



PANDUAN



Pembelajaran Daring UNISSULA



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp.(024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455
email: informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

Biro Rektor

Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

KEPUTUSAN REKTOR
Nomor: 4874/A.1/SA/VII/2020
TENTANG
PANDUAN PEMBELAJARAN DARING
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

Bismillahirrahmanirrahim
REKTOR UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG;

- Menimbang : a. bahwa dengan mempertimbangkan kondisi penyebaran Covid-19 di beberapa kota di Indonesia dan kebutuhan implementasi tatanan baru di UNISSULA.
- b. bahwa agar perkuliahan di masa pandemi Covid-19 tetap berjalan secara efektif, efisien, dan berkelanjutan serta dalam rangka menjaga mutu pembelajaran, perlu memberikan kemudahan dan kenyamanan serta kualitas pendidikan dengan menerapkan pembelajaran secara daring;
- c. bahwa guna kelancaran penerapan pembelajaran daring perlu diterbitkan panduan pembelajaran daring;
- d. bahwa guna keperluan dimaksud pada huruf (a), (b) dan (c) di atas, perlu diterbitkan Keputusan Rektor UNISSULA tentang Panduan Pembelajaran Secara Daring UNISSULA.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No.12 tahun 2012 tentang Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301).
3. Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak atas Kekayaan Intelektual;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157);
6. Permendiknas Nomor 38 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Lingkungan Departemen Pendidikan Nasional;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp.(024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455
email: informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

Biro Rektor

Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

- Pendidikan Dasar dan Menengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1650);
8. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
 9. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 Tentang, Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, Dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta;
 10. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024;
 11. Anggaran Dasar YBWSA, Akta Notaris Nomor 20 Tahun 2018;
 12. STATUTA UNISSULA Tahun 2019;
 13. Renstra UNISSULA Tahun 2014-2024;
 14. Embanan Rektor 2018-2022.
 15. Peraturan Rektor Universitas Islam Sultan Agung Nomor 3415/A.1/SA/IV/2020 tentang Perubahan Atas Keputusan Rektor Universitas Islam Sultan Agung Nomor 6120/A.1/SA/XI/2016 Tentang Peraturan Akademik Universitas Islam Sultan Agung.
 16. SK Rektor Nomer: 8636/A.1/SA/XII/2019 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di UNISSULA.

Memperhatikan : Hasil pertimbangan Pimpinan Universitas.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan :
Pertama : Memberlakukan Panduan Pembelajaran Secara Daring UNISSULA;
Kedua : Segala pengeluaran yang timbul akibat diterbitkannya Keputusan Rektor ini dibebankan kepada anggaran UNISSULA;
Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 14 Juli 2020 dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan dan/atau perubahan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Semarang

tanggal: 22 Dzulqodah 1441 H
14 Juli 2020 M

Drs. H. Bedjo Santosa, MT., Ph.D

NIK. 210 403 049

SALINAN Keputusan ini disampaikan kepada:

1. Yth. Ketua Bidang Pendidikan YBWSA.
2. Yth. Wakil Rektor I, II dan III UNISSULA.
3. Yth. Dekan Fakultas di lingkungan UNISSULA
4. Yth. Ka. Lembaga, Ka. Biro, Ka. UPT dan Ka. Satuan di lingkungan UNISSULA.
5. Arsip

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang	3
1.2. Landasan Hukum	3
1.3. Tujuan.....	4
BAB II PENGERTIAN DAN LINGKUP	5
2.1. Pengertian	5
2.2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Daring	7
2.3. Tujuan proses pembelajaran daring	10
BAB III PEMBELAJARAN PENDIDIKAN TINGGI.....	11
3.1. BLENDED LEARNING.....	11
3.2. PENDIDIKAN JARAK JAUH	14
a. Definisi.....	14
b. Prinsip-prinsip PJJ.....	14
c. Modus PJJ.....	14
d. Ruang Lingkup Penyelenggaraan PJJ	15
e. Proses penyelenggaraan dan Penjaminan Mutu PJJ	15
BAB IV STANDAR MUTU PROSES PEMBELAJARAN DARING	16
4.1. Rancangan Pembelajaran	16
4.2. Kegiatan pembelajaran	16
4.3. Strategi penyampaian	16
4.4. Interaksi antar mahasiswa, dan mahasiswa dengan tutor	17
4.5. Interaksi mahasiswa dan bahan ajar	17
4.6. Kolaborasi.....	17
4.7. Sistem Umpan Balik.....	17
4.8. Pencatatan dan Evaluasi Kemajuan Mahasiswa	17
4.9. Media dan Teknologi Pembelajaran	18
4.10. Layanan Bantuan Belajar	18
BAB V TAHAPAN PROSEDUR PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING.....	19
5.1. PERSIAPAN PEMBELAJARAN DARING	19
5.2. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING	19
5.3. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN DARING	20
BAB VI KODE ETIK DAN PERLINDUNGAN HUKUM.....	22
BAB VII PENUTUP	24

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini perguruan tinggi dihadapkan pada era industri 4.0 dimana metode pembelajaran yang digunakan diharapkan merupakan kombinasi pembelajaran konvensional berbasis kelas dan pembelajaran daring (*online*) yang menggunakan teknologi informasi, yang dikenal dengan pembelajaran bauran (*blended learning*) atau (*hybrid learning*). Penggunaan pembelajaran bauran sangat sesuai dengan gaya belajar generasi millennia dan generasi-z, dan memberikan kesempatan pada mahasiswa memanfaatkan penggunaan teknologi informasi untuk melakukan penelusuran informasi yang berbasis big data. Penggunaan pembelajaran bauran bagi mahasiswa akan memperkuat literasi digital dan literasi teknologi, tentu hal ini sangat sesuai dengan tuntutan kemampuan di era industri 4.0.

Penggunaan pembelajaran bauran di Unissula menekankan pada konsep Student Centered Learning, dimana mahasiswa sebagai pusat dalam aktivitas pembelajaran, dan dosen sebagai fasilitator pembelajaran dan menerapkan 8 karakteristik pembelajaran oleh World Economic Forum, 2020, yaitu Global Citizenship skills, Innovation & Creativity skills, Technological skills, Interpersonal skills, Personalize and Self-paced learning, Accessible and Inclusive learning, Problem-based and Collaborative learning, dan terakhir Lifelong and Student-driven learning.

Buku panduan ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperlancar pelaksanaan pembelajaran daring dengan tujuan utamanya adalah membantu mahasiswa mencapai learning outcome sesuai dengan program studi masing-masing di lingkungan UNISSULA.

1.2. Landasan Hukum

1. Undang-Undang No.12 tahun 2012 tentang Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301).
3. Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak atas Kekayaan Intelektual;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157);
6. Permendiknas Nomor 38 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Lingkungan Departemen Pendidikan Nasional;

7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1650);
8. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 Tentang, Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, Dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta;
10. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024;
11. Peraturan Rektor Universitas Islam Sultan Agung Nomor 3415/A.1/SA/IV/2020 tentang Perubahan Atas Keputusan Rektor Universitas Islam Sultan Agung Nomor 6120/A.1/SA/XI/2016 Tentang Peraturan Akademik Universitas Islam Sultan Agung.
12. SK Rektor Nomor: 8636/A.1/SA/XII/2019 tentang pedoman penyelenggaraan pendidikan jarak jauh di UNISSULA.

1.3. Tujuan

Pedoman ini dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Memastikan agar kualitas dan standard akademik dari program Matakuliah Daring (MK Daring) ini sama dengan kualitas kuliah tatap muka yang telah dilakukan.
2. Memastikan kualitas interaksi antar mahasiswa dan mahasiswa dan dosen yang terjadi dilakukan dengan baik dan lancar.
3. Memastikan kualitas media yang digunakan sesuai dengan karakteristik mata kuliahnya.

Secara khusus, panduan ini juga bertujuan sebagai berikut:

- a. Bagi dosen pengembang MK Daring sebagai acuan dalam:
 - Mengembangkan rancangan pembelajaran mata kuliah daring
 - Memilih media yang digunakan.
 - Mengidentifikasi sarana-prasarana serta teknologi pendukung yang diperlukan
 - Mengidentifikasi asesmen dan evaluasi untuk pembelajaran mata kuliah daring
 - Melaksanakan proses pembelajaran mata kuliah
- b. Bagi Institusi dan Individu pengguna MK Daring sebagai acuan dalam:
 - Melaksanakan proses pembelajaran daring yang berkualitas.
 - Memastikan kualitas MK daring yang ditawarkan dalam pembelajaran daring.

BAB II PENGERTIAN DAN LINGKUP

2.1. Pengertian

Pembelajaran Daring/Digital adalah pengalaman belajar yang fleksibel yang memanfaatkan TIK dan dapat diakses kapan saja, di mana saja, oleh siapa saja. Metode pembelajaran ini dilakukan secara sistematis dengan memadukan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi lintas ruang dan waktu dengan kualitas yang terjamin. Perbedaan dasar konsep pembelajaran dengan *e-Learning* dan Konvensional adalah pada media atau tempat penyampaian komponen pembelajaran yaitu jika konvensional membutuhkan ruang kelas, jika *e-Learning* membutuhkan antar muka berbasis web dan *mobile* atau teknologi.

Ruang Belajar milenial yang dikenal dengan *quadrant of blended learning* terdiri dari 4 ruang, Tatap Muka, Tatap Maya, Personal, dan kolaborasi Interpersonal.



Gambar. 1. Ruang Belajar

Pada masing-masing ruang belajar dapat dimungkinkan terjadi proses pembelajaran dengan dukungan teknologi, Pada bagian pertama pembelajaran sinkron, yaitu tatap muka(1), dosen dan mahasiswa berada dalam ruang dan waktu yang sama, sedangkan bagian, tatap maya(2), dosen dan mahasiswa berada pada tempat yang berbeda. Bagian (1) dan (2) ini merupakan pembelajaran yang terbimbing oleh dosen/tutor.

Pada pembelajaran asinkron, yaitu pembelajaran personal(3), mahasiswa dapat belajar sendiri atau belajar terlebih dahulu dengan mengikuti aktivitas pembelajaran, seperti membaca materi, melihat video, melakukan simulasi, dan lain sebagainya. Pada pembelajaran asinkron ruang 4 yaitu kolaborasi interpersonal, mahasiswa dapat melakukan pembelajaran dengan berdiskusi saluran komunikasi yang ada, maupun bekerja secara kelompok. Bagian ruang (3) dapat dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri. (Chaeruman, 2017)

Tabel 1 Proses Pembelajaran secara sinkronus (sama waktu) dan asinkronus (beda waktu)

	Individu		Kelompok	
	Mandiri	Sinkronus	Daring	Sinkronus
	Asinkronus	Luring	Asinkronus	Luring
Terbimbing	Sinkronus	Daring	Sinkronus	Daring
	Asinkronus	Luring	Asinkronus	Luring

Tabel 1 menjelaskan bahwa ada dua modalitas pembelajaran e-learning, yaitu belajar mandiri dan belajar kelompok. Masing-masing terbagi kembali menjadi dua kategori, yaitu belajar mandiri dalam jaringan dan belajar mandiri di luar jaringan. Begitu juga dengan belajar kelompok, diklasifikasikan menjadi belajar kelompok secara sinkronous dan belajar kelompok secara asinkronous.

1. Belajar mandiri dalam jaringan (daring). Mahasiswa mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan melalui jaringan, baik secara individu dan atau berkelompok. Sebagai contoh, mahasiswa memperoleh bahan belajar dalam bentuk digital (pdf, doc, ppt, flv, dan lain-lain), mengerjakan tugas melalui jaringan, menerima dan mengumpulkan tugas melalui jaringan, memperoleh informasi lain melalui mailinglist, dan lain-lain.
2. Belajar mandiri di luar jaringan (luring). Mahasiswa mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan (*delivered*) tanpa menggunakan jaringan internet. Sebagai contoh, mahasiswa mempelajari bahan belajar dalam bentuk **media cetak** di rumah/di tempat kerja, mempelajari materi dalam bentuk video yang dapat diakses melalui berbagai media informasi, praktikum di laboratorium, keterampilan medis di Ruang Skillab dan lain-lain.
3. Belajar individu/kelompok secara sinkronous; Mahasiswa mengikuti proses pembelajaran secara individu/kelompok dalam waktu yang sama (mahasiswa hadir semua pada saat kegiatan berlangsung). Contoh sekelompok mahasiswa mendiskusikan materi belajar dengan cara *chatting* atau *audio-conference* atau *video conference* dan umpan balik diberikan pada saat itu juga.
4. Belajar individu/kelompok secara asinkronous; Mahasiswa mengikuti proses pembelajaran secara individu/kelompok **melalui internet** tapi dalam waktu yang berbeda (mahasiswa menanggapi diskusi tidak sama waktunya) dengan **umpan balik yang tertunda** (*delayed feedback*). Contoh, mahasiswa mendiskusikan materi belajar secara kelompok via email, *bulletinboard*, forum diskusi dan lain-lain.

