari)		6	6	6	20

Biaya Pengembangan Materi

- Contoh biaya SBM (menggunakan contoh universitas Terbuka)

Pengembangan BANC: <ul style="list-style-type: none"> • Video • TV Features (UT TV) • Dry Lab • Materi Pengayaan Berbasis Online (Web Supplement) 	1. GBPM				
	a. Penulisan	/program	300.000		
	b. Penelaahan Materi	/program	100.000		
	c. Penelaahan Media	/program	100.000		
	2. GBPM dalam Bahasa Inggris untuk Program Internasional				
	a. Penulisan	/program	600.000		
	b. Penelaahan Materi	/program	200.000		
	c. Penelaahan Media	/program	200.000		
	3. Naskah BANC Diploma/S1				
	a. Penulisan	/program	2.000.000	1 Program setara dengan 1 mata kuliah kit tutorial	
	b. Penelaahan Materi	/program	300.000		
	c. Penelaahan Media	/program	300.000		
	4. Naskah BANC Diploma/S1 untuk BA Interaktif				Video/ Animasi
	a. Penulisan	/program	800.000		
	b. Penelaahan Materi	/program	150.000		
c. Penelaahan Media	/program	150.000			

8. Produksi Master	/program	At cost	<ul style="list-style-type: none"> • Produksi TV features Maksimal Rp15.000.000 • Produksi master multimedia interaktif /Dry Lab/ Maksimal Rp20.000.000
9. Kelengkapan Bahan Ajar Interaktif (Multimedia)	/modul	1.500.000	Audio/ Video beserta tautannya, termasuk perubahan dari BAC ke BAI