



Search courses

Go 

PEDOMAN Pembelajaran Daring



Lembaga Penjaminan Mutu
Universitas Islam Negeri
Sunan Gunung Djati Bandung
2022





KEPUTUSAN REKTOR
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG
NOMOR : 075/Un.05/V.7/PP.00.9/09/2020

TENTANG
PEDOMAN PEMBELAJARAN DARING
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

REKTOR UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka pemenuhan mutu standar proses pembelajaran daring di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dipandang perlu membuat Pedoman Pembelajaran Daring;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf (a) perlu ditetapkan dengan surat Keputusan Rektor.
- Mengingat** : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden RI Nomor 57 Tahun 2005 Tentang Perubahan IAIN Sunan Gunung Djati Bandung Menjadi UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 7 Tahun 2013 jo. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 77 Tahun 2013 jo. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN SGD Bandung;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 14 Tahun 2015 tanggal 25 Februari 2015 tentang Statuta UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi;
9. Keputusan Menteri Agama RI. Nomor : B.II/3/22666 tanggal 23 Juli 2019 tentang Pengangkatan Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
10. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri RI Nomor: 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19).

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Pertama : Pedoman Pembelajaran Daring Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung sebagaimana terlampir di dalam lampiran surat keputusan ini.
- Kedua** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan ditinjau kembali sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Bandung
Pada Tanggal : 24 September 2020



Prof. Dr. H. Mahmud, M.Si.
NIP. 19620410 198803 1 001

TEMBUSAN disampaikan kepada Yth. :

1. Para Wakil Rektor di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
2. Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
3. Para Dekan Fakultas di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
4. Para Kepala Biro di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
5. Para Ketua Lembaga dan Kepala Pusat di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
6. Kepala Satuan Pemeriksa Intern di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Kendali Dokumen

No Dokumen	:	UIN-PDM-12
Judul	:	Pedoman Pembelajaran Daring
Tanggal Terbit	:	24 September 2020
Halaman	:	59 Halaman
Disiapkan oleh	:	Ketua LPM
Dikendalikan oleh	:	Wakil Rektor I
Disetujui oleh	:	Ketua Senat
Ditetapkan oleh	:	Rektor

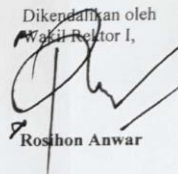
Bandung, 24 September 2020


Disiapkan oleh
Ketua LPM,

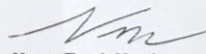
Ija Suntana


Ditetapkan oleh
Rektor,

Mahmud

Dikepalikan oleh
Wakil Rektor I,

Rosihon Anwar

Disetujui oleh
Ketua Senat,


Nanat Fatah Natsir

Kata Pengantar Rektor

Pembelajaran daring merupakan pengembangan dari sistem belajar jarak jauh di dunia pendidikan. Sistem pembelajaran jarak jauh dalam bentuk korenspondensidimulai pada tahun 1800an dengan menggunakan paket pos pada waktu itu untuk menjangkau peserta belajar yang tidak terdapat di kampus. Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi, pembelajaran jarak jauh mengalami beberapa kali peralihan dari satu bentuk ke bentuk lain. Pada awal 1900-an, teknologi komunikasi meningkat dan pendidikan jarak jauh beralih ke gelombang radio. Pada tahun 1950, akses ke pendidikan tinggi kembali diperluas melalui penemuan televisi, melahirkan apa yang dikenal sebagai *telecourse*.

Pembelajaran daring (*online*) muncul pada tahun 1982 ketika Western Behavioral Sciences Institute di La Jolla, California membuka School of Management and Strategic Studies. Sekolah tersebut menggunakan perangkat komputer untuk menyampaikan program pendidikan jarak jauh kepada para eksekutif bisnis. Sementara itu, pada tahun 1989 University of Phoenix mulai menawarkan program pendidikan melalui internet. Pada tahun 1993 dengan web browser Internet pertama, University of Illinois, mengembangkan secara massif pembelajaran daring. Puncaknya, pada tahun 1998, program online penuh didirikan di banyak universitas di Amerika, seperti New York University Online, Western Governor's University, California Virtual University, dan International Trident University. Melihat sejarah perkembangan sistem belajar daring, perguruan tinggi di Indonesia, secara khusus UIN Sunan Gunung Djati Bandung, mengalami keterlambatan dan tertinggal puluhan tahun oleh perguruan-perguruan tinggi di Amerika dan Eropa.

Bagi sistem Pendidikan tinggi Eropa, sistem pembelajaran daring bukan sebagai sistem alternatif akibat kondisi-kondisi tertentu, melainkan bagian dari sistem pembelajaran biasa. Sementara itu, di Indonesia sistem pembelajaran daring masih merupakan alternatif sistem pembelajaran dari sistem tatap muka langsung. Akibatnya, peraturan dan

pedoman yang terkait pembelajaran daring lahir karena kondisi darurat yang menghambat sistem pembelajaran tatap muka langsung.

UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan dukungan fasilitas teknologi komunikasi yang tersedia telah mampu menyelenggarakan sistem pembelajaran secara daring. Oleh sebab itu, Universitas mengeluarkan pedoman pembelajaran daring yang memandu pelaksanaannya, supaya memiliki dampak dan manfaat yang luas bagi para peserta belajar mengajar.

Saya menyambut gembira dan bangga atas terbitnya buku pedoman penyelenggaraan pembelajaran daring yang diterbitkan oleh Lembaga Penjaminan Mutu. Saya berharap bahwa pedoman ini benar-benar memedomani para civitas akademika untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar di kampus UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam rangka mencapai visi dan misi yang telah ditetapkan oleh universitas.

Bandung, 24 September 2020

Rektor,



Prof. Dr. H. Mahmud, M.Si

DAFTAR ISI

Kata Pengantar Rektor.....	iv
DAFTAR ISI	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar	ix
BAB I PENDAHULUAN	10
A. Latar Belakang.....	10
B. Dasar Hukum.....	11
C. Sasaran.....	12
D. Tujuan.....	13
E. Tata Pamong.....	13
BAB II PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP	14
A. Pengertian Konsep Pembelajaran Daring	14
B. Ruang Lingkup	18
1. Perencanaan.....	18
2. Perancangan dan Strategi	20
3. Interaksi Pembelajaran.....	20
4. Evaluasi Pembelajaran.....	21
BAB III LANDASAN PEMBELAJARAN DARING	23
BAB IV KODE ETIK DAN PERLINDUNGAN HUKUM.....	25
BAB V STANDAR MUTU PEMBELAJARAN DARING.....	29
A. Dosen	29
B. Tenaga Kependidikan.....	29
C. Mahasiswa	29
D. Standar Proses	29
BAB VI PENJAMINAN MUTU PEMBELAJARAN DARING	35
A. Mekanisme Proses Pembelajaran Daring UIN Sunan Gunung Djati Bandung.....	35

B.	Mekanisme Manajemen Mutu Akademik.....	36
1.	Perencanaan.....	37
2.	Pelaksanaan.....	40
3.	Evaluasi.....	41
C.	Evaluasi Diri.....	42
1.	Instrumen Penilaian Rencana Pembelajaran	43
2.	Instrumen Penilaian Kegiatan Pembelajaran Daring.....	47
3.	Instrumen Penilaian Strategi Pembelajaran Daring.....	49
4.	Instrumen Penilaian Media dan Teknologi Pembelajaran.....	51
5.	Instrumen Penilaian Instrumen Layanan Bantuan Belajar.....	52
D.	Perbaikan Mutu.....	53
E.	Rencana Kerja	53
BAB VII PENUTUP.....		54
SUMBER REFERENSI.....		55
GLOSARIUM		56

Daftar Tabel

Tabel 1: Pemanfaatan LMS dalam pembelajaran daring.....	17
---------------------------------------------------------	----

Daftar Gambar

Gambar 1: Konsep pembelajaran tatap muka.....	15
Gambar 2: Konsep pembelajaran daring	16
Gambar 3 Mekanisme Proses E-Learning UIN Sunan Gunung Djati ..	36
Gambar 4 Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Daring UIN Sunan Gunung Djati.....	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan aktifitas dalam pembelajaran yang digunakan oleh civitas akademika baik Dosen dan Mahasiswa telah banyak memanfaatkan teknologi komputer maupun berbasis *mobile* dalam proses belajar mengajar. Faktor perubahan paradigma pembelajaran dari *Teacher Center Learning* (TCL) atau *Lecturer Center Learning* (LCL) yang dianggap sudah tidak lagi efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

Sekarang TCL/LCL diganti dengan *Student Center Learning* (SCL). Namun kenyataan dilapangan SCL belum optimal diterapkan karena Dosen lebih aktif dan dominan presentasi dalam pembelajaran dibanding mahasiswa. Ini mendorong civitas akademika mulai banyak menggunakan *e-Learning* (Pembelajaran Daring) sebagai salah satu metode pembelajaran yang dianggap bersifat SCL.

Pembelajaran Daring juga dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang kelas serta hambatan jarak dan waktu dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. Kebutuhan ini semakin mendesak dengan Pandemi COVID-19 yang merubah tatanan sosial di Indonesia dan dunia. Penyebaran *COVID-19* mengakibatkan juga perubahan kebijakan perguruan tinggi terkait proses pembelajaran. Perubahan tersebut berdampak terhadap mutu proses pembelajaran yang wajib disesuaikan dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-PT).

Dengan demikian, diperlukan pedoman operasional pembelajaran daring di UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Dalam pelaksanaan penyelenggaraan Pembelajaran Daring tentu banyak tantangan yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Dan memunculkan pertanyaan, misalnya, bagaimana tujuan dan mutu pembelajaran akan tercapai jika Dosen dan Mahasiswa tidak bertemu atau pembelajaran tidak dilaksanakan dengan tatap muka? Untuk itu UIN Sunan Gunung Djati berkomitmen untuk meningkatkan dan menjaga mutu Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dengan adanya buku *Pedoman Pembelajaran Daring* yang dijadikan rujukan bersama civitas akademika.

B. Dasar Hukum

1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden RI Nomor 57 Tahun 2005 tentang Perubahan IAIN Sunan Gunung Djati Bandung Menjadi UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 7 Tahun 2013 jo. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 77 Tahun 2013 jo. Peraturan Menteri

Agama RI Nomor 44 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Sunan Gunung Djati Bandung;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 14 Tahun 2015 tanggal 25 Februari 2015 tentang Statuta UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi;
9. Keputusan Menteri Agama RI. Nomor : B.II/3/22666 tanggal 23 Juli 2019 tentang Pengangkatan Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
10. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri RI Nomor: 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19).

C. Sasaran

Buku *Pedoman Pembelajaran Daring* menjadi sasaran kepada pihak yang akan menerapkan metode pembelajaran berbasis daring antara lain:

1. Pimpinan Perguruan Tinggi
2. Fakultas dan Jurusan/Program Studi
3. Dosen

D. Tujuan

Tujuan *Pedoman Pembelajaran Daring* adalah untuk memberikan pedoman bagi Pimpinan Perguruan Tinggi, Fakultas, Jurusan/Program Studi, dosen dan unit yang terkait di lingkungan UIN Sunan Gunung Djati Bandung agar mutu penyelenggaraan pembelajaran Daring sesuai dengan ketentuan dan prosedur baku yang telah ditetapkan dalam Surat Peraturan Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Daring, serta menjamin agar Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) setiap program studi tetap sesuai dengan CPL yang telah ditetapkan oleh jurusan/program studi.