Model Belajar yang berorientasi pada mahasiswa terdiri dari Kooperatif (CL, Cooperative Learning), Kontekstual (CTL, Contextual Teaching and Learning), Pembelajaran Langsung (DL, Direct Learning), Pembelajaran Berbasis masalah (PBL, Problem Based Learning), Realistik (RME, Realistic Mathematics Education) dll

2.2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Daring

Prinsip-prinsip pembelajaran daring merupakan seperangkat landasan dasar yang secara intrinsik menjadi persyaratan untuk terlaksananya proses pembelajaran daring. Prinsip-prinsipnya adalah:

1. Pembelajaran terbuka

Pembelajaran terbuka mencerminkan penyelenggaraan pendidikan secara *multientry-multiexit*, tanpa membatasi usia, tahun ijazah, latar belakang bidang studi, masa dan kecepatan studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, masa evaluasi hasil belajar, dan pemilihan program studi.

Pembelajaran Terbuka menekankan pemberian kesempatan memilih kepada siswa dalam hal:

- Media belajar(cetak, online, televisi, video)
- Tempat belajar(di rumah, di tempat kerja atau di kampus);
- Kecepatan belajar(terstruktur, terbimbing, ataumandiri);
- Bantuan belajar yang diperlukan (CAL, tutor, email, diskusi, dll.);
- Titik masuk dan titik keluar(multi entry, multi exit).

Pembelajaran Terbuka; tidak sinonim dengan belajar jarak jauh, namun belajar jarak jauh selalu menggunakan pembelajaran terbuka sebagai salah satu strateginya sehingga memungkinkan siswa belajar dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai sumber belajar dan media

2. Pendidikan Jarak Jauh

Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Adapun panduan ini masih sebatas mengatur tentang pembelajaran bauran (*blended learning*), kedepan akan dikembangkan aturan yang lebih komprehensif terkait implementasi pembelajaran daring dalam Program Studi Jarak Jauh (PS PJJ). Pendidikan jarak jauh dapat memberikan layanan pendidikan khusus dan layanan khusus secara inklusif. Misalnya, terbuka bagi siapa saja untuk menjadi peserta didik, terbuka bagi peserta didik mengambil program studi apa saja atau mata kuliah apa saja yang diminati, terbuka bagi peserta didik untuk belajar melalui cara dan strategi yang beragam, terbuka bagi peserta didik untuk ujian dalam beragam bentuk kapan saja dibutuhkan. Keterbukaan yang disediakan oleh institusi penyelenggara pendidikan menyediakan keluwesan belajar bagi peserta didik, dalam berbagai derajat intensitas.

Prinsip-prinsip pembelajaran daring ini diterapkan dalam lima aspek proses pembelajaran daring, yaitu **perancangan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, strategi pengantaran/penyampaian, media dan teknologi pembelajaran, serta layanan bantuan belajar**. Kelima aspek tersebut saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga tidak ada aspek yang dapat dihilangkan untuk menjalankan proses pembelajaran daring.

a. Perancangan Pembelajaran

Perancangan pembelajaran diwujudkan dalam bentuk peta program, garis besar pembelajaran, silabus dan atau rencana pembelajaran, materi pembelajaran, serta aturan pengelolaan pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan jarak jauh perancangan pembelajaran merupakan langkah yang **paling** penting. Perancangan pembelajaran harus dilakukan secara komprehensif dan tuntas jauh sebelum proses pembelajaran dimulai.

Prinsip **perancangan** pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Berlandaskan pada paradigma *student centered learning* (pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa).
2. Berlandaskan pada filosofi pembelajaran tuntas.
3. Berorientasi pada kemandirian, otonomi, keaktifan, kreativitas, dan inovasi mahasiswa.
4. Proses pembelajaran sebagai interaksi antara mahasiswa dengan materi/bahan ajar, Media, Waktu, dan Strategi pembelajaran.

b. Kegiatan pembelajaran

Indikator kegiatan pembelajaran daring yaitu:

1. Dirancang berfokus pada mahasiswa belajar dan kemandirian mahasiswa, bukan dosen mengajar.
2. Dirancang untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman yang membantu mahasiswa mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan.
3. Dirancang untuk memfasilitasi interaksi bermakna antara mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, dan mahasiswa dengan materi pembelajaran serta mahasiswa dengan pihak pendukung terkait.
4. Materi pembelajaran disusun secara berurutan dan terstruktur sehingga memungkinkan mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajaran secara bertahap sesuai dengan gaya dan kecepatan belajar mahasiswa.
5. Dalam memilih sumber belajar, dosen perlu memperhatikan isu hak cipta dan penerapan hukum dan aturan terkait.
6. Dosen harus melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran, serta menjamin mutu pembelajaran.

c. Strategi Penyampaian

Adapun prinsip-prinsip strategi penyampaian yaitu:

1. Pengantar pembelajaran dilakukan menggunakan beragam media dan teknologi secara terpadu maupun terpisah untuk mencapai capaian pembelajaran;
2. Proses pembelajaran harus merefleksikan paradigma pendidikan abad 21;
3. Pengantar pembelajaran memfasilitasi mahasiswa untuk belajar aktif dan dosen berperan sebagai fasilitator;
4. Mahasiswa memiliki kesempatan memilih beragam sumber belajar dalam beragam format media dan teknologi yang disediakan sesuai dengan prinsip supermarket;
5. Pengantar pembelajaran menggunakan beragam media dan teknologi yang memfasilitasi tumbuhnya kolaborasi antar mahasiswa maupun perkembangan individu mahasiswa;
6. Komunikasi antar mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen dilakukan menggunakan beragam media dan teknologi komunikasi yang tersedia berdasarkan etika komunikasi keilmuan;

7. Strategi pengantaran harus memungkinkan mahasiswa untuk berlatih dan menguasai keterampilan yang diperlukan dan berdiskusi secara maya;
8. Semua pihak (mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan) yang berpartisipasi dalam pembelajaran daring harus memiliki akses terhadap tutorial maya dan bantuan belajar maya
9. Pengantaran dilakukan secara sinkronus maupun asinkronus dengan memanfaatkan beragam fitur teknologi informasi dan komunikasi dan melibatkan semua mahasiswa;
10. Umpan balik harus tersedia sebagai salah satu fitur dalam strategi pengantaran untuk mengatasi isu isolasi sosial dari mahasiswa, dan dapat memotivasi mahasiswa belajar dalam pembelajaran daring (*early warning system*, dll.)
11. Umpan balik dilakukan secara langsung dan sistematis (misalnya 1x24 jam, dll.)
12. Pihak-pihak yang berpartisipasi dalam pembelajaran daring harus memiliki tingkat penguasaan teknologi dan media yang cukup untuk menjamin terlaksananya proses pembelajaran dari waktu ke waktu;
13. Dosen perlu mengatur strategi untuk mengorganisasikan pembelajaran secara sistematis bertahap (dan terjadwal) sehingga dapat memfasilitasi proses belajar;
14. Dengan menggunakan strategi pengantaran, dosen dapat memantau proses belajar mahasiswa;
15. Evaluasi proses belajar dirancang sesuai pembelajaran daring dan pencapaian capaian pembelajaran.

d. Media dan teknologi pembelajaran

1. Media dan teknologi pembelajaran harus menyajikan informasi dan mendukung aktivitas pembelajaran;
2. Media dan teknologi pembelajaran harus menjamin aksesibilitas aktivitas pembelajaran.

e. Layanan bantuan belajar

1. Layanan informasi akademik, administrasi akademik, serta bantuan teknis TIK harus dapat diperoleh dimana saja, kapan saja, oleh mahasiswa mana saja (tidak menghambat proses belajar mahasiswa);
2. Untuk belajar jarak jauh mahasiswa harus memiliki keterampilan belajar jarak jauh dan belajar mandiri (*study & technical skills*);
3. Tersedia layanan konseling, penasehat akademik, dan karir, secara jarak jauh maupun tatap muka;
4. Mahasiswa memiliki akses terhadap beragam sumber belajar dalam beragam bentuk perpustakaan;
5. Mahasiswa harus dapat memperoleh informasi tentang kemajuan dan keberhasilan belajarnya;
6. Pendidikan jarak jauh menyediakan bantuan untuk mahasiswa berkemampuan khusus (*diffable*);
7. Tersedia wadah pengaduan mahasiswa.

2.3. Tujuan proses pembelajaran daring

Proses pembelajaran daring bertujuan untuk

1. Membantu mahasiswa dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi dan kegiatan lainnya secara daring.
2. Meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan menyelesaikan masalah melalui beragam interaksi daring dan luring.
3. Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa.
4. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk secara otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar.
5. Dapat juga untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan refleksi melalui “*self-assessment*”.

BAB III PEMBELAJARAN PENDIDIKAN TINGGI

3.1. BLENDED LEARNING

Pembelajaran bauran (*blended learning*) adalah salah satu metoda pembelajaran yang memadukan secara harmonis antara keunggulan-keunggulan pembelajaran tatap muka (*offline*) dengan keunggulan-keunggulan pembelajaran daring (*online*) dalam rangka mencapai capaian pembelajaran lulusan (tim KPT Kemenristek Dikti, 2018). Dalam pembelajaran bauran mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar saat didampingi dosen di kelas ataupun di luar kelas, namun juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas secara mandiri. Saat belajar di kelas bersama dosen, mahasiswa mendapatkan materi pembelajaran dan pengalaman belajar, praktik baik, contoh, dan motivasi langsung dari dosen. Sedangkan pada saat belajar secara daring mahasiswa akan dapat mengendalikan sendiri waktu belajarnya, dapat belajar di mana saja, dan tidak terikat dengan metode pengajaran dosen. Materi belajar lebih kaya, dapat berupa buku-buku elektronik atau artikel-artikel elektronik, video pembelajaran dari internet, *virtual reality*, serta mahasiswa dapat memperolehnya dengan menggunakan gawai dan aplikasi-aplikasi yang ada dalam genggamannya dengan mudah.

Pembelajaran bauran terjadi jika materi pembelajaran 30%-79% dapat diperoleh dan dipelajari mahasiswa melalui daring. Selanjutnya klasifikasi pembelajaran bauran ditinjau dari akses mahasiswa terhadap materi pembelajaran tersaji pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi pembelajaran bauran (*blended learning*).

Prosentase Materi Belajar Dari Akses Daring	Metode Pembelajaran	Penjelasan
0%	Tatap muka	Materi pembelajaran diperoleh di kelas, dan pengajaran secara lisan
1% - 29%	Web	Pada dasarnya pembelajaran masih terjadi secara tatap muka di kelas, namun dosen sudah memulai memfasilitasi mahasiswa dengan meletakkan RPS, tugas-tugas, dan materi pembelajaran di web atau sistem manajemen kuliah (CMS)
30% - 79%	Bauran	Pembelajaran terjadi secara bauran baik secara daring maupun tatap muka. Dosen melaksanakan pembelajaran secara daring baik pada waktu yang sama, waktu

		yang berbeda. Kuliah dosen, materi, tugas-tugas, contoh-contoh, dan ilustrasi dapat diakses oleh mahasiswa setiap saat secara daring. Dosen dapat melaksanakan kuliah menggunakan LMS-Moodle, Webex, Skype, Hangouts, FB, Edmodo, dll.
≥80%	Daring	Pembelajaran sepenuhnya terjadi secara daring, sudah tidak terjadi lagi tatap muka. Semua materi pembelajaran, contoh-contoh, dan tugas-tugas dilakukan secara daring

Pembelajaran bauran dalam pelaksanaannya baik dalam perspektif dosen maupun mahasiswa memiliki beberapa model praktik baik. Empat model *blended learning* yaitu:

1. **Rotation Model**, model dimana mahasiswa beraktivitas belajar dari satu tempat pusat belajar ke pusat belajar lainnya sesuai dengan jadwal atau RPS yang telah ditetapkan oleh dosennya. Mahasiswa belajar dalam siklus aktivitas belajar, misalnya mengikuti kuliah di kelas, diskusi kelompok kecil, belajar daring, termasuk mengerjakan tugas bersama secara kolaboratif, lalu kembali lagi belajar di kelas bersama dosen.
2. **Flex Model**, model dimana rencana pembelajaran dan materi pembelajaran telah dirancang secara daring dan diletakkan di fasilitas *e-Learning*. Aktivitas belajar mahasiswa terutama dilakukan secara daring. Dosen akan memberikan dukungan belajar tatap muka di kelas secara fleksibel, saat memang diperlukan oleh mahasiswa.
3. **Self-blend Model**, model dimana mahasiswa secara mandiri berinisiatif mengambil kelas daring baik di kampus maupun di luar kampus. Kelas daring yang diikuti oleh mahasiswa tersebut untuk melengkapi kelas tatap muka di kampus. Mahasiswa menggabungkan sendiri kegiatan belajar daring dan kegiatan belajar tatap muka di kelas.
4. **Enriched Virtual Model**, model dimana mahasiswa satu kelas belajar bersama-sama di kelas dan di lain waktu belajar jarak jauh dengan sajian materi pembelajaran dan tatap muka dengan dosen secara daring. Pembelajaran daring dapat menggunakan beberapa macam perangkat video conference, Webex, LMS, Zoom, dll. Model ini biasanya dilakukan oleh mahasiswa yang tidak punya waktu cukup banyak untuk belajar di kelas, karena dia bekerja atau dapat digunakan untuk kuliah pengganti dan kuliah tambahan.

Sedangkan *Rotation Model* memiliki beberapa model sbb.:

1. **Flipped-Classroom Model**, model ini adalah merupakan salah satu model rotasi dari pembelajaran bauran. Mahasiswa belajar dan mengerjakan tugas-tugas sesuai dengan rencana pembelajaran yang diberikan oleh dosen secara daring di luar kelas. Kemudian saat berikutnya mahasiswa belajar tatap muka di kelas, mahasiswa

melakukan klarifikasi-klarifikasi dengan kelompok belajarnya apa yang telah dipelajari secara daring, dan juga mendiskusikannya dengan dosen. Tujuan model *flipped-classroom* ini untuk mengaktifkan kegiatan belajar mahasiswa di luar kelas, mahasiswa akan didorong untuk belajar menguasai konsep dan teori-teori materi baru di luar kelas dengan memanfaatkan waktu 2x60 menit penugasan terstruktur dan belajar mandiri setiap satu sksnya. Belajar di luar kelas dilakukan oleh mahasiswa dengan memanfaatkan teknologi informasi, misalnya menggunakan *learningmanagementsystem* (LSM) Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) yg dapat diakses pada <http://spada.kemdikbud.go.id> SPADA adalah *platform* pembelajaran daring yang disediakan oleh Kemdikbud. Belajar di luar kelas juga dapat menggunakan video pembelajaran, buku elektronika, dan sumber-sumber belajar elektronika lainnya yang dapat diperoleh mahasiswa dari internet. Pada tahap selanjutnya mahasiswa akan belajar di dalam kelas mendemonstrasikan hasil belajar dari tahap sebelumnya, berdiskusi, melakukan refleksi, presentasi, mengklarifikasi, dan pendalaman dengan dosen dan teman belajar dengan memanfaatkan waktu 50 menit per satu sks. Model *flippedclassroom* ini dapat dilakukan untuk tiap tahapan belajar yang memerlukan waktu satu minggu, dua minggu, atau lebih sesuai dengan tingkat kesulitan pencapaian kemampuan akhir (Sub-CPMK).

2. **Station-Rotation Model**, model ini adalah merupakan salah satu model rotasi dari pembelajaran bauran, mahasiswa belajar sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah dibuat; belajar di kelas, diskusi kelompok, mengerjakan tugas, belajar secara daring, kemudian belajar di kelas kembali. Mahasiswa belajar dalam kelompok kecil, maupun dalam kelompok satu kelas. Dosen memberikan pendampingan saat belajar di kelas.
3. **Lab-Rotation Model**, model ini adalah merupakan salah satu model rotasi dari pembelajaran bauran, mahasiswa belajar sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah dibuat oleh dosennya. Dalam rotasi belajarnya, diantaranya belajar yang utama adalah di laboratorium komputer, di sini mahasiswa belajar secara daring. Mempelajari materi yang telah disiapkan oleh dosen, ataupun mempelajari materi-materi pengayaan yang dapat diakses dari internet. Lalu mahasiswa dapat menambah pemahaman dengan mengikuti kuliah-kuliah materi terkait di kelas-kelas tatap muka dengan dosen.
4. **Individual-Rotation Model**, model ini pengertiannya sama dengan model *Station-Rotation*, namun mahasiswa belajar secara individu.

Sedangkan jika ditinjau dari penggunaan daring ini dalam pembelajaran maka dapat dibedakan menjadi 3 kelompok :

1. Kelompok Pengguna Model Web

Adalah kelompok dimana perkuliahan tetap dilakukan secara tatap muka di kelas (konvensional). **Pemanfaatan sarana e-Learning** hanya sebatas **sebagai fasilitas untuk menyampaikan RPS, materi, soal latihan, tugas dan lain-lain**. Bahan ajar disajikan dalam bentuk *slide/handout* lengkap 14 kali pertemuan dan jika memungkinkan penjelasan *slide/handout* dibuat dalam bentuk modul minimal untuk 2 kali pertemuan yang diunggah pada media *e-Learning*.

2. Kelompok Pengguna Model Blended

Adalah kelompok dimana perkuliahan dilakukan secara *blended learning* yaitu **menggabungkan antara metode konvensional dan online** Pada penyajian secara online pertemuan dikelas tetap dilakukan untuk berdiskusi saat pendalaman materi.

Persyaratan minimal yang harus dilengkapi adalah :

- a. Program mapping (RPS dan RPP)
- b. Topik Pendahuluan disesuaikan dengan jumlah penyampaian bahan ajar online.
- c. Penjelasan bahan ajar (Slide/hand out, modul, audio visual atau rekaman).
- b. Tugas, Kuis Online.

UTS dan UAS dapat dilaksanakan dikelas seperti metode konvensional maupun secara online.

3. Kelompok Pengguna Model PJJ

Adalah kelompok dimana perkuliahan dilakukan secara online penuh tanpa adanya tatap muka langsung dikelas.

3.2. PENDIDIKAN JARAK JAUH

a. Definisi

Pasal 1 ayat 10 Permendikbud No. 7/2020: Pendidikan Jarak Jauh yang selanjutnya disingkat PJJ adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi

b. Prinsip-prinsip PJJ

Program pendidikan yang ditempuh siswa secara geografis terpisah dari PT penyelenggara, dengan mutu, standar, dan nilai ijazah serta kompetensi yang sama dengan program konvensional di kampus menggunakan berbagai media komunikasi.

1. Adanya keterpisahan antara pendidik dan peserta didik lintas ruang dan waktu sehingga lebih menekankan pada belajar secara mandiri.
2. Interaksi pembelajaran berbasis TIK menggunakan berbagai sumber belajar TIK dan media lain.
3. Diorganisasikan secara sistematis dalam satu organisasi sesuai aturan yang berlaku.
4. Dimungkinkan adanya tatap muka secara terbatas.

c. Modus PJJ

1. Modus tunggal
 - Apabila PJJ diselenggarakan pada semua proses pembelajaran pada mata kuliah dan/atau program studi
 - Hanya menyelenggarakan PJJ saja, tidak ada penyelenggaraan program studi tatap muka
2. Modus ganda
 - Ada penyelenggaraan program studi tatap muka dan jarak jauh
 - Apabila PJJ diselenggarakan pada mata kuliah atau program studi secara tatap muka dan jarak jauh
3. Modus konsorsium
 - Diselenggarakan oleh lebih dari 1 PT berdasarkan prinsip berbagai (sharing) sumber daya Nasional maupun internasional

- Apabila PJJ diselenggarakan oleh beberapa perguruan tinggi dalam bentuk jejaring kerja sama dengan lingkup wilayah nasional dan/atau internasional

d. Ruang Lingkup Penyelenggaraan PJJ

1. PJJ Program Studi

- Memiliki lebih dari 50% dari jumlah MK dan/atau beban studi dalam kurikulum Program Studi tatap muka yang memiliki izin Menteri.
- Dapat mengalih kreditkan mata kuliah daring dari Perguruan Tinggi lain, Program Studi lain, atau lembaga pendidikan lain yang bersertifikat dan memiliki izin paling banyak 40% (empat puluh persen) dari jumlah mata kuliah atau beban studi dalam kurikulum Program Studi PJJ yang memiliki izin Menteri.
- Kurikulum Program Studi PJJ disusun berdasarkan capaian pembelajaran lulusan yang sama dengan Program Studi dalam bentuk tatap muka.
- Harus mendapatkan izin Menteri.
- Prodi tatap muka harus memiliki akreditasi dengan peringkat unggul.
- Memiliki materi pembelajaran berbentuk digital paling sedikit 2 (dua) semester pertama untuk mata kuliah pencari Program Studi PJJ.

2. Mata Kuliah

- Kurang dari 50% dari jumlah MK di-PJJ-kan/online atau 40% belanja)
- Ijin pimpinan PT dengan persetujuan Senat PT
- Diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi berdasarkan izin pemimpin Perguruan Tinggi setelah memperoleh pertimbangan senat.
- Penyelenggaraan PJJ Mata Kuliah secara nasional dalam sistem pembelajaran daring harus memperoleh izin direktur jenderal terkait sesuai dengan kewenangannya.
- Dapat dialih kreditkan.

3. Program Studi (\geq 50% jumlah MK di-PJJ-kan)

- Perlu ijin Dikti
- Prodi tatap muka harus terakreditasi minimal A

4. Mata Kuliah ($<$ 50% jumlah MK di-PJJ-kan/online atau 40% belanja)

- Ijin pimpinan PT dengan persetujuan Senat PT

e. Proses penyelenggaraan dan Penjaminan Mutu PJJ

Proses penyelenggaraan PJJ dapat dilihat pada Permenristekdikti No. 51/2018 tentang pendirian, perubahan, pembubaran perguruan tinggi negeri, dan pendirian, perubahan, pencabutan izin perguruan tinggi swasta dan SK Rektor nomor: 8636/A.1/SA/XII/2019 tentang pedoman penyelenggaraan pendidikan jarak jauh di UNISSULA. Sedangkan Penjaminan Mutu PJJ mengacu pada Standar Mutu Pendidikan UNISSULA.

BAB IV

STANDAR MUTU PROSES PEMBELAJARAN DARING

4.1. Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran merupakan rencana program pembelajaran daring untuk satu matakuliah selama satu semester yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan mata kuliah yang disesuaikan dengan level domain pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran Mata Kuliah. Rencana pembelajaran semester (RPS) atau istilah lain paling sedikit memuat;

1. Nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu;
2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
3. Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
4. Bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
5. Metode pembelajaran;
6. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
7. Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
8. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
9. Daftar referensi yang digunakan.

Dalam konteks PJJ, RPS dilengkapi lagi dengan :

- Foto dosen dan alamat email
- Peta program
- Ringkasan atau deskripsi mata kuliah
- Cara belajar mahasiswa
- Informasi tentang media dan teknologi yang digunakan
- Asesmen yang diberlakukan dalam mata kuliah.

4.2. Kegiatan pembelajaran

1. Kegiatan pembelajaran didesain sehingga dapat membuat mahasiswa terlibat dalam pembelajaran aktif;
2. Kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang otentik dan bermakna yang dapat membantu siswa menerapkan konsep ilmunya dan mencapai tujuan pembelajarannya;
3. Kegiatan pembelajaran didesain dengan menggunakan strategi yang mempertimbangkan berbagai gaya belajar mahasiswa;
4. Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan 'e-komunitas' di antara mahasiswa.

4.3. Strategi penyampaian

1. Menerapkan prinsip pengajaran yang berpusat pada mahasiswa;
2. Melibatkan mahasiswa agar aktif dalam proses belajar;
3. Memberikan instruksi yang jelas dan detail.

4.4. Interaksi antar mahasiswa, dan mahasiswa dengan tutor

1. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan mahasiswa untuk dapat saling berkomunikasi antar mereka dan tutor.
2. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan mahasiswa dapat mengirimkan tugas secara elektronik dan mendapatkan feedback dengan cepat sesuai kesepakatan atau maksimal selama 24 jam pertama.
3. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan tutor untuk berinteraksi dengan semua mahasiswa dan per individu.
4. Teknologi yang digunakan memungkinkan dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi secara sinkronus dan asinkronus.
5. Dosen dapat memilih sistem komunikasi yang tepat untuk setiap kegiatan dalam proses belajar.

4.5. Interaksi mahasiswa dan bahan ajar

1. Sistem yang digunakan memungkinkan penyajian bahan ajar dalam berbagai cara; konferensi online, chat, atau lampiran pada e-mail.
2. Sistem yang diterapkan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing.
3. Sistem yang diterapkan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengevaluasi diri secara mandiri untuk mengetahui capaian belajarnya.
4. Sistem yang diterapkan memungkinkan mahasiswa untuk mengakses tutorial online dan semua layanan dukungan yang ada dimanapun mereka berada.
5. Sistem yang diterapkan dapat memberikan informasi pada dosen dan mahasiswa tentang kemajuan dan capaian belajar yang di dapat termasuk motivasi yang mendukung pembelajaran.

4.6. Kolaborasi

1. Sistem yang digunakan memungkinkan mahasiswa untuk melakukan kegiatan kolaboratif.
2. Capaian atau tujuan dan kegiatan kolaboratif di definisikan secara jelas.
3. Manfaat setiap kegiatan bagi mahasiswa dituliskan dengan jelas.
4. Penjelasan sistem penilaian untuk kegiatan kolaboratif, baik per kelompok maupun per individu, dituliskan dengan jelas.

4.7. Sistem Umpan Balik

1. Pemberian umpan balik dijelaskan di sesi awal.
2. Pemberian jadwal tugas, ujian, dan umpan balik dicantumkan di sesi awal.
3. Pemberian penjelasan tentang tugas-tugas yang diberikan dan hasil yang diharapkan dicantumkan di sesi awal.
4. Umpan balik diberikan baik oleh dosen maupun oleh sesama mahasiswa.

4.8. Pencatatan dan Evaluasi Kemajuan Mahasiswa

1. Sistem penilaian dituliskan dan diinformasikan dengan jelas.
2. Kompetensi atau capaian pembelajaran dituliskan dengan jelas pada setiap awal kegiatan pembelajaran.
3. Penilaian dilakukan dalam berbagai bentuk sesuai dengan prinsip materi yang diberikan.

4. Penilaian diberikan dalam beberapa tahapan selama proses belajar.
5. Setiap faktor yang tertera dalam sistem penilaian dilampirkan dalam laporan akhir penilaian.

4.9. Media dan Teknologi Pembelajaran

1. Materi disajikan dengan menggunakan beragam media dalam beragam format.
2. Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan.
3. Penggunaan media visual dan media lainnya harus berhubungan dengan materi yang disajikan (bermakna).
4. Navigasi disajikan dengan jelas.
5. Penggunaan jenis huruf, warna, dan besar huruf tidak hanya untuk segi keindahan tetapi juga untuk memudahkan mahasiswa membaca materi yang disajikan.

4.10. Layanan Bantuan Belajar

1. Layanan informasi akademik, administrasi akademik, serta bantuan teknis TIK harus dapat diperoleh dimana saja, kapan saja, oleh mahasiswa mana saja sehingga tidak menghambat proses belajar siswa.
2. Mahasiswa harus memiliki keterampilan belajar jarak jauh dan belajar mandiri (*study & technical skills*).
3. Tersedia layanan konseling, pembimbing akademik, dan karir, secara jarak jauh maupun tatap muka.
4. Mahasiswa memiliki akses terhadap beragam sumber belajar dalam beragam bentuk pustaka.
5. Mahasiswa harus dapat memperoleh informasi tentang kemajuan dan keberhasilan belajarnya dan tersedia wadah pengaduan mahasiswa.

BAB V

TAHAPAN PROSEDUR PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Pelaksanaan Pembelajaran daring melalui 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan penilaian. Adapun rangkaian kegiatan persiapan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran daring yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa adalah sebagai berikut:

5.1. PERSIAPAN PEMBELAJARAN DARING

1. Persiapan Pembelajaran Daring oleh Dosen Pada tahapan ini dosen mempersiapkan:
 - a. Mempersiapkan perangkat keras (Laptop, *Earphone/ headset, Handphone*) dan dapat menggunakan perangkat lunak (*web browser, aplikasi yang akan digunakan*) yang kompatibel.
 - b. Mempersiapkan koneksi internet yang sesuai dengan keperluan aktivitas pembelajaran.
 - c. Mempersiapkan materi perkuliahan dalam bentuk softfile misalnya ppt, video, doc, maupun bentuk yang lainnya sesuai dengan pertemuan yang telah direncanakan.
 - d. Memahami langkah-langkah penggunaan media pembelajaran secara daring.
2. Persiapan Pembelajaran Daring oleh Mahasiswa Pada tahapan ini mahasiswa mempersiapkan:
 - a. Mempersiapkan perangkat keras (Laptop, *earphone/ headset, handphone*) dan perangkat lunak (*web browser, aplikasi yang akan digunakan*) yang kompatibel.
 - b. Mempersiapkan koneksi internet yang sesuai dengan keperluan aktivitas pembelajaran.
 - c. Memahami langkah-langkah penggunaan media pembelajaran secara daring.

5.2. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

Pelaksanaan proses pembelajaran daring merupakan rangkaian kegiatan yang terencana dan tersistem yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran Daring oleh Dosen
 - a. Dosen melaksanakan perkuliahan sesuai dengan jadwal perkuliahan.
 - b. Dosen dapat menggunakan virtual class dan/atau video conference sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
 - c. Dosen memastikan kehadiran mahasiswa sudah masuk kelas virtual dalam LMS ataupun memastikan dengan screenshot kehadiran mahasiswa di kelas virtual yang tidak terfasilitasi dengan LMS.
 - d. Dosen memulai proses pembelajaran sesuai dengan materi pertemuan yang telah direncanakan.
 - e. Proses interaksi antara dosen dengan mahasiswa.
 - f. Dosen menyerahkan absensi mahasiswa dan bukti perkuliahan ke akademik program studi/jurusan.
2. Pelaksanaan Pembelajaran Daring oleh Mahasiswa
 - a. Mahasiswa mengikuti jadwal perkuliahan sesuai dengan jadwal perkuliahan.
 - b. Mahasiswa mengikuti perkuliahan sesuai dengan instruksi dosen sesuai dengan jam perkuliahan.
 - c. Mahasiswa mematuhi tata tertib perkuliahan secara daring.

- d. Mahasiswa dapat melaksanakan komunikasi dua arah secara aktif selama perkuliahan daring berlangsung.

Tata tertib dalam proses pembelajaran daring yaitu:

1. Dosen

- a. Dosen wajib melaksanakan perkuliahan daring sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh Ketua Program Studi. Apabila berhalangan dapat menghubungi penanggungjawab matakuliah baik dosen maupun mahasiswa untuk pengantiannya.
- b. Dosen wajib berpakaian sopan dan rapi serta memperhatikan estetika ruangan pada saat meeting sesuai ketentuan Budaya Akademik Islami (BudAI).
- c. Dosen wajib membuka dengan “Bismillah” dan salam serta mengakhiri dengan doa penutup majelis dan salam.
- d. Dosen wajib memberikan pengajaran dengan sopan, ramah dan komunikatif serta memotivasi mahasiswa.
- e. Dosen wajib memantaudanmelaporkan presensi, dan bukti perkuliahan kepada ketua program studi atau bagian akademik apabila telah melaksanakan perkuliahan daring.

2. Mahasiswa

- a. Mahasiswa wajib login sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh dosen. Apabila mengalami kendala akses untuk login, maka dapat segera menyampaikan kendala/menghubungi dosen pengampu.
- b. Mahasiswa wajib mengikuti proses pembelajaran daring dan mengaktifkan kamera serta mengikuti perkuliahan dengan baik.
- c. Mahasiswa wajib berpakaian rapi dan memperhatikan etika serta estetika ruangan pada saat proses pembelajaran.
- d. Mahasiswa wajib membuka dengan “Bismillah” dan menjawab salam dari dosen serta mengakhiri dengan doa penutup majelis dan menjawab salam penutup.
- e. Apabila mahasiswa ingin bertanya atau ada kepentingan lain selama mengikuti pembelajaran, maka mahasiswa wajib memberikan kode atau pesan teks kepada dosen.
- f. Mahasiswa tidak diperkenankan melakukan aktifitas lain pada saat mengikuti perkuliahan, kecuali atas seizin dosen.

5.3. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN DARING

Setelah melaksanakan perkuliahan secara daring maka setiap dosen berkewajiban untuk menilai hasil ujian dan tugas mahasiswa serta memberikan umpan balik. Untuk teknik penilaian dalam asesment terstruktur harus sesuai dengan jenis mata kuliah, yang terdiri atas observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket.

Instrumen penilaian yang digunakan harus mampu mengukur kemampuan mahasiswa, sesuai dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang dibebankan pada setiap mata kuliah, yang terdiri:

1. Penilaian proses pembelajaran.
2. Penilaian hasil pembelajaran dilakukan terhadap portofolio yang menggambarkan unjuk kerja mahasiswa.
3. Penilaian sikap dapat menggunakan teknik penilaian observasi.

Mekanisme penilaian pembelajaran dalam asesmen terstruktur ini mencakup:

1. Menyusun, menyampaikan, menyepakati tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian antara penilai dan yang dinilai sesuai dengan rencana pembelajaran.
2. Melaksanakan proses penilaian sesuai dengan tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian.
3. Memberikan umpan balik dan kesempatan untuk mempertanyakan hasil penilaian kepada mahasiswa; dan
4. Mendokumentasikan penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa secara akuntabel dan transparan.

Prosedur penilaian dalam asesmen terstruktur mencakup tahap perencanaan, kegiatan pemberian tugas atau soal, observasi kinerja, pengembalian hasil observasi, dan pemberian nilai akhir. Hasil penilaian keberhasilan mahasiswa dalam menempuh satu matakuliah dalam bentuk angka dan huruf kepada Bagian Akademik program studi/jurusan

BAB VI

KODE ETIK DAN PERLINDUNGAN HUKUM

Pembelajaran daring/E-Learning merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan penuh teknologi informasi dan komunikasi(TIK), sehubungan dengan TIK maka kode etik dan perlindungan hukum pada *e-Learning* harus diperhatikan dalam penyelenggaraannya agar dapat dipertanggungjawabkan dengan baik.

Kode etik dosen dalam menggunakan *e-Learning* harus diterapkan di UNISSULA untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun kode etik dosen dalam pembelajaran daring adalah sebagai berikut :

1. Berkewajiban untuk merencanakan materi kuliah dan penugasan kepada mahasiswa serta aturan bagi mahasiswa yang mengikuti kuliahnya sebelum kuliah semester tertentu di mulai. Perencanaan tersebut dituangkan kedalam RPS dan secara rinci pada RPP yang disampaikan/dibagikan kepada mahasiswa pada saat tatap muka di minggu pertama semester tertentu.
2. Dalam penyusunan konten materi kuliah harus memperhatikan beberapa hal antara lain:
 - a. Konten materi kuliah tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan).
 - b. Konten materi kuliah tidak boleh mengganggu ketentraman sosial.
 - c. Konten materi kuliah bebas dari unsur plagiarisme dengan mencantumkan sumber referensi pada akhir halaman materi kuliah.
 - d. Konten materi kuliah harus bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah.
3. Berkewajiban membuat soal ujian dan dapat mengawasi pelaksanaan ujian atas mata kuliah yang diampu.
4. Menyerahkan nilai hasil evaluasi belajar mahasiswa ke bagian Administrasi Akademik Prodi paling lambat satu minggu setelah ujian dilaksanakan.
5. Mengedepankan prinsip keadilan dan menjaga integritas dalam mengevaluasi hasil pekerjaan ujian mahasiswa dan bentuk penugasan lain sesuai dengan komitmen yang telah disusun dalam RPS.
6. Wajib memberikan umpan balik semua tugas dan dapat menyampaikan lembar jawaban ujian kepada mahasiswa setelah dievaluasi serta diberikannya nilai pada pembelajaran daring.
7. Tanggap pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
8. Senantiasa berusaha meningkatkan mutu pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sebagai perwujudan tanggungjawabnya untuk membawa generasi muda memasuki peradaban yang lebih maju di masa yang akan datang.
9. Terbuka untuk menerima pertanyaan mengenai mata kuliah yang diasuhnya dan bersedia membantu mahasiswa yang mengajukan pertanyaan di forum daring maupun ditempat lain.
10. Bersikap adil, seimbang, tidak berat sebelah, empatik, bekerja lebih cepat dan bermutu sesuai standar yang berlaku.
11. Senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk merangsang mahasiswa berprestasi setinggi-tingginya.
12. Bersikap terbuka pada tanggapan dan pendapat sejawat.
13. Memperlakukan mahasiswa sebagai manusia dewasa, secara sama, tanpa memandang status sosial, agama dan ras.

14. Mempertimbangkan kesesuaian ilmunya dengan tanggungjawab, kewenangan dan kemampuannya.
15. Mempraktikkan dengan maksimal pengetahuan yang terbaik yang dimilikinya dan selalu berusaha untuk meningkatkan prestasi kerja atas dasar keakraban, kejujuran, rasa keadilan dan menghargai hasil kerjanya.
16. Menetapkan perencanaan hasil pekerjaan yang diinginkan, menyiapkan pikiran dan sumberdaya yang diperlukan.
17. Mengembangkan kecakapan dan meningkatkan mutu keahliannya sesuai dengan bidang yang ditentukan dan diminatinya.
18. Menyediakan waktu konsultasi bagi mahasiswa dengan pembuatan janji. Ruang pertemuan hendaknya dilaksanakan di tempat yang tidak menimbulkan efek negatif baik secara psikologis maupun sosial.
19. Terbuka terhadap perbedaan pendapat dengan mahasiswa, mengingat ilmu pengetahuan senantiasa berubah dan berkembang.
20. Senantiasa memperbaharui materi kuliah dan sumber acuan yang dipakai dalam pemberian kuliah dipembelajaran daring sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
21. Setiap hasil yang dicapai dari upaya penunjang kependidikan harus diketahui dan dimaklumi oleh dosen, tenaga kependidikan lain dan mahasiswa sehingga hasil tersebut dapat dievaluasi oleh seseorang atau institusi.

BAB VII PENUTUP

Demikian panduan pembelajaran secara daring. Semoga panduan ini dapat digunakan dan dapat bermanfaat bagi seluruh civitasakademika UNISSULA.

Untuk informasi lebih lanjut proses pembelajaran berbasis daring setiap dosen dan mahasiswa dapat menghubungi Ketua Program Studinya masing-masing dan penyerahan hasil kegiatan proses belajar mengajar oleh dosen diserahkan hasilnya ke bagian akademik program studi atau jurusan masing-masing.

Sekian dan terimakasih