

Kelas Maya

A virtual classroom refers to an online system that allows students and teachers to communicate and collaborate. Virtual classrooms are typically cloud-based learning solutions that are part of larger learning management systems (LMS)



KELAS MAYA

A. Definisi Kelas Maya

Kelas Maya (*Virtual Class*) adalah lingkungan belajar yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dengan siswa. Dimana pengajar menyediakan bahan ajar dalam konten *digital* yang disimpan, dan dibagikan melalui internet yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

Kelas maya menyediakan fasilitas untuk pengajar untuk mengunggah bahan ajar sehingga bisa diunduh langsung oleh siswa yang tergabung di dalam kelas tersebut. Perbedaan kelas maya dengan kelas biasa terletak pada keterbatasan komunikasi, karena tidak terjadi tatap muka secara langsung. Di dalam *virtual class*, kemajuan proses belajar bisa dipantau oleh guru, siswa, bahkan orang tua siswa. *Virtual Class* bisa digunakan untuk menunjang kelas langsung (tatap muka) dan digunakan untuk pembelajaran jarak jauh murid dengan guru.

B. Jenis-Jenis Kelas Maya

Berdasarkan penyelenggaraan, kelas maya dapat dilakukan dengan model:

1. **Model Adjunct.** Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas. Model ini dapat dikatakan sebagai model tradisional plus karena keberadaan *e-learning* hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja.
2. **Model Mixed/Blended.** Model ini menempatkan *e-learning* menjadi bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran. Misalnya pembelajaran teori dilaksanakan secara daring, sedangkan pembelajaran praktik dilaksanakan secara tatap muka.
3. **Model Daring Penuh/Fully Online.** Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan perangkat lunak pendukung kelas maya pada umumnya berbasis web, jenis kelas maya :

1. *Learning Management System (LMS)*
LMS merupakan software (perangkat lunak) yang digunakan untuk perencanaan, pengiriman, serta pengolahan kegiatan pembelajaran. Selain itu juga berguna untuk keperluan dokumentasi, laporan kegiatan, administrasi, materi. Dan itu semua berjalan dengan menggunakan internet atau online.
Aplikasi LMS dibagi menjadi 2, yaitu:
 - a. LMS proprietary, seperti Saba Software, Apex Learning, Blackboard, IntraLearn, SAP Enterprise Learning
 - b. LMS open source, seperti ATutor, Dokeos, dotLRN, Fresstyle Learning, ILIAS, LON-CAPA, Moodle, OpenACS, OpenUSS, Sakai, Spaghetti Learning
2. *Learning Content Management System (LCMS)*. LCMS bekerja untuk membuat, memperbarui, mempublikasikan atau mengelola isi dari suatu

sistem yang terorganisir di internet. LCMS merupakan pengembangan lebih lanjut dari LMS.

Selain itu, LCMS juga digunakan untuk mengawasi, menyediakan, merincikan, dan melakukan publikasi dokumen yang spesifik, misalnya artikel, panduan, dan brosur penjualan.

LCMS bisa berisi file komputer yang berupa audio, video, gambar, dokumen elektronik dan isi website. Contoh LCMS diantaranya Claroline, e-doceo solutions.

3. *Social Learning Network (SLN)*

SLN merupakan perkembangan lebih lanjut setelah LMS dan LCMS. SLN digunakan untuk pembelajaran yang lebih laus daripada kelompok belajar karena menggunakan jejaring sosial.

Karena skala sosial yang lebih besar maka kemungkinan juga bisa menyebabkan perubahan sikap dan perilaku pada peserta, walaupun tidak semua peserta. Contoh aplikasi SLN yang populer adalah Edmodo.