E. Tata Pamong

Ketentuan yang diperlukan dalam mencapai tujuan penyelenggaraan Pembelajaran Daring di UIN Sunan Gunung Djati Bandung adalah sebagai berikut:

1. Komitmen Pimpinan di UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
2. Kebijakan UIN Sunan Gunung Djati Bandung:
 - a. Kebijakan pemberlakuan pembelajaran Daring;
 - b. Aksesibilitas (umum/terbatas); dan
 - c. Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI).
3. Pengguna:
 - a. Peserta Didik (Mahasiswa);
 - b. Pendidik (Dosen);
 - c. Staff pendukung teknis dan tenaga kependidikan; dan
 - d. Dokumentasi rancangan pembelajaran Daring (*Mapping Program*).
4. Teknologi Informasi dan Komunikasi

BAB II

PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP

A. Pengertian Konsep Pembelajaran Daring

Istilah daring atau dalam jaringan adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke daring komputer. Lawan kata daring adalah luring (*offline*). Apabila ditambah frase pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System (LMS)*.

Merujuk pada Permenristekdikti No 51 Tahun 2018 Pembelajaran Daring, memiliki pengertian:

- Bagian dari penyelenggaraan Program Studi Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) – boleh ada porsi tatap muka terbatas dalam bentuk tutorial (untuk menyelenggarakan praktikum, dan sebagainya).
- Bagian dari penyelenggaraan Program Studi Tatap Muka – boleh ada porsi daring (untuk <50% jumlah mata kuliah program studi), tergantung kebijakan Pemimpin Perguruan Tinggi yang didukung oleh Senat Perguruan Tinggi.

Berdasarkan kebijakan menteri tersebut, pembelajaran daring berbeda dengan PJJ. Pembelajaran daring memiliki komponen yang mencakup, antara lain:

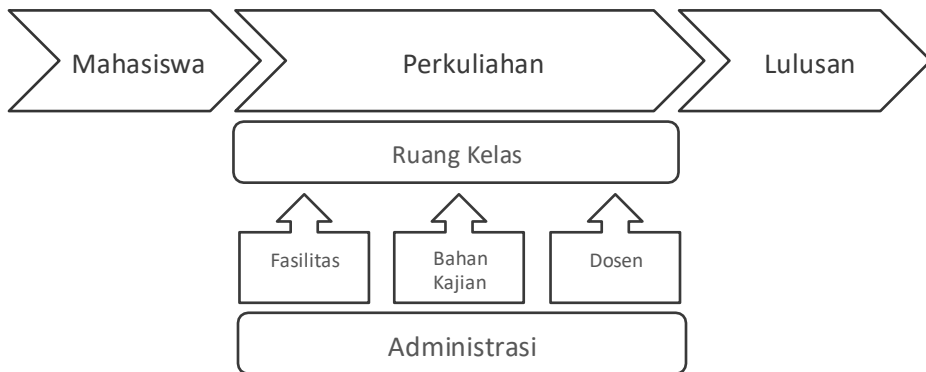
1. Perangkat Keras (*Hardware*).
2. Perangkat Lunak (*Software*).
3. Infrastruktur Jaringan (LAN dan WAN)
4. Materi/Isi Konten.
5. Strategi Interaksi

6. Pemeran (Pimpinan, dosen, dan mahasiswa).

Skenario pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa dapat kontak langsung dengan:

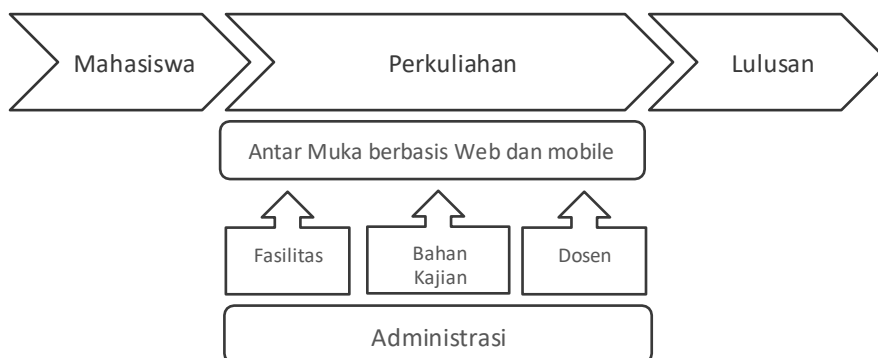
1. Mahasiswa lain;
2. Dosen; dan
3. Berbagai bahan kajian/materi dan sumber belajar dalam bentuk elektronik.

Bahan kajian/materi yang dimaksud dapat berbentuk bahan ajar, materi tugas, soal ujian/tes. Di bawah ini adalah gambaran perbedaan pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran daring.



Gambar 1: Konsep Pembelajaran Tatap Muka

Adapun pembelajaran daring sebagai berikut:



Gambar 2: Konsep Pembelajaran Daring

Dari gambar 1 dan 2 terlihat bahwa perbedaannya pada interaksi mahasiswa dan dosen. Interaksi mahasiswa dan dosen melalui ruang kelas untuk pembelajaran tatap muka. Sementara pembelajaran daring interaksi dosen dan mahasiswa melalui *web* dan *mobile* berbasis LMS.

Pemanfaatan LMS dalam pembelajaran daring dapat dilihat pada tabel berikut:

Proporsi Daring	Deskripsi	Tipe
0 %	Tatap muka sepenuhnya, pembelajaran dengan bahan ajar cetak atau lisan	Tatap muka konvensional
1% - 29%	Menggunakan teknologi Internet untuk memfasilitasi pola tatap muka, mungkin menggunakan LMS atau laman situs untuk mem- <i>post</i> -kan bahan ajar dan tugas	<i>Web-enhanced</i> (pembelajaran diperkaya dengan akses internet)
30% - 79%	Mengombinasikan cara daring dan tatap muka. Ada proporsi pengantaran bahan ajar yang daring, biasanya dilengkapi dengan diskusi daring, dan ada pengurangan frekuensi tatap muka	<i>Blended/Hybrid (e-Learning)</i>
>80%	Sebagian besar atau seluruh bahan ajar diantarkan secara	<i>Fully Online (e-Learning)</i>

	daring, bisa tanpa porsi tatap muka sama sekali	
--	-------------------------------------------------	--

Tabel 1: Pemanfaatan LMS dalam Pembelajaran Daring

Ditinjau dari penggunaan *e-Learning* dalam pembelajaran, strategi/metode *e-Learning* dapat dibedakan dalam 4 kelompok yaitu:

1. Kelompok Pemula

Adalah kelompok yang mana pembelajaran tetap dilakukan secara tatap muka di kelas (konvensional). Pemanfaatan sarana *e-Learning* sebagai fasilitas untuk menyampaikan RPS, bahan kajian/materi, soal latihan, tugas dan lain-lain. Bahan kajian disajikan dalam bentuk *slide/handout* lengkap 14 kali pertemuan, dan jika memungkinkan penjelasan *slide/handout* dibuat dalam bentuk modul minimal untuk 3 kali pertemuan yang diunggah pada media *e-Learning*.

2. Kelompok Pengalaman

Adalah kelompok yang mana pembelajaran dilakukan secara *blended learning*, yaitu menggabungkan antara metode konvensional dan online sebanyak 14 kali pertemuan, dengan penyampaian konvensional sebanyak 10 kali pertemuan dan secara daring sebanyak 4 kali pertemuan. Pada penyajian secara daring pertemuan di kelas tetap dilakukan untuk berdiskusi saat pendalaman materi. Namun juga dimungkinkan dalam penyajian daring tanpa tatap muka di kelas maksimum 4 kali. Persyaratan minimal yang harus dilengkapi adalah:

- a. Program Mapping (RPS dan RPP)
- b. *Slide/Handout* 14 Kali pertemuan

- c. Topik pendahuluan disesuaikan dengan jumlah penyampaian bahan kajian *online*.
- d. Penjelasan bahan kajian melalui (modul, audio visual atau rekaman).
- e. Tugas, Kuis Online.
- f. UTS dan UAS tetap dilaksanakan di kelas seperti metode konvensional.

3. Kelompok Ahli

Adalah kelompok yang mana pembelajaran dilakukan seperti kelompok 2 dengan proporsi penyampaian secara daring sebanyak 14 kali pertemuan tetapi tetap menggunakan metode tatap muka di kelas untuk memperdalam diskusi dengan mahasiswa mengenai bahan kajian/materi ajar yang disampaikan setiap pertemuan pembelajaran.

4. Kelompok Profesional

Adalah kelompok yang mana pembelajaran dilakukan secara daring penuh tanpa adanya tatap muka di kelas.

B. Ruang Lingkup

Surat keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Nomor: B-175/un.05/v.7/PP.00.9/03/2020 tentang Standar Mutu Pembelajaran Daring. Ruang lingkup penyelenggaraan pembelajaran daring dilakukan secara transparan berdasarkan standar mutu dan prosedur yang meliputi:

1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran daring meliputi komponen berikut:

- a. *Content*: Bahan kajian

- b. Sistem Penyampaian (*Delivery system*)
- c. Interaksi

Di dalam perencanaan pembelajaran, konten memuat pengaturan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bahan kajian pembelajaran. Pengaturan ini meliputi hal-hal berikut:

- a. Urutan pembelajaran, yang diperoleh dari analisis capaian pembelajaran, perumusan pengalaman belajar, serta hubungan antara bahan kajian dan waktu pembelajaran (sesi).
- b. Penyampaian bahan kajian (uraian informasi keilmuan) dapat berupa teks, gambar, video, audio, simulasi, presentasi elektronik, hubungan dengan sumber lain, glossary dan lain-lain.
- c. Kegiatan interaksi dapat berupa forum diskusi, *teleconference*, tatap muka, penggunaan surel untuk mengaktifkan mahasiswa secara individu dan kelompok, menstimulasi mahasiswa untuk terlibat dalam proses belajar tingkat tinggi (*higher order thinking*), serta memberi keleluasaan bagi mahasiswa untuk berinisiatif mencari sumber belajar di internet, memulai diskusi, menjadi moderator forum, membuat blog, dan lain-lain.
- d. Tugas dan tes dapat berupa tugas belajar, tes mandiri, kuis, ujian dan sebagainya.

Berkaitan dengan sistem penyampaian, secara garis besar dapat dibagi menjadi 3 modus berikut:

- a. *Web-based*
- b. *Video conference*
- c. *Face to face*

Di samping ketiga modus di atas, pihak penyelenggara perlu menyiapkan sistem penyampaian alternatif apabila terjadi masalah teknis.

2. Perancangan dan Strategi

Kegiatan perancangan bahan kajian/materi adalah kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam perancangan bahan kajian yang juga perlu diperhatikan adalah jalur pembelajaran (*learning path*). Jalur pembelajaran ini berkaitan dengan melakukan kontrol, memerhatikan tanggapan (*response*), melakukan modifikasi, yang berupa pengembangan konsep, serta pada tahap terakhir melakukan rekonstruksi. Jalur pembelajaran berguna untuk membimbing mahasiswa beranjak dari yang termudah menuju yang tersukar, dari yang kecil menuju besar, dari yang sederhana menuju yang rumit, dari tingkat berpikir dangkal ke tingkat berpikir dalam, dari *lecturer-led learning* menjadi *student-initiated learning*.

3. Interaksi Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran daring perlu diperhatikan hal-hal berikut:

- a. Aturan permainan
- b. Inisiatif dan motivasi
- c. Penugasan
- d. *Troubleshooting*
- e. *Moderating and fascilitating*
- f. *Synchronous activity*

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran daring perlu diperhatikan macam-macam strategi yang dapat digunakan, antara lain:

- a. Tanya dan jawab: dalam hal ini inisiasi dapat dilakukan oleh dosen atau mahasiswa.
- b. Forum diskusi: diskusi dapat berlangsung antara dosen dan mahasiswa maupun antar mahasiswa.
- c. Kegiatan mahasiswa: *problem based learning*, simulasi, *telecollaboration* dan sebagainya.
- d. Topik pemicu.
- e. Tes/kuis.
- f. Contoh dan analogi.
- g. Informasi visual.
- h. *Student review/summary*.

Berkaitan dengan pelaksanaan juga perlu diperhatikan faktor *assesing* yang meliputi *objectives of assessment, measurement tools, test administration* dan *follow up*.

4. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring menyangkut evaluasi terhadap komponen berikut:

- a. Efektifitas.
- b. Efisiensi biaya.
- c. Mahasiswa dan kepuasan pemangku kepentingan (*stakeholders*).
- d. Kestinambungan (*Sustainability*).

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, sistem manajemen perlu mendapat perhatian. Sistem manajemen yang dimaksud meliputi pengaturan dan pemantauan dari gerak langkah mahasiswa (*student track*) dan rekaman dosen (*lecturers record*), waktu dan jadwal pelaksanaan, akses bagi pengguna maupun bagi pihak administrasi,

pencegahan *plagiarism*, kepatuhan terhadap kode etik dan *copyright*, *technology life cycle* dan pemeliharaan yang terbaik (*best practice*) dan penjaminan mutu.

BAB III

LANDASAN PEMBELAJARAN DARING

Sesuai dengan amanat Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa sistem pendidikan secara nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pengembangan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Untuk mendukung tercapainya amanat di atas, UIN Sunan Gunung Djati Bandung berkomitmen menyelenggarakan Pembelajaran Daring.

Penyelenggaraan metode pembelajaran daring merupakan salah satu pendukung Visi UIN Sunan Gunung Djati Bandung melalui Misi Pertama, yaitu menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang berdaya saing internasional melalui penyediaan sarana prasarana, sistem akademik dan suasana akademik yang dapat menghasilkan lulusan berkarakter, kompeten, dan unggul.

Adapun landasan penyelenggaraan pembelajaran daring mencakup:

1. Mendukung Visi dan Misi UIN Sunan Gunung Djati Bandung melalui inovasi metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi;
2. Memperhatikan kode etik dan perlindungan hukum;

3. Mempertimbangkan kemampuan/kesiapan teknologi informasi dan komunikasi penyelenggara dan pengguna;
4. Memerhatikan kesinambungan dan/atau pengembangan masa depan; dan
5. Memerhatikan rambu-rambu penjaminan mutu.

BAB IV

KODE ETIK DAN PERLINDUNGAN HUKUM

Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan penuh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan TIK maka kode etik dan perlindungan hukum pada pembelajaran daring harus diperhatikan dalam penyelenggaraannya agar dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Kode etik dosen dalam menggunakan pembelajaran daring harus diterapkan di UIN Sunan Gunung Djati Bandung untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun kode etik dosen dalam pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

1. Berkewajiban untuk merencanakan bahan kajian dan penugasan kepada mahasiswa serta aturan bagi mahasiswa yang mengikuti kuliahnya sebelum kuliah semester tertentu dimulai. Perencanaan tersebut dituangkan ke dalam RPS atau istilah lain yang sejenis dan secara rinci pada RPP yang disampaikan/dibagikan kepada mahasiswa pada saat tatap muka di minggu pertama semester tertentu.
2. Dalam penyusunan konten bahan kajian harus memerhatikan beberapa hal diantaranya :
 - a. Konten bahan kajian tidak boleh mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan) yang dijadikan alat untuk menyerang, menjelekkkan, menghina, dan merendahnya
 - b. Konten bahan kajian tidak boleh mengganggu ketentraman sosial.

- c. Konten bahan kajian bebas dari unsur *plagiarisme* dengan mencantumkan sumber referensi pada akhir halaman bahan kajian/materi kuliah.
 - d. Konten bahan kajian harus dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah.
3. Berkewajiban membuat soal ujian serta mengawasi pelaksanaan ujian atas mata kuliah yang diampu.
4. Menyerahkan nilai hasil evaluasi belajar mahasiswa ke bagian Administrasi Akademik Jurusan/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 mengembalikan semua tugas dan lembar jawaban ujian kepada mahasiswa setelah dievaluasi dan diberikan 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 diampu dan bersedia menolong mahasiswa yang mengajukan pertanyaan di forum daring maupun di tempat 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 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 tanggung jawab, kewenangan dan kemampuannya.
15. Memeraktikkan dengan maksimal pengetahuan yang terbaik yang dimilikinya dan selalu berusaha untuk meningkatkan prestasi kerja atas dasar keakraban, kejujuran, rasa keadilan dan menghargai hasil kerja sejawat.
16. Menetapkan perencanaan hasil pekerjaan yang diinginkan, menyiapkan pikiran dan sumber daya 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. Tempat 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 bahan kajian dan sumber acuan yang dipakai dalam pemberian kuliah dalam pembelajaran daring sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
21. Setiap hasil yang dicapai dari upaya penunjangan kependidikan harus diketahui dan dimaklumi oleh dosen, tenaga kependidikan

lain dan mahasiswa sehingga hasil tersebut dapat dievaluasi oleh seseorang atau institusi.

BAB V

STANDAR MUTU PEMBELAJARAN DARING

A. Dosen

- 1) Memiliki acuan dalam memilih media dan penyedia pembelajaran daring yang digunakan;
- 2) Memiliki acuan dalam mengembangkan rancangan pembelajaran mata kuliah daring;
- 3) Memiliki acuan dalam mengidentifikasi sarana-prasarana serta teknologi pendukung yang diperlukan;
- 4) Memiliki acuan dalam mengidentifikasi asesmen dan evaluasi untuk pembelajaran mata kuliah daring.

B. Tenaga Kependidikan

- 1) Memiliki acuan untuk melayani mahasiswa dalam proses pembelajaran daring;
- 2) Memiliki acuan untuk melakukan proses layanan akademik lainnya secara daring.

C. Mahasiswa

- 1) Mendapat jaminan kualitas proses pembelajaran matakuliah yang disajikan secara daring;
- 2) Mendapat jaminan proses pembelajaran daring relevan dengan mata kuliah yang disajikan;
- 3) Mendapat jaminan proses pembelajaran daring sesuai sarana yang dimiliki mahasiswa.

D. Standar Proses

1) Perencanaan

- a) Memiliki panduan pembelajaran daring;

- b) Tersedia akses internet yang mudah bagi dosen dan mahasiswa;
- c) Tersedia fasilitas untuk pengembangan pembelajaran daring, baik yang disediakan oleh Perguruan Tinggi maupun lainnya, yang relevan dengan mata kuliah;
- d) Tersedia panduan rancangan pembelajaran daring.

2) Perancangan dan Strategi

- a) Bahan kajian sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan;
- b) Terdapat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) atau istilah lain yang sejenis dengan menyajikan bahan kajian;
- c) Bahan kajian menggunakan media daring yang relevan dan mampu mendukung proses pembelajaran;
- d) Bahan kajian tersedia dan dapat diakses oleh mahasiswa tidak terikat oleh waktu dan tempat;
- e) Proses Kegiatan Belajar Mengajar melalui jaringan memerhatikan kode etik, peraturan, dan peraturan yang berlaku.

3) **Interaksi Pembelajaran**

- a) Bahan kajian tersedia dalam bentuk presentasi elektronik;
- b) Harus tersedia fasilitas tatap muka daring;
- c) Intensitas pertemuan pembelajaran ditujukan untuk tukar menukar informasi dan mendiskusikan bahan kajian antara dosen dan mahasiswa;
- d) Proses penyampaian bahan kajian menjamin interaksi antara mahasiswa dan dosen;
- e) Proses pembelajaran meliputi pembelajaran daring (*online*) atau di luar jaringan (*offline*);
- f) Proses pembelajaran dilaksanakan dalam waktu yang bersamaan (*sinkronus*) atau dalam waktu yang berbeda (*asinkronus*) baik secara mandiri ataupun terbimbing.

4) **Evaluasi Pembelajaran**

- a) Evaluasi pembelajaran meliputi evaluasi sarana pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh LPM UIN Sunan Gunung Djati atau yang digunakan oleh dosen;
- b) Evaluasi interaksi pembelajaran bersama dosen dan mahasiswa dievaluasi secara berkala oleh ketua jurusan/ketua Program Studi bersama Komite Penjaminan Mutu (KPM) dan Gugus Penjaminan Mutu (GPM);
- c) Evaluasi proses pembelajaran dilakukan oleh dosen meliputi, aktivitas belajar, tugas, UTS dan UAS;
- d) Evaluasi dosen dapat diakses secara langsung oleh mahasiswa;
- e) Nilai hasil ujian dapat diakses oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Standar mutu dan indikator yang menunjukkan penyelenggaraan Pembelajaran Daring yang baik dapat dilihat pada tabel di bawah ini yang dikaitkan dengan komponen ruang lingkup penyelenggaraan pembelajaran daring UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Komponen	Standar Mutu	Indikator
Perencanaan	Kuliah yang dilaksanakan mendapat persetujuan dari Dekan/Kajur/Kaprodi/KPM/GPM	Dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS) telah memperoleh persetujuan Dekan/Kajur/Kaprodi/KPM/GPM.
	Tersedia akses internet yang mudah bagi dosen dan mahasiswa	Fasilitas internet dan intranet (hotspot & labolatorium komputer) tersedia dan dapat diakses dengan mudah oleh dosen dan mahasiswa.
	Kemudahan pemanfaatan fasilitas pembelajaran daring	Semua dosen dan mahasiswa dapat mengakses dan memanfaatkan <i>e-Knows</i> UIN Sunan Gunung Djati Bandung
	Memiliki panduan pembelajaran dalam jaringan	Tersedia panduan pembelajaran daring Bagi dosen dan mahasiswa.
	Ketersediaan fasilitas pendukung yang memudahkan dosen dalam pembuatan konten bahan kajian daring	Tersedianya fasilitas pendukung seperti studio rekaman dan <i>software editing</i> bahan kajian berbasis visual dan animasi.
Perancangan dan Strategi	Bahan kajian sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan;	Dokumen materi memperoleh persetujuan Dekan/Kajur/Kaprodi/KPM/GPM.

Komponen	Standar Mutu	Indikator
	Terdapat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dengan menyajikan bahan kajian;	RPS memperoleh persetujuan Dekan/Kajur/Kaprodi/KPM/GPM
	Bahan pembelajaran menggunakan media daring yang relevan dan mampu mendukung proses pembelajaran;	Ketersediaan media daring yang relevan sebagai pendukung
	Bahan kajian tersedia dan dapat diakses mahasiswa tidak terikat oleh waktu dan tempat;	Kemudahan akses bahan kajian bagi mahasiswa tanpa batas waktu dan tempat
	Proses Kegiatan Belajar Mengajar melalui jaringan memerhatikan kode etik, peraturan, dan peraturan yang berlaku.	Kesesuaian dari proses penyelenggaraan <i>e-Learning</i> dengan kode etik, peraturan dan perundangan yang berlaku.
Interaksi Pembelajaran	Bahan pembelajaran tersedia dalam bentuk presentasi elektronik;	Ketersediaan bahan kajian dalam presentasi elektronik, berupa teks, audio, gambar, audio visual atau sejenisnya dalam bentuk elektronik
	Harus tersedia fasilitas tatap muka daring;	Ketersediaan fasilitas tatap muka daring
	Intensitas pertemuan pembelajaran ditujukan untuk tukar menukar informasi dan mendiskusikan bahan kajian pembelajaran antara dosen dan mahasiswa;	Ketersediaan fitur-fitur <i>e-learning</i> untuk tukar menukar informasi dan mendiskusikan bahan kajian pembelajaran antara dosen dan mahasiswa
	Proses penyampaian bahan kajian menjamin interaksi antara mahasiswa dan dosen;	Ketersediaan bahan kajian yang mendukung interaksi antara mahasiswa dan dosen
	Proses pembelajaran meliputi pembelajaran daring (<i>online</i>) atau pembelajaran luring (<i>offline</i>)	Ketersediaan pilihan Proses pembelajaran baik pembelajaran daring (<i>online</i>) atau pembelajaran luring (<i>offline</i>)

Komponen	Standar Mutu	Indikator
	Proses pembelajaran dilaksanakan dalam waktu yang bersamaan (<i>sinkronus</i>) atau dalam waktu yang berbeda (<i>asinkronus</i>), baik secara mandiri ataupun terbimbing	<i>e-Learning</i> mendukung Proses pembelajaran dilaksanakan dalam waktu yang bersamaan (<i>sinkronus</i>) atau dalam waktu yang berbeda (<i>asinkronus</i>), baik secara mandiri maupun terbimbing
Evaluasi Pembelajaran	Evaluasi pembelajaran meliputi evaluasi sarana pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh LPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung atau yang digunakan oleh dosen;	LPM UIN Sunan Gunung Djati mengevaluasi sarana pendukung proses pembelajaran
	Evaluasi interaksi pembelajaran bersama dosen dan mahasiswa dievaluasi secara berkala dan berkelanjutan;	Tersedia jadwal dan dokumen Evaluasi Interaksi dilaksanakan secara berkala dan berkelanjutan
	Evaluasi proses pembelajaran dilakukan oleh dosen meliputi, aktivitas belajar, tugas, UTS dan UAS;	Tersedia indikator evaluasi proses pembelajaran
	Evaluasi dosen dapat diakses secara langsung oleh mahasiswa;	Tersedia sistem informasi yang memuat evaluasi dosen, dan mahasiswa dapat mengakses evaluasi secara mudah
	Nilai hasil ujian dapat diakses oleh mahasiswa yang bersangkutan.	Kemudahan akses nilai hasil ujian bagi mahasiswa secara mandiri dan rahasia

BAB VI

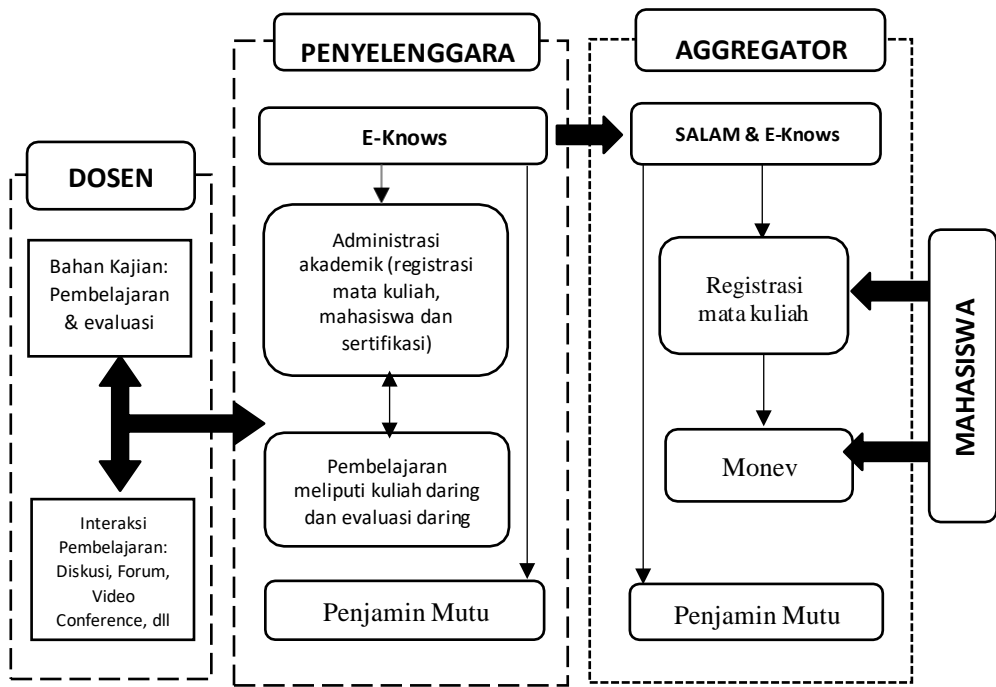
PENJAMINAN MUTU PEMBELAJARAN DARING

A. Mekanisme Proses Pembelajaran Daring UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Mekanisme proses *e-Learning* adalah interaksi antara semua unsur atau pihak yang terkait pada penyelenggaraan *e-Learning* di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang mempunyai fungsi untuk mencapai tujuan. Unsur atau pihak yang dimaksud adalah yang terlibat dalam *e-Learning* di UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Dosen, dengan fungsi :
 - a. Membuat konten bahan kajian dan evaluasi hasil pembelajaran.
 - b. Membuat konsep interaksi diskusi, forum, *chat*, *video conference*, dan lain-lain
2. Penyelenggara, dengan fungsi :
 - a. Dukungan teknis (LMS interaksi dengan akademik).
 - b. Administrasi akademik (registrasi mata kuliah, mahasiswa dan sertifikasi)
 - c. Pembelajaran meliputi kuliah daring dan evaluasi daring.
 - d. Penjaminan Mutu.
3. Agregator (Biro Akademik dan PTIPD dengan fungsi :
 - a. Dukungan Teknis (SALAM dan e-Knows)
 - b. Registrasi (mata kuliah dan Mahasiswa)
 - c. Monev
 - d. Penjaminan Mutu.
4. Mahasiswa.

Penjelasan mekanisme tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3 Mekanisme Proses *E-Learning* UIN Sunan Gunung Djati

B. Mekanisme Manajemen Mutu Akademik

Dalam menjaga mutu pembelajaran daring, UIN Sunan Gunung Djati Bandung membagi pada tiga tahapan, tahapan perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi. Tiga tahapan ini diukur pada lima (5) kualitas standar mutu proses pembelajaran, meliputi:

1. Rancangan pembelajaran;
2. Kegiatan pembelajaran;
3. Strategi penyampaian;
4. Media dan teknologi pembelajaran;
5. Layanan bantuan belajar.

Proses pembelajaran daring UIN Sunan Gunung Djati Bandung dapat dilihat dari gambar sebagai berikut:



Gambar 4 Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Daring UIN Sunan Gunung Djati Bandung

1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran daring adalah bagian dari perencanaan strategis dan terintegrasi dengan pengembangan universitas. Dalam perencanaan pembelajaran daring, pelaksana harus memenuhi kriteria seperti yang tercantum dalam standard mutu *e-Learning* (lihat bab 5 standar mutu Pembelajaran Daring). Adapun ketentuan unsur dalam perencanaan pembelajaran daring terbagi menjadi dua, yaitu registrasi mata kuliah dan registrasi peserta didik pembelajaran daring:

Registrasi Mata Kuliah:

Dosen pengampu mata kuliah:

- a. mengembangkan bahan kajian mata kuliah berikut dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan evaluasi hasil pembelajaran secara lengkap untuk satu semester penuh;
- b. menyediakan secara lengkap bahan kajian pembelajaran dan evaluasi sebelum mata kuliah diselenggarakan atau ditawarkan dalam program pembelajaran daring;
- c. mata kuliah tersebut diverifikasi dan divalidasi oleh Dekan/Kajur/Kaprodi/KPM/GPM dan diajukan oleh program studi sebagai penyelenggara pembelajaran daring;
- d. harus mendapat persetujuan dari Dekan/Kajur/Kaprodi/KPM/GPM masing-masing Fakultas terhadap mata kuliah daring yang diusulkan sesuai dengan standar penjaminan mutu pembelajaran daring UIN Sunan Gunung Djati.
- e. mengunggah seluruh konten bahan kajian pembelajaran secara lengkap ke sistem aplikasi pengelolaan pembelajaran LMS (*Learning Management Systems*) yang dinamakan *e-Knows* UIN Sunan Gunung Djati Bandung, setelah mendapat persetujuan dari program studi dan Fakultas.

Penyelenggara Akademik (Program Studi, Biro Akademik dan Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data):

- a. Ketua Jurusan/Ketua program studi menyetujui mata kuliah daring yang diusulkan oleh dosen pengampu atau pengembang mata kuliah;
- b. Biro Akademik dan PTIPD terkait:

- 1) memberi akses kepada dosen untuk mengunggah bahan kajian pembelajaran mata kuliah daring yang telah disetujui
 - 2) mendaftarkan mata kuliah daring yang telah disetujui oleh Dekan/Kajur/Kaprodi/KPM/GPM di SALAM UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- c. Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data:
- 1) PTIPD mereviu dan menyinkronisasi mata kuliah daring yang diajukan oleh prodi dari laman SALAM UIN Sunan Gunung Djati Bandung
 - 2) Mata kuliah daring yang disetujui, ditampilkan di portal/laman *e-know* UIN Sunan Gunung Djati Bandung
 - 3) Informasi mata kuliah daring yang ditampilkan harus memuat informasi yang rinci (memuat nama mata kuliah, kode, sks, dosen pengampu, deskripsi, bahan kajian, *learning outcome*, profil lulusan, CPL, CPMK, waktu perkuliahan, kriteria/indikator dan bobot penilaian, penugasan, dan sumber rujukan), jelas dan mudah diakses melalui portal/laman *e-know* UIN Sunan Gunung Djati Bandung oleh calon peserta mata kuliah daring.

Registrasi Mahasiswa/Peserta Didik

- a. Ketua program studi/dosen pembimbing akademik memberi persetujuan terhadap mata kuliah daring yang akan diambil oleh mahasiswa sesuai dengan standar penjaminan mutu yang berlaku.
- b. Biro Akademik/Kabag/Kasubag akademik mencatat semua mahasiswa calon peserta pada sistem registrasi di portal SALAM UIN Sunan Gunung Djati Bandung sesuai dengan mata kuliah daring yang dipilih.

Data mahasiswa calon peserta harus memuat informasi (paling sedikit) nama mahasiswa, tempat dan tanggal lahir, NIM, nama program studi dan fakultas, alamat email aktif dan nomor kontak (telepon atau handphone).

- c. Dosen pengampu mata kuliah melalui *e-Knows* UIN Sunan Gunung Djati Bandung membagi mahasiswa dalam kelompok sesuai dengan rancangan pembelajaran yang digunakan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Pembelajaran Daring selain harus mengacu pada standar mutu dalam tahapan penyampaian materi dan interaksi, juga harus memperhatikan karakteristik pelaksanaan pembelajaran daring.

Unsur dosen pengampu dan mahasiswa peserta pembelajaran daring harus aktif terlibat di dalam setiap kegiatan yang telah dirancang dalam proses pembelajaran.

Dosen pengampu mata kuliah:

- a. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai Rancangan Pembelajaran dan Kalender Akademik yang ditentukan UIN Sunan Gunung Djati Bandung (ada/tercantum/diunggah dalam MK Daring).
- b. Harus menggunakan beragam media pembelajaran daring atau fitur-fitur aktifitas yang tersedia dalam *e-Knows* yang mudah diakses peserta.
- c. Interaksi dilakukan baik secara sinkronus maupun asinkronus.

Perguruan Tinggi Penyelenggara (Program Studi dan PTIPD):

- a. Memberikan akses aplikasi LMS yang digunakan (*e-Knows*).

- b. Memberikan dukungan teknis terhadap fasilitas yang diperlukan serta bantuan (*help desk*) selama proses pembelajaran.

LPM berkoordinasi dengan Dekan-dekan melakukan monitoring dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung secara berkala dan berkelanjutan.

3. Evaluasi

Dalam peningkatan mutu pelaksanaan pembelajaran diperlukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan evaluasi terhadap dosen, mahasiswa dan interaksi pembelajaran. Evaluasi terhadap materi/bahan kajian oleh *Peer Group*, menjadi salah satu indikator terhadap mutu institusi. Bahan kajian harus dievaluasi terkait dengan perkembangan ilmu dan pengetahuan, kekinian, dan kesesuaian dengan tingkat pengetahuan mahasiswa yang seharusnya, kesesuaian dengan RPS, serta kemudahan dalam memahaminya.

Adapun unsur dalam evaluasi sebagai berikut:

LPM/ KPM/Gugus Penjaminan Mutu meng-Evaluasi Hasil Pembelajaran (EHP) yang diberikan oleh Dosen pengampu sesuai dengan penilaian setiap komponen evaluasi yang dipersyaratkan sesuai dengan Penjaminan Mutu.

Penyelenggara Akademik (Program Studi):

- a. EHP terekam pada *e-Knows* untuk diterbitkan transkrip nilai mata kuliah dalam SALAM UIN Sunan Gunung Djati Bandung
- b. Menerbitkan transkrip nilai sebagai tanda kelulusan dan keikutsertaan mahasiswa yang menggunakan *e-Knows*.

PTIPD merekam hasil evaluasi pembelajaran di *e-Knows* UIN Sunan Gunung Djati Bandung sebagai bahan monitoring dan evaluasi (monev) dan penjaminan mutu.

C. Evaluasi Diri

Adapun kriteria evaluasi diri atas pelaksanaan pembelajaran daring disesuaikan dengan kriteria standar mutu pembelajaran daring yang telah dibuat pada bab lima (V) dan dalam pelaksanaan dilakukan monitoring evaluasi internal. Evaluasi terhadap penyelenggara pembelajaran daring menjadi kewajiban unit kerja, prodi, dan UIN Sunan Gunung Djati Bandung agar proses pembelajaran dapat terselenggara dengan baik dan bermutu.

Kriteria evaluasi terhadap penyelenggara antara lain:

- a. kompetensi;
- b. kinerja;
- c. kerjasama;
- d. ketersediaan peraturan; dan
- e. tata cara registrasi.

Pengguna *e-Knows*, yaitu dosen dan mahasiswa, serta pengelola bersama-sama melakukan evaluasi diri atas penyelenggaraan pembelajaran daring. Evaluasi diri terhadap mahasiswa dapat dilakukan dengan memerhatikan hasil yang diberikan oleh mahasiswa atas pemahaman dan penguasaan materi yang diberikan secara daring.

Pengawasan terhadap perencanaan, proses dan hasil dipantau sampai dengan tahap kelulusan mahasiswa. Dengan demikian akan terlihat hasil yang lebih efektif dari pembelajaran melalui *e-Knows* UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Evaluasi diri terhadap dosen dapat dilakukan dengan memerhatikan hasil yang diberikan oleh mahasiswa terhadap pemahaman dan penguasaan bahan kajian yang yang diberikan secara daring. Evaluasi bagi dosen dalam menggunakan metode yang dilakukan dalam pembelajaran yang diberikan secara daring. Dengan demikian, akan menjadi hasil evaluasi bagi dosen dalam penggunaan metode pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi diri diselenggarakan oleh LPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung bersama KPM/Kajur/Kaprodi/GPM secara berkala dan berkelanjutan sebagai dasar pertimbangan untuk perbaikan mutu.

1. Instrumen Penilaian Rencana Pembelajaran

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
1	Informasi Identitas Mata Kuliah (Nama MK, SKS, kode mata kuliah Prasyarat, nama dosen/tutor, foto, dan alamat surel dosen/tutor).	Informasi identitas mata kuliah lengkap	Informasi identitas mata kuliah belum dilengkapi foto dan data dosen	Informasi identitas mata kuliah belum dilengkapi data dosen, kode MK dan sks	Informasi identitas mata kuliah belum dilengkapi data dosen, kode MK dan sks, serta deskripsi mk
2	Rumusan Capaian Pembelajaran (CP).	Capaian Pembelajaran dirumuskan menggunakan rumus (Asset Based Community	Capaian pembelajaran dirumuskan menggunakan rumus ABCD, namun kata kerja masih	Capaian pembelajaran dirumuskan menggunakan rumus ABCD, namun kata kerja masih	Capaian pembelajaran tidak dirumuskan menggunakan rumus ABCD, kata kerja masih belum terukur

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
		Development (ABCD)	ada yang belum terukur	namun hanya mencantumkan AB, kata kerja masih ada yang belum terukur	
3	Panduan Belajar secara daring dalam MK	Disediakan informasi tentang cara belajar dalam MK daring dengan lengkap	Disediakan informasi minimal tentang cara belajar MK daring	Disediakan informasi minimal tentang cara belajar secara umum, tidak khusus MK daring	Tidak disediakan informasi tentang cara belajar dalam MK daring
4	Peta bahan (materi kajian) dan Indikator kinerja di awal MK.	Tersedia peta bahan dan Indikator kinerja dalam bentuk visual	Peta bahan dan Indikator kinerja dibuat dalam bentuk visual sederhana	Peta bahan Indikator kinerja ditulis secara naratif	Tidak tersedia peta bahan dan Indikator kinerja
5	Standar Indikator kinerja	Rumusan standar Indikator kinerja sesuai	Rumusan standar Indikator kinerja sesuai	Rumusan standar Indikator kinerja	Tidak ada rumusan indikator kinerja

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
		dengan sub CPMK dan terdapat rumusan indikator pencapaian secara spesifik	dengan sub CPMK tetapi rumusan indikator kinerja kurang spesifik	sesuai dengan sub CPMK tetapi rumusan indikator kinerja masih ada yg tidak terukur	
6	Urutan Pembabakan Belajar yang Sistematis.	Ada informasi tentang pembabakan belajar yang sistematis dalam bentuk visual	Ada informasi tentang pembabakan belajar yang sistematis dalam bentuk naratif	Ada informasi tentang pembabakan belajar dalam bentuk naratif namun tidak sistematis	Tidak ada informasi tentang pembabakan belajar
7	Keragaman Sumber Belajar dalam Setiap Babak.	Menggunakan beragam sumber belajar dalam setiap babak (lebih dari 3 format)	Menggunakan beragam sumber belajar dalam setiap babak (1-3 format)	Menggunakan sumber belajar yang terbatas dalam setiap babak	Hanya menggunakan satu sumber belajar dalam setiap babak
8	Tautan Eksternal	Tersedia tautan eksternal yang sangat kaya	Tersedia tautan eksternal yang memadai	Tautan eksternal tersedia dalam	Tidak ada tautan eksternal

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
				jumlah terbatas	
9	Tersedia RPP (program mapping RPS) secara Lengkap (termasuk Jadwal, Aktivitas Pembelajaran, dan Cara Pencapaian Learning Outcomes (LO))	Tersedia RPP yang lengkap	Tersedia RPP yang menjelaskan jadwal, aktivitas pembelajaran dan cara pencapaian LO dalam bentuk tabel	Tersedia RPP dalam bentuk sangat minim dan sederhana	Tidak ada RPP
10	Tersedia Peraturan Evaluasi Hasil Belajar dan Pembobotannya.	Tersedia Peraturan Evaluasi Hasil Belajar, penilaian, dan pembobotannya.	Tersedia peraturan evaluasi dan pembobotan, tanpa ada aturan penilaian	Tersedia peraturan evaluasi, tanpa ada aturan pembobotan dan penilaian	Tidak tersedia
11	Proses pembelajaran secara keseluruhan bersifat koheren dan komprehensif	Proses pembelajaran dirancang mengacu pada capaian belajar dan siswa secara koheren dan komprehensif	Proses pembelajaran dirancang mengacu pada capaian belajardengan baik	Proses pembelajaran dirancang kurang koheren dan komprehensif, banyak aktivitas tidak mengacu pada capaian belajar	Proses pembelajaran tidak dirancang mengacu pada capaian belajar dan siswa sehingga tidak koheren dan tidak komprehensif

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
12	Ancangan beban studi mahasiswa (waktu tempuh mk daring)	Tersedia informasi beban studi, waktu yang diperlukan oleh mahasiswa untuk belajar setiap hari/minggu, dan teknologi yang dipersyaratkan.	Tersedia informasi beban studi, dan waktu yang diperlukan oleh mahasiswa untuk belajar setiap hari/minggu.	Tersedia informasi beban studi (SKS)	Tidak tersedia informasi beban studi, waktu yang diperlukan oleh mahasiswa untuk belajar setiap hari/minggu, atau teknologi yang dipersyaratkan.
13	Referensi	Referensi yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran, mutakhir dan ditulis secara konsisten.	Referensi yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran, mutakhir dan ditulis secara acak/tidak	Referensi yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran, kurang mutakhir.	Referensi tidak lengkap untuk semua materi pembelajaran

2. Instrumen Penilaian Kegiatan Pembelajaran Daring

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
1	Ketersediaan petunjuk cara mempelajari materi	Tersedia petunjuk cara mempelajari materi yang jelas (secara	Petunjuk cara mempelajari materi tidak	Petunjuk cara mempelajari materi tidak	Tidak memberikan informasi dan petunjuk cara

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
		acak atau berurutan sesuai babak atau bertaut dengan materi tertentu)	menjelaskan keleluasaan mahasiswa untuk belajar	menjelaskan keleluasaan mahasiswa untuk belajar	mempelajari materi
2	Penyajian dapat menggugah keinginan mahasiswa untuk belajar melalui ilustrasi dalam bentuk multi media	Penyajian bervariasi, menggugah keinginan mahasiswa untuk belajar	Penyajian berupaya untuk menggugah keinginan mahasiswa untuk belajar	Penyajian kurang menarik dan kurang menggugah keinginan mahasiswa untuk belajar	Penyajian naratif, monoton, tidak bervariasi, dan tidak menarik
3	Memfasilitasi keragaman interaksi belajar (mahasiswa dengan materi, mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen/tutor) secara sinkronus dan asinkronus	Disediakan kesempatan berinteraksi secara optimal dengan berbagai pihak dan secara sinkronus dan asinkronus	Disediakan fasilitas interaksi minimal dengan dosen/tutor	Disediakan fasilitas interaksi secara asinkronus saja	Disediakan fasilitas interaksi hanya melalui email
4	Penyajian memungkinkan siswa untuk belajar secara iteratif (berulang-ulang) mandiri.	Penyajian memungkinkan siswa untuk belajar berulang-ulang secara mandiri	Sebagian penyajian memungkinkan siswa belajar berulang, sebagian menggunakan	Hanya sebagian kecil penyajian yang memungkinkan siswa belajar berulang	Penyajian hanya menggunakan sistem tutup buka.

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
			an sistem tutup buka		
5	Penyajian umpan balik yang memungkinkan siswa untuk mengetahui capaian belajarnya.	Umpan balik diberikan baik oleh dosen maupun sesama siswa pada setiap tugas dan latihan.	Umpan balik diberikan hanya oleh dosen.	Umpan balik tidak selalu diberikan pada setiap tugas dan latihan.	Tidak ada umpan balik.

3. Instrumen Penilaian Strategi Pembelajaran Daring

No	Rambu-rambu	Scor/Nilai			
		4	3	2	1
1	Memfasilitasi keragaman strategi belajar (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)	Pembelajaran Dilaksanakan dengan strategi beragam untuk kelompok maupun individual dan terbimbing	Pembelajaran dilaksanakan dengan strategi belajar kelompok saja	Pembelajaran dilaksanakan dengan strategi belajar individual saja	Pembelajaran dilaksanakan dengan strategi belajar individual secara minimal
2	Mendorong tumbuhnya gagasan baru (bukan jawaban tunggal) dalam bentuk pertanyaan kritis, ilustrasi, isu	Tersedia pertanyaan pemandu, inisiasi, atau studi kasus untuk memicu mahasiswa belajar <i>higher order thinking</i>	Pertanyaan pemandu, inisiasi dan studi kasus memfasilitasi <i>low order thinking</i> maupun <i>higher order thinking</i>	Pertanyaan pemandu, inisiasi, dan studi kasus memfasilitasi hanya <i>low order thinking</i>	Tidak tersedia pertanyaan pemandu, inisiasi, atau studi kasus untuk memicu mahasiswa belajar

No	Rambu-rambu	Scor/Nilai			
		4	3	2	1
	yang aktual , problematika yang memerlukan pemikiran lanjutan/solusi kreatif				
3	Penyajian objek pembelajaran secara sistematis menggunakan pendekatan pedagogik tertentu.	Landasan pedagogis yang digunakan sangat tepat menjamin penyajian objek pembelajaran secara sistematis	Landasan pedagogis yang digunakan beragam, penyajian objek pembelajaran cukup memadai	Landasan pedagogis yang digunakan kurang tepat, penyajian objek pembelajaran ala kadarnya	Tidak menggunakan landasan pedagogis tertentu sehingga penyajian objek pembelajaran tidak sistematis
4	Strategi yang digunakan memungkinkan mahasiswa untuk berlatih dan menguasai keterampilan yang diperlukan.	Strategi Penyampaian memungkinkan Mahasisw untuk dapat mempelajari dan berlatih keterampilan yang mereka perlukan dengan berbagai cara dan berbagai media.	Strategi Penyampaian memungkinkan Mahasisw untuk mempelajari dan berlatih keterampilan yang mereka perlukan dengan berbagai macam media.	Strategi Penyampaian menggunakan satu macam media sehingga kurang memungkinkan Mahasisw untuk mempelajari dan berlatih keterampilan yang mereka perlukan.	Strategi Penyampaian tidak memungkinkan Mahasisw untuk mempelajari dan berlatih semua keterampilan yang harus dikuasai

4. Instrumen Penilaian Media dan Teknologi Pembelajaran

No	Rambu-rambu	4	3	2	1
1	Penggunaan media pembelajaran yang beragam memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.	Media pembelajaran beragam dan sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan	Media pembelajaran tidak beragam tetapi sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan	Media pembelajaran beragam tetapi tidak sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan	Tidak menggunakan media pembelajaran. Materi disajikan hanya dalam bentuk teks.
2	Penggunaan media visual dan media lainnya berhubungan dengan materi yang disajikan (bermakna)	Media pembelajaran nampak jelas keterpaduannya dengan materi yang disajikan dan relevan.	Media pembelajaran kurang jelas keterpaduannya dengan materi yang disajikan tetapi masih relevan.	Media pembelajaran kurang jelas keterpaduannya dengan materi yang disajikan dan kurang relevan	Media pembelajaran tidak jelas keterpaduannya dengan materi yang disajikan dan kurang relevan
3	Pemilihan media pembelajaran menggunakan format yang mudah diakses	Format Media pembelajaran yang digunakan mudah diakses dan berkualitas baik.	Format Media pembelajaran yang digunakan mudah diakses dan berkualitas kurang baik.	Format Media pembelajaran yang digunakan kurang mudah diakses dan berkualitas kurang baik.	Format media pembelajaran yang digunakan sulit diakses dan berkualitas kurang baik.

5. Instrumen Penilaian Instrumen Layanan Bantuan Belajar

No	Rambu-rambu	Skor/Nilai			
		4	3	2	1
1	Ketersediaan layanan informasi akademik dan administrasi	Informasi akademik dan administrasi tersedia secara online dan selalu diperbaharui.	Informasi akademik dan administrasi hanya dapat diakses pada jam kerja.	Informasi akademik dan administrasi diperbaharui pada awal dan akhir semester saja.	Informasi akademik dan administrasi tidak tersedia secara <i>online</i> .
2	Ketersediaan bimbingan belajar jarak jauh dan mandiri.	Disediakan bimbingan belajar mandiri dan strategi belajar dan gaya belajar yang sesuai dengan masing-masing siswa secara online.	Disediakan bimbingan belajar mandiri dan strategi belajar dan gaya belajar secara umum.	Disediakan bimbingan belajar mandiri dan strategi belajar dan gaya belajar hanya dalam bentuk pointer.	Tidak tersedia
3	Ketersediaan akses pada sumber belajar digital di perpustakaan.	Disediakan akses terhadap berbagai sumber belajar digital dari berbagai perpustakaan yang menjalin kerjasama dengan institusi penyedia matakuliah daring.	Disediakan akses terhadap berbagai sumber belajar digital hanya pada perpustakaan penyedia matakuliah daring.	Akses terhadap sumber belajar digital terbatas hanya untuk sumber belajar yang gratis.	Akses terhadap sumber belajar digital terbatas hanya untuk membaca sinopsis/abstrak saja.
4	Ketersediaan bantuan teknis dan pengaduan.	Disediakan bantuan teknis dan pengaduan secara online 24/7.	Disediakan bantuan teknis dan pengaduan secara online hanya pada jam kerja.	Disediakan bantuan teknis dan pengaduan hanya melalui telpon pada jam kerja.	Tidak tersedia

D. Perbaikan Mutu

Dari evaluasi diri yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa, ditindaklanjuti oleh pengelola dengan perbaikan mutu terhadap penyelenggaraan pembelajaran daring. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat pemetaan permasalahan dan kekurangan, serta keunggulan dalam implementasi pembelajaran daring. Dengan demikian, akan dapat terdeteksi hal-hal yang perlu diperbaiki, dipertahankan, dan ditingkatkan mutunya. Pelaksanaan perbaikan mutu diselenggarakan LPM bersama Dekan/KPM/Kajur/Kaprodik/GPM yang menghasilkan rekomendasi rencana kerja.

E. Rencana Kerja

Rencana kerja dibuat dengan pertimbangan Penetapan, Pelaksanaan, evaluasi, pengendalian, dan peningkatan (PPEPP), *Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats* (SWOT), atau *Strengths, Opportunities, Aspirations, and Result* (SOAR) dengan memperhatikan evaluasi diri dan perbaikan mutu. Pelaksanaan rencana kerja dipimpin LPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan melibatkan Jajaran rektorat, Dekanat, Biro Akademik dan PTIPD UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

BAB VII

PENUTUP

Komitmen kolektif semua unsur atau komponen yang ada di UIN Sunan Gunung Djati Bandung akan menjadi faktor keberhasilan dari penyelenggaraan pembelajaran daring ini. Tuntutan akan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuat paradigma metode pembelajaran harus terus berinovasi untuk mendapatkan strategi penyampaian ilmu pengetahuan (*transfer knowledge*) ke mahasiswa dengan efektif sesuai dengan capaian pembelajaran lulusan.

Untuk itu standar mutu serta mekanisme penjaminan mutu pembelajaran perlu mendapat perhatian untuk mewujudkan tujuan capaian pembelajaran yang diinginkan. Kode etik dan peraturan tidaklah sebuah tulisan saja, namun kesadaran penuh civitas akademika dalam menjalankan salah satu tri dharma perguruan tinggi, yaitu pendidikan dan pengajaran yang tentunya melibatkan pihak-pihak internal dan eksternal yang mempunyai tanggungjawab dan integritas.

SUMBER REFERENSI

- Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Penjaminan Mutu. 2018. *Pedoman Sistem Penjaminan Mutu Internal (Pendidikan Akademik, Pendidikan Vokasi, Pendidikan Profesi, Pendidikan Jarak Jauh)*, Direktorat Penjaminan Mutu Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi: Jakarta.
- Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Penjaminan Mutu. 2016. Bahan Pelatihan Sistem Penjaminan Mutu Internal Perguruan Tinggi (Penyusunan Dokumen SPMI Perguruan Tinggi), Direktorat Penjaminan Mutu Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi: Jakarta.
- Panen, Paulina. 2016. *Kebijakan Pendidikan Jarak Jauh dan e-Learning di Indonesia*. Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Pusat Penjaminan Mutu Universitas Kediri. 2019. *Buku Pedoman Penjaminan Mutu Penyelenggaraan e-Learning Universitas Kediri 2019*. Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) Universitas Kediri
- Wibawanto, Hari. 2019. *Penjaminan Mutu Pembelajaran Daring*. UNS Surabaya.
- Afrianty, Dina dkk., 2020. *Panduan Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa dengan Disabilitas Netra*. Direktorat Jenderal Pendidikan tinggi kemendikbud RI.

GLOSARIUM

<i>Antar muka</i>	: Interaksi melalui media internet
<i>Asinkronus</i>	: interaksi pembelajaran dilakukan secara fleksibel dan tidak harus dalam waktu yang sama
<i>Blended/Hybrid (e-Learning)</i>	: Pembelajaran mengombinasikan cara daring dan tatap muka. Ada proporsi pengantaran bahan ajar yang daring, biasanya dilengkapi dengan diskusi daring, dan ada pengurangan frekuensi tatap muka
CPL	: Capaian Pembelajaran Lulusan
Daring	: adalah terjemahan dari istilah <i>online</i> yang bermakna tersambung ke daring komputer
<i>EHP</i>	: Evaluasi Hasil Pembelajaran
<i>Fully Online (e-Learning)</i>	: Pembelajaran yang sebagian besarnya atau seluruh bahan ajar diantarkan secara daring, bisa tanpa porsi tatap muka sama sekali
<i>GMP</i>	: Gugus Penjaminan Mutu berada ditingkat di Prodi
<i>KPM</i>	: Komite Penjaminan Mutu berada ditingkat di Fakultas
LMS	: <i>Learning Manajemen System</i> dan disingkat LMS
<i>LPM</i>	: Lemabaga Penjaminan Mutu berada ditingkat di Universitas
luring (<i>offline</i>)	: Lawan kata daring (<i>offline</i>)
P2MPD	: <i>Pedoman Penjaminan Mutu Pembelajaran Daring</i>
Pembelajaran daring	: Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet
<i>PPEPP</i>	: Penetapan Pelaksanaan, evaluasi, Pengendalian, dan Peningkatan
<i>PTIPD</i>	: Pusat Teknologi Informasi dan pangkalan Data
<i>RPS</i>	: Rencana Pembelajaran Semester

<i>SCL</i>	: <i>Student Center Learning</i>
<i>Sinkronus</i>	: Interaksi pembelajaran dilakukan pada waktu yang bersamaan
<i>SN-PT</i>	: Standar Nasional Pendidikan Tinggi disingkat SNPT
<i>SOAR</i>	: Strengths, Opportunities, Aspirations, and Result
<i>SWOT</i>	: Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats
<i>Tatap muka</i>	: Interaksi secara langsung dalam satu tempat
<i>TCL</i>	: <i>Teacher Center Learning</i>
<i>Web-enhanced</i>	: Pembelajaran menggunakan teknologi Internet untuk memfasilitasi pola tatap muka, mungkin menggunakan LMS atau situs web untuk memposkan bahan ajar dan tugas



e-Knows
e-Learning for Knowledge Sharing



Panduan Teknis e-Learning

lms.uinsgd.ac.id



elearning@uinsgd.ac.id



081 2222 7804



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah SAW beserta keluarganya.

Penulisan Panduan Teknis *E-Learning* ini bertujuan untuk memudahkan dosen dan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam menggunakan aplikasi pembelajaran secara daring (*online*). *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang digunakan dalam *e-learning* adalah jaringan internet. Penyajian *e-learning* berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Sistem *e-learning* ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan tanpa mengenal batasan waktu. Menyadari bahwa melalui internet dapat ditemukan berbagai informasi yang dapat diakses secara mudah, kapan saja dan dimana saja, maka pemanfaatan internet menjadi suatu kebutuhan.

Kami sebagai penyusun panduan teknis ini mengakui bahwa masih ada kekurangan. Oleh karena itu, kami harapkan masukkan dari seluruh pihak jika menemui kendala teknis yang tidak tercantum dalam panduan ini demi kelancaran proses pembelajaran secara daring. Semoga panduan teknis *e-learning* ini dapat membawa pemahaman dan pengetahuan bagi kita semua.

Bandung, Maret 2020
Wakil Rektor I Bidang Akademik,

Prof. Dr. H. Rosihon Anwar, M.Ag
NIP 196909151995031001

DAFTAR ISI

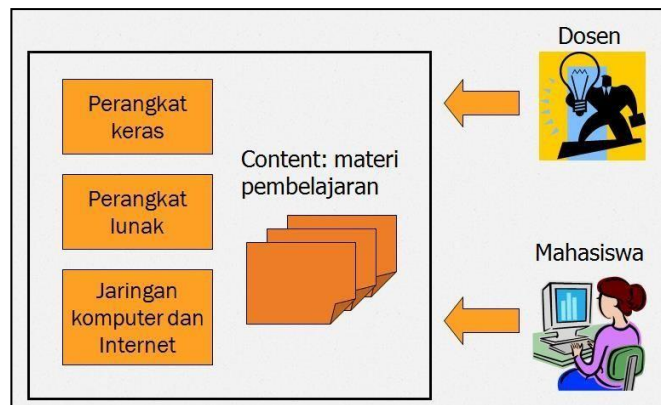
	hlm
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
A. Pendahuluan	1
B. Melakukan Registrasi Anggota Baru	3
C. Membuat Mata Kuliah Baru	4
D. Meng- <i>upload</i> Materi Kuliah	8
E. Menambahkan Aktifitas Mahasiswa	12
F. Proses Editing Mata Kuliah	13
G. Mendaftarkan Mahasiswa	13
H. Membuat Evaluasi Mahasiswa	16
I. Membuat Pertanyaan Quiz	18
J. Membuat pengumuman untuk mahasiswa	21
K. Penutup	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. E-learning environment.....	1
Gambar 2. Tampilan E-Learning UIN Sunan Gunung Djati Bandung.....	2
Gambar 3. Menu Login.....	3
Gambar 4. Menu registrasi.....	3
Gambar 5. Halaman Administrasi Moodle.....	4
Gambar 6. Halaman Administrasi Situs.....	4
Gambar 7. Halaman Kursus dan manajemen kategori.....	5
Gambar 8. Tampilan daftar kursus kategori Informatika.....	5
Gambar 9. Halaman Tambah kursus baru.....	6
Gambar 10. Outline kuliah mingguan.....	8
Gambar 11. Ringkasan materi.....	9
Gambar 12. Tampilan tambahkan sebuah aktifitas atau sumber daya.....	10
Gambar 13. Halaman upload materi kuliah.....	10
Gambar 14. Kotak dialog upload file.....	11
Gambar 15. Daftar aktifitas yang dapat dilakukan mahasiswa.....	12
Gambar 16. Menu editing materi kuliah.....	13
Gambar 17. Halaman proses enrollment mahasiswa.....	14
Gambar 18. Halaman Assign roles.....	15
Gambar 19. Pencarian mahasiswa dengan nama "rizal".....	15
Gambar 20. Halaman pembuatan kuis.....	16
Gambar 21. Halaman informasi quiz.....	18
Gambar 22. Halaman editing quiz.....	18
Gambar 23. Pemilihan jenis pertanyaan.....	19
Gambar 24. Halaman untuk membuat pertanyaan kuis model essay.....	20
Gambar 25. Pembuatan pengumuman dan berita berkaitan dengan mata kuliah.....	22

A. Pendahuluan

E-learning adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet/intranet/ekstranet) dan multimedia (grafis/audio/video) sebagai media utama penyampaian materi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar yang diatur melalui suatu sistem manajemen pembelajaran atau populer dengan istilah *Content Management System (CMS)*/ *Learning Management System (LMS)*. Terdapat banyak aplikasi CMS/ LMS yang dapat digunakan untuk implementasi *e-learning* diantaranya Moodle, Dokeos, Atutor, OLAT, Claroline, TCEExam, dan lain-lain. Namun dari sekian banyak LMS tersebut Moodle menempati peringkat pertama dari berbagai sudut penilaian.



Gambar 1. E-learning environment

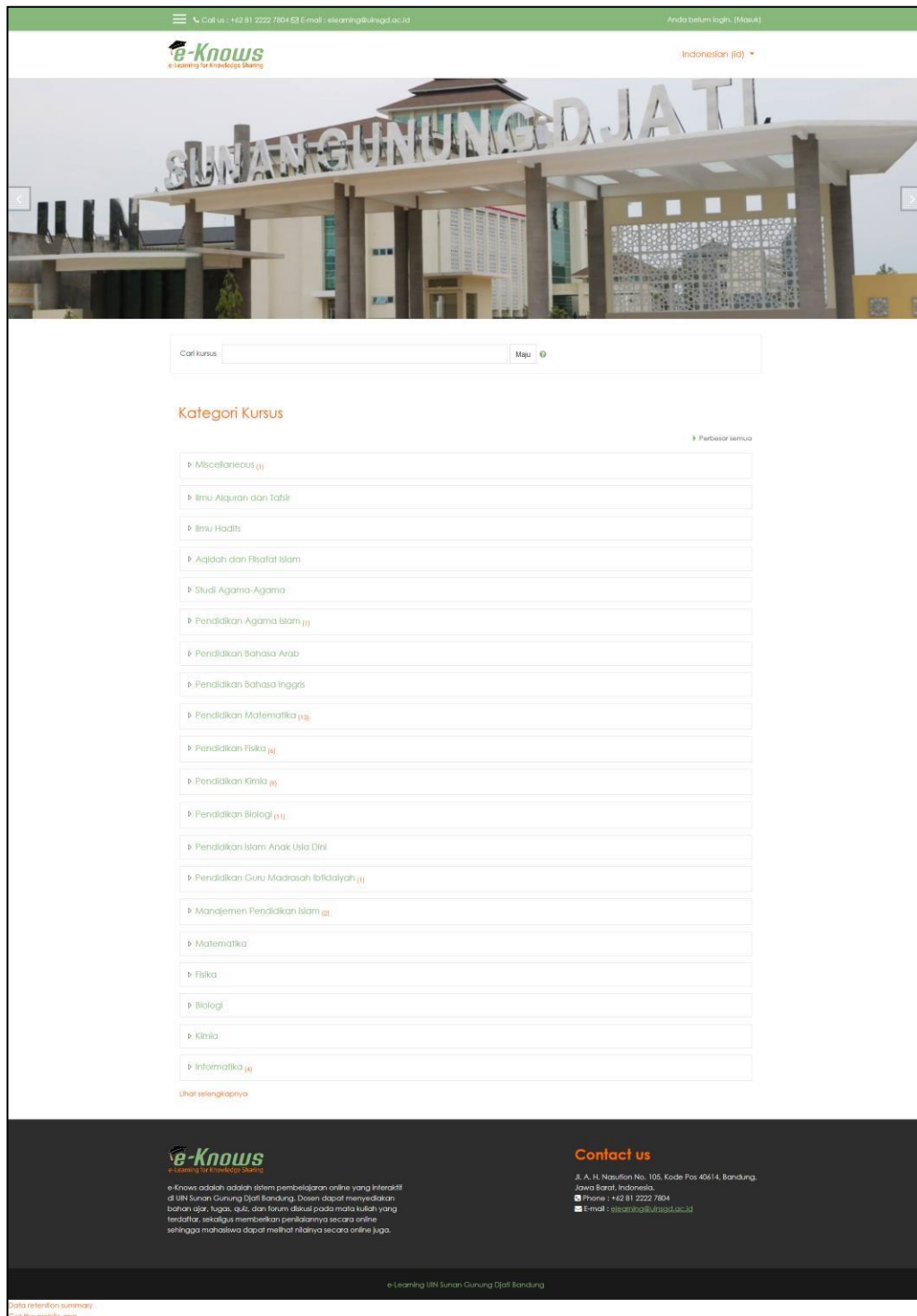
Dengan diimplementasikannya *e-learning*, mahasiswa dapat mengakses materi kuliah dan melakukan pembelajaran mandiri. Dengan demikian, dosen dan mahasiswa mengakses sistem *e-learning* tersebut dalam waktu yang bersamaan maupun berbeda.

Seperti terlihat pada gambar 1 di atas, dosen perlu mempersiapkan materi dan mengunggah materi tersebut ke sistem *e-learning* untuk dapat diakses oleh mahasiswa.

Dalam implementasinya, *e-learning* bisa diposisikan sebagai *substitusi*, yaitu kegiatan pembelajaran 100% dilakukan secara *online*. Dalam kondisi ini hampir 100% aktifitas dilakukan melalui *e-learning* dimana setiap tatap muka diatur lengkap mulai dari sumber belajar, aktifitas, penugasan terstruktur, hingga ujian. *E-learning* juga dapat diposisikan sebagai *komplemen* atau *suplemen* kegiatan pembelajaran tatap muka konvensional. Dalam kondisi ini kegiatan tatap muka kelas tetap berjalan sedangkan *e-learning* hanya sebagai forum pengayaan dan komunikasi di luar kelas. Dosen dapat menaruh desain instruksional, sumber belajar online, diskusi di luar kelas, pengumuman pengiriman dan pengumpulan tugas.

Moodle adalah salah satu aplikasi *content management system (CMS)* untuk menyelenggarakan pembelajaran berbasis online. Moodle yang memiliki kepanjangan *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* didistribusikan secara gratis dan digunakan serta dikembangkan sendiri sesuai kebutuhan. Aplikasi Moodle yang berbasis *open source* ini

pertama kali dikembangkan oleh Marting Dougiamas untuk membantu pendidik membuat pembelajaran online untuk mendukung pembelajaran di kelas.



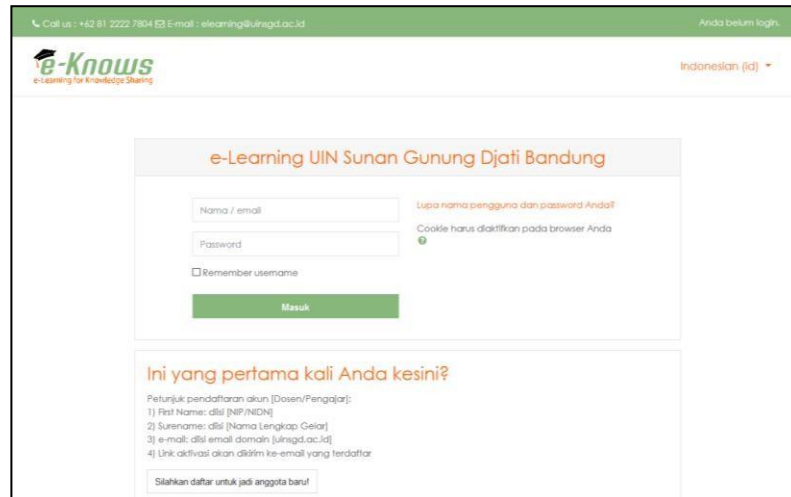
Gambar 2. Tampilan E-Learning UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Untuk masuk ke sistem *e-learning* UIN Sunan Gunung Djati Bandung, silakan ketik alamat <https://lms.uinsgd.ac.id/>

B. Melakukan Registrasi Anggota Baru

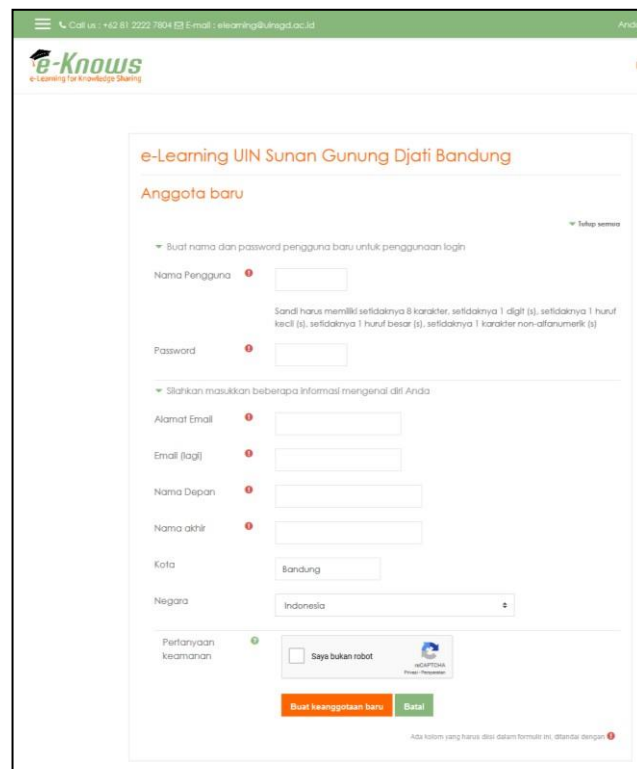
Untuk memulai menggunakan aplikasi *e-learning*, pertama-tama kita lakukan registrasi ke sistem. Cara melakukan registrasi adalah sebagai berikut:

1. Klik menu **Masuk/Login** yang ada di pojok kanan atas halaman *e-learning*. Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini:



Gambar 3. Menu Login

2. Klik tombol **Silahkan daftar untuk jadi anggota baru!**

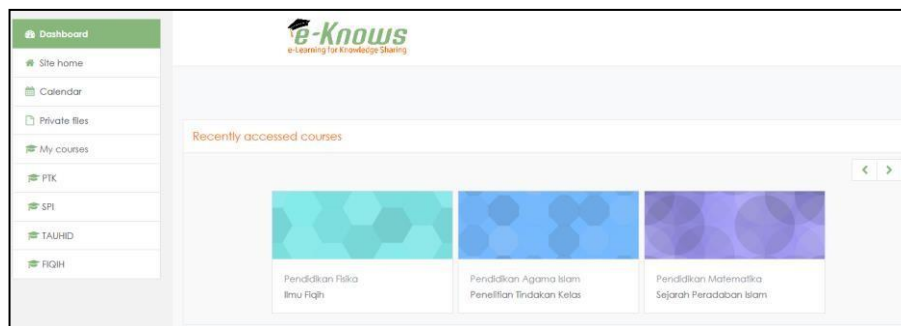


Gambar 4. Menu registrasi

3. Jika telah selesai mengisi formulir pendaftaran, klik **Saya buka robot** (pilih gambar yang sesuai) kemudian klik tombol **Buat keanggotaan baru**.
4. Untuk melakukan konfirmasi, bukalah email Anda masing- masing. Klik link yang terdapat pada email dari Admin E-learning UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Proses tersebut adalah untuk memastikan email yang anda gunakan masih aktif.
5. Selanjutnya, admin akan memberi hak akses kepada dosen untuk bisa membuat mata kuliah baru.

C. Membuat Mata Kuliah Baru

1. Silahkan Anda lakukan login ke sistem *e-learning* UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan memasukkan **Nama/E-mail** dan **Password**, lalu klik tombol **Login**. (Menu login ada di bagian pojok kanan atas halaman utama).
2. Anda akan masuk ke halaman utama **user registered** dimana akan muncul **My Course** dan **Course Categories**. Menu **My Course** akan muncul jika sebelumnya telah memiliki satu atau beberapa mata kuliah yang telah dibuat di sistem *e-learning*.



Gambar 5. Halaman Administrasi Moodle.

3. Untuk membuat mata kuliah baru, silahkan anda klik menu **Administrasi Situs → Kursus → Tambah/ubah kursus**.



Gambar 6. Halaman Administrasi Situs

4. Pada kategori course yang muncul, silakan pilih pada prodi atau jurusan sesuai dengan mata kuliah yang akan anda buat.



Gambar 7. Halaman Kursus dan manajemen kategori

- a. Jika mata kuliah yang akan Anda buat masuk kategori Informatika, maka klik pada kategori **Informatika**.



Gambar 8. Tampilan daftar kursus kategori Informatika

- b. Jika mata kuliah yang akan anda buat masuk kategori jurusan atau prodi, maka klik pada jurusan atau prodi yang dimaksud.
5. Klik tombol **Buat kursus baru**. Maka akan muncul halaman **Tambah kursus baru** seperti gambar berikut:

Gambar 9. Halaman Tambah kursus baru

- Nama lengkap** → isikan nama lengkap mata kuliah.
- Nama singkat kursus** → isikan singkatan nama mata kuliah (jika sulit disingkat maka dibuat sama dengan Nama lengkap juga bisa).
- Kategori kursus** → pilih kategori, disini pilih sesuai jurusan/program studi.
- Keterlihatan kursus** → Terdapat dua pilihan yaitu tampilkan atau sembunyikan, silahkan pilih sesuai kebutuhan Anda. Untuk menentukan mata kuliah ini bisa diakses oleh mahasiswa atau tidak. Pilihan ini dilakukan jika mata kuliah yang dibuat hanya tersedia untuk semester genap, maka pada semester ganjil kita tinggal menonaktifkan lewat pilihan

Keterlihatan kursus. Untuk selanjutnya pada semester genap berikutnya kita dapat mengaktifkannya kembali lewat menu **Keterlihatan kursus**.

- e. **Tanggal mulai kursus** → isikan tanggal awal mulai perkuliahan.
- f. **Tanggal akhir kursus** → isikan tanggal akhir atau periode selesai perkuliahan.
- g. **Nomor ID kursus** → isikan kode mata kuliah (lihat kurikulum masing-masing jurusan/program studi).
- h. **Ringkasan kursus**, isikan gambaran umum mengenai mata kuliah, tujuan, target, dan ringkasan materi.
- i. **Format kursus**
 - **Format** → merupakan bentuk tampilan perkuliahan. Secara default terisi **Format Mingguan** yaitu perkuliahan ditampilkan dalam format mingguan, materi yang akan kita upload nantinya dalam bentuk mingguan.
 - **Jumlah bagian** → isikan total jumlah pertemuan selama satu semester.
 - **Bagian yang disembunyikan** → pilihan untuk menampilkan atau menyembunyikan daftar materi kuliah atau pertemuan.
 - **Tata letak kursus** → tampilkan semua bagian pada satu halaman / tampilkan satu bagian dalam halaman.
- j. **Tampilan**
 - **Pemaksaan bahasa** → bahasa yang akan digunakan dalam kursus, terdapat 4 pilihan, yaitu Jangan paksa, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab.
 - **Jumlah Pengumuman** → untuk menentukan jumlah berita yang akan ditampilkan di halaman mata kuliah.
 - **Tampilkan peringkat ke siswa** → untuk menampilkan peringkat di kelas pada mahasiswa.
 - **Tampilkan laporan aktifitas** → untuk menampilkan laporan mengenai aktifitas mahasiswa pada mata kuliah ini.
- k. **Ukuran upload maksimum** → menentukan jumlah maksimal ukuran file yang bisa di upload ke sistem *e-learning*.
- l. **Enable completion tracking** → menentukan pelacakan (ya/tidak).

m.Groups

- **Group mode** → untuk menentukan apakah mahasiswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok diskusi.
- **Force group mode** → untuk menentukan apakah akan dibuatkan kelompok secara paksa
- **Default grouping**

- n. **Penamaan ulang peran** → untuk menentukan sebutan lain dari manager (kaprodi), Teacher (dosen), non-editing teacher (asisten dosen), dan *student* (mahasiswa).
 - o. **Tags** → tambahkan tag jika diperlukan.
6. Jika sudah anda lakukan pengaturan pada mata kuliah yang anda buat, silakan klik tombol **Simpan dan Kembali** (akan kembali ke halaman kategori kursus) atau **Simpan dan Tampilan** (menampilkan kelas yang telah dibuat) pada bagian bawah halaman.

D. Meng-upload Materi Kuliah

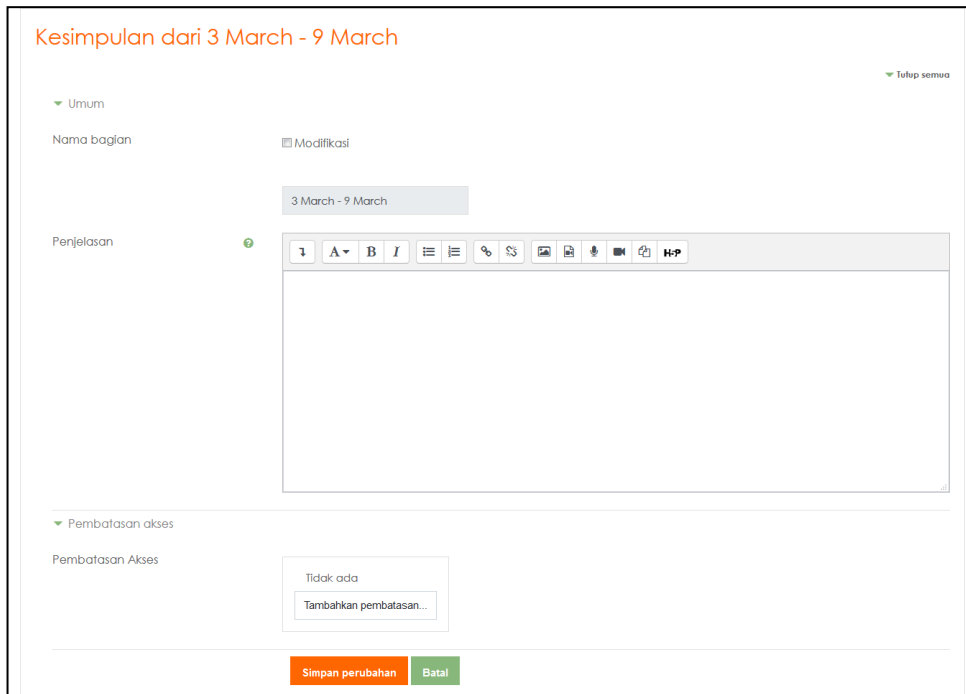
1. Untuk melakukan upload materi kuliah, silakan anda klik pada mata kuliah yang baru saja anda buat.
2. Klik tombol **Hidupkan Mode Ubah** yang terdapat di bagian kanan atas halaman, maka akan muncul halaman seperti gambar berikut ini:



Gambar 10. Outline kuliah mingguan

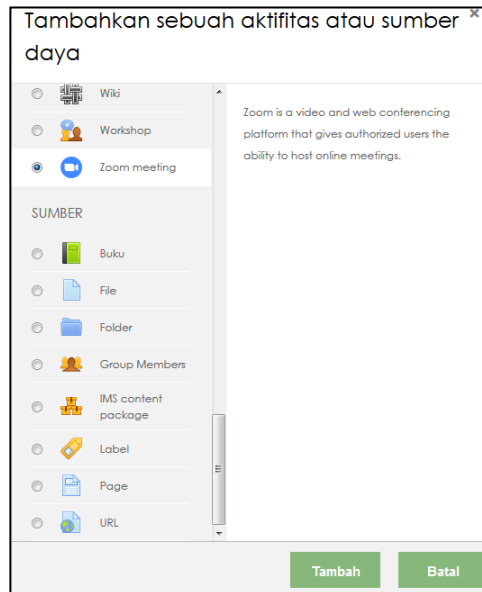
3. Segmen **Berita terbaru** yang terdapat pada bagian paling atas adalah untuk membuat dan memuat informasi, pengumuman dan sejenisnya yang berkaitan dengan mata kuliah yang dilaksanakan. Misalnya mengenai pertemuan pengganti, pengunduran jadwal kuliah klasikal, pembentukan kelompok dan lain sebagainya.
4. Klik menu Berita terbaru dan buatlah sebuah pengumuman dengan tema mengenai aplikasi e-learning pada mata kuliah ini sebagai komplemen perkuliahan yang sedang dan akan berjalan selama satu semester ini.
5. Klik **Edit week** (menu ubah di sebelah kanan tanggal perkuliahan) pada segmen pertemuan pertama.
6. Isikan ringkasan tentang materi pada pertemuan pertama. Jika sudah selesai, klik tombol

Simpan perubahan.