D. Manfaat Kelas Maya

Ada enam potensi kunci dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka revolusi pembelajaran :

1. **Konektivitas.** Akses Terhadap Beraneka Ragam Informasi 'Tersedia' Dalam Skala Global. Selama Anda memanfaatkan koneksi internet, Anda akan mendapatkan informasi apapun yang tersedia dalam world wide web (www). Dalam mencari informasi, Anda juga tidak akan merasa kesulitan berkat bantuan mesin pencari seperti Google atau Bing.
2. **Fleksibilitas.** belajar dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. Dengan cara belajar yang terjadwal dalam kelas yang Anda laksanakan selama ini (kelas konvensional), guru adalah sumber belajar utama bagi Anda. Akan tetapi dengan kelas Maya yang diperkaya dengan TIK, Anda memiliki kebebasan dalam menentukan waktu yang tepat kapan Anda belajar dan tempat Anda belajar, selama Anda dapat menggunakan komputer dan mengakses internet.
3. **Interaksi.** Evaluasi belajar dapat dilaksanakan seketika dan mandiri. Dengan memanfaatkan TIK, Anda dapat mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan, maupun mengerjakan ujian dimanapun dan kapanpun Anda inginkan. Dalam beberapa model ujian, Anda juga dimungkinkan untuk mendapatkan hasil penilaian maupun umpan balik secara otomatis, sehingga Anda tidak perlu menunggu lama untuk mengetahui hasil penilaian ujian Anda.
4. **Kolaborasi.** Penggunaan perangkat diskusi dapat mendukung pembelajaran kolaborasi di luar ruang kelas. Dengan memanfaatkan internet, Anda telah berada dalam sebuah jaringan yang luas. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan perangkat diskusi melalui internet, Anda dapat berkomunikasi, berdiskusi, bertukar pendapat, baik mengenai sebuah ide, permasalahan, maupun solusidengan rekan atau guru Anda.
5. **Peluang pengembangan.** konten digital dapat terus-menerus dikembangkan sehingga dapatmemperkaya pembelajaran dalam kelas konvensional. Dalam kelas konvensional, Anda dan guru harus berada dalam ruangan yang sama. Akan tetapi dengan memanfaatkan TIK, guru Anda dapat memberikan

instruksi dari tempat tertentu dan Anda tetap dapat mengikuti instruksi guru Anda tersebut walaupun Anda berada di tempat yang berbeda.

6. **Motivasi.** Multimedia dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan TIK, Anda akan mendapatkan berbagai sumber belajar. Salah satu sumber belajar tersebut adalah video atau animasi yang menjelaskan konsep atau peristiwa tertentu. Dengan bantuan media ini, Anda akan mendapatkan ilustrasi/gambaran yang lebih nyata dan dapat meningkatkan minat Anda dalam belajar.

E. Fitur Kelas Maya

Virtual Class mempunyai fitur-fitur yang menarik dan tentunya memudahkan kita dalam proses pembelajaran. Fitur tersebut seperti:

1. Konten yang terkait (relevan) dengan tujuan belajar.
2. Menggunakan metode instruksional, misalnya langsung contoh dan praktek untuk membantu siswa belajar.
3. Menggunakan gambar dan kalimat sebagai elemen media untuk menyebarkan konten dan metode belajar.
4. Pembelajaran bisa terjadi secara langsung dengan instruktur (synchronous) maupun secara individu atau otodidak (asynchronous).
5. Menambah wawasan serta teknik baru yang bertujuan untuk mewujudkan tujuan belajar.

F. Kelebihan dan Kekurangan Kelas Maya

1. Kelebihan Kelas Maya

- a. Lebih menariknya proses pembelajaran karena interaktif dan fleksibel dibandingkan dengan media lainnya.
- b. Siswa tidak terikat tempat dan waktu, sehingga lebih santai.
- c. Guru sebagai Fasilitator, yaitu penyedia sekaligus pendukung di dalam proses pembelajaran tersebut.
- d. Siswa lebih aktif mempelajari materi yang disampaikan oleh guru melalui website.
- e. Pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja.

2. Kekurangan Kelas Maya

- a. Siswa dan guru harus mempunyai koneksi internet karena kelas maya berbasis web. Tapi terkadang siswa lebih asik bermain internet dibandingkan belajar materi yang disampaikan.
- b. Proses belajar yang individual (sendiri), sehingga bisa mengurangi pembelajaran sosial antar siswa.
- c. Apabila siswa tidak hati-hati dan terjadi kesalahan materi maka akan berdampak pada pengetahuan yang didapat siswa tersebut.
- d. Untuk anak SD penggunaan internet yang kurang proporsional bisa mengakibatkan penurunan kemampuan bersifat manual seperti menulis, menghitung, dan menggambar.
- e. Membutuhkan spesifikasi hardware, software, sekaligus jaringan internet yang memadai.

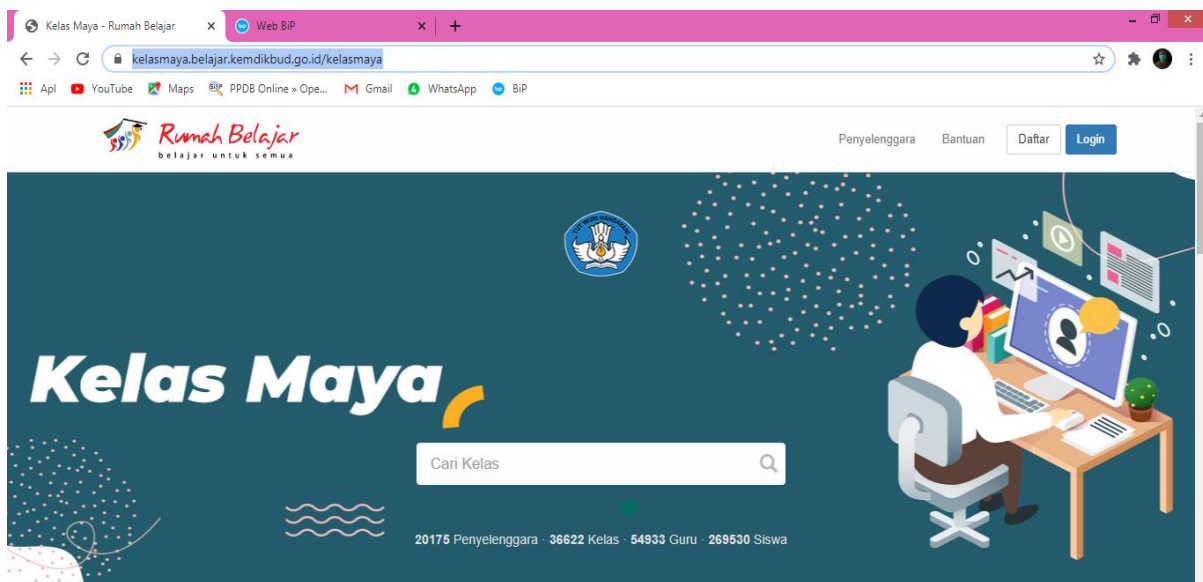
G. Komponen Pendukung Kelas Maya

Setidaknya harus ada 5 komponen dibawah ini untuk mendukung kelas maya agar bisa berjalan dengan baik. Komponen tersebut yaitu:

1. Konten untuk pembelajaran, berhubung pembelajaran dilakukan tanpa tatap muka, jadi guru harus memberikan materi (konten) untuk siswanya.
2. Perangkat keras (*hardware*), berupa komputer, laptop, tablet, maupun smartphone.
3. Perangkat lunak (*software*), seperti LMS, LCMS, dan SLN yang sudah kita jelaskan diatas.
4. Strategi komunikasi, menyangkut bagaimana siswa mengikuti pembelajaran, mengerjakan tugas, dan mengikuti ujian.
5. Jaringan internet, kelas maya tidak bisa berjalan tanpa internet. Jadi ketersediaan internet adalah wajib.

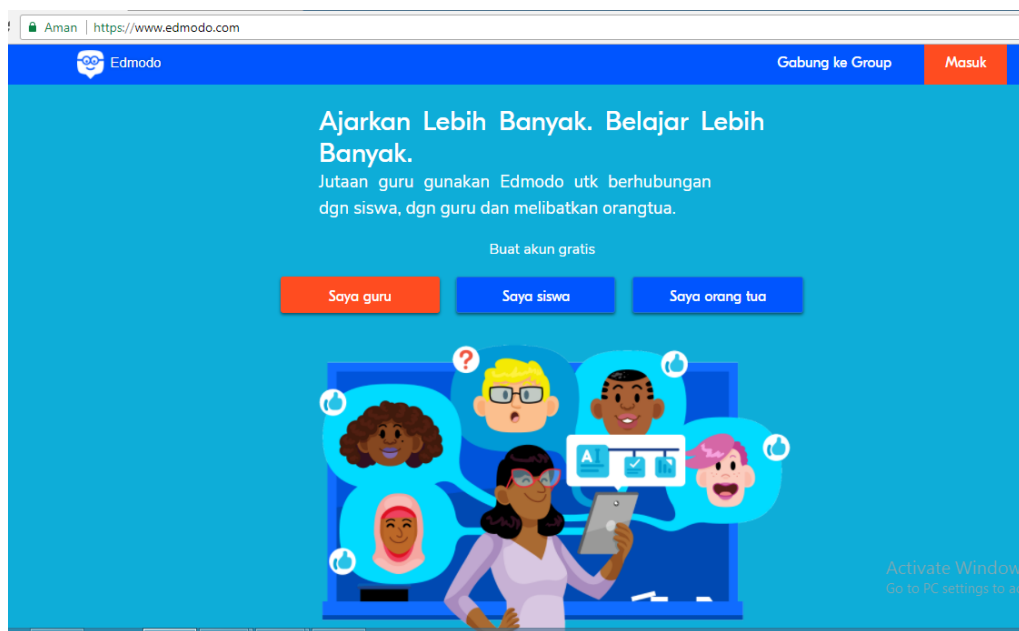
H. Contoh Kelas Maya

1. Rumah Belajar (<https://kelasmaya.belajar.kemdikbud.go.id/kelasmaya>) yaitu sebuah *Learning Management System* (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran dalam jaringan (*online*) antara peserta didik dan pendidik kapan saja, di mana saja. Pada waktu tertentu yang terjadwal oleh pendidik, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran virtual dengan pendidik melalui alat komunikasi synchronous (*chat, video conference, audio conference, desktop sharing, whiteboard*).



Gambar 1: Tampilan Awal Kelas Maya di Rumah Belajar

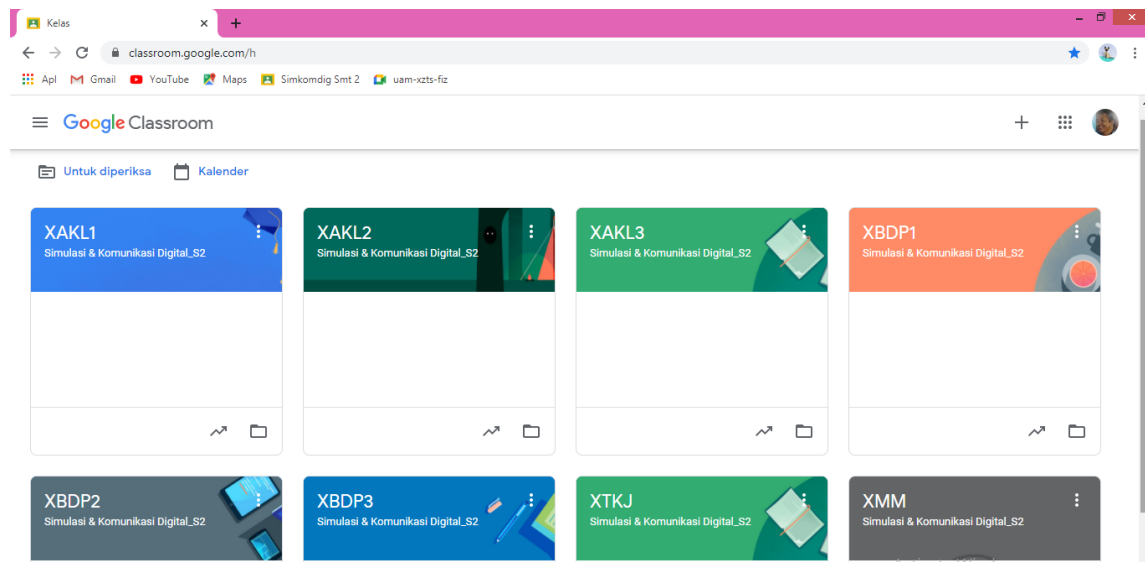
2. Edmodo (www.edmodo.com) sebagai contoh *Social Learning Network* (SLN)



Gambar 2: Tampilan Awal Kelas Maya Edmodo (www.edmodo.com)

3. Google Classroom (<https://classroom.google.com/>)

Google bekerja sama dengan para pengajar di seluruh negeri untuk menciptakan Classroom: sebuah fitur yang efisien, mudah digunakan, dan membantu pengajar dalam mengelola tugas. Dengan Classroom, pengajar dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat.



Gambar 3: Tampilan *Google Classroom*

4. Schoology (<https://www.schoology.com/>)

Schoology merupakan situs LMS sekolah (Learning Management System), lembaga pendidikan tinggi serta perusahaan/institusi yang dapat membuat, berbagi konten serta mengelolanya dengan baik. Fitur yang dimiliki oleh Schoology antara lainm :

- a. Kursus (Courses), merupakan fasilitas dalam membuat kelas untuk setiap mata pelajaran. contohnya mata pelajaran kimia, fisika, matematika.
- b. Kelompok (Groups), merupakan fasilitas dalam membuat kelompok
- c. Sumber belajar (Resources)

TUGAS SOAL KELAS MAYA

Pilih jawaban yang benar

1. Pengertian kelas maya adalah ...
 - A. kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara guru sesama guru/guru dengan murid/guru dengan orangtua murid.
 - B. kelas yang diperuntukan bagi siswa yang belajarnya dipercepat sesuai dengan tingkat pemahaman materi.
 - C. jangkauan atau jarak antar kelas yang satu dengan kelas yang lain secara berurutan.
 - D. kelas yang dapat bertatap muka tanpa harus menggunakan jaringan internet
 - E. kelas dimana siswa tidak menggunakan perangkat keras sebagai media.
2. Berikut ini yang termasuk dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas virtual atau kelas maya diantaranya ...
 - A. Peserta didik tidak perlu cermat dalam mempelajari materi di kelas virtual
 - B. Pembelajaran dapat dilaksanakan ketika ada waktu luang
 - C. Interaksi antar guru dan murid tidak perlu
 - D. Kegiatan pembelajaran dan mata pelajaran diwajibkan pada jam-jam tertentu sehingga antar mata pelajaran tidak bertubrukkan
 - E. Guru sebagai fasilitator untuk menyampaikan materi pembelajaran
3. Contoh aplikasi / software kelas maya Social Learning Networks, kecuali ...
 - A. Skype
 - B. Edmodo
 - C. Schoology
 - D. Remix learning
 - E. Einztein
4. Software (perangkat lunak) yang digunakan untuk perencanaan, pengiriman, serta pengolahan kegiatan pembelajaran. Selain itu juga berguna untuk keperluan dokumentasi, laporan kegiatan, administrasi, materi dalam kelas maya adalah ...
 - A. CMS
 - B. SLN
 - C. LCMS
 - D. LMS
 - E. SLNs
5. Yang merupakan contoh LMS yang dilengkapi dengan SLN (*Social Learning Network*) adalah ...
 - A. Youtube
 - B. Skype
 - C. Kakao Talk
 - D. Schoology
 - E. Einztein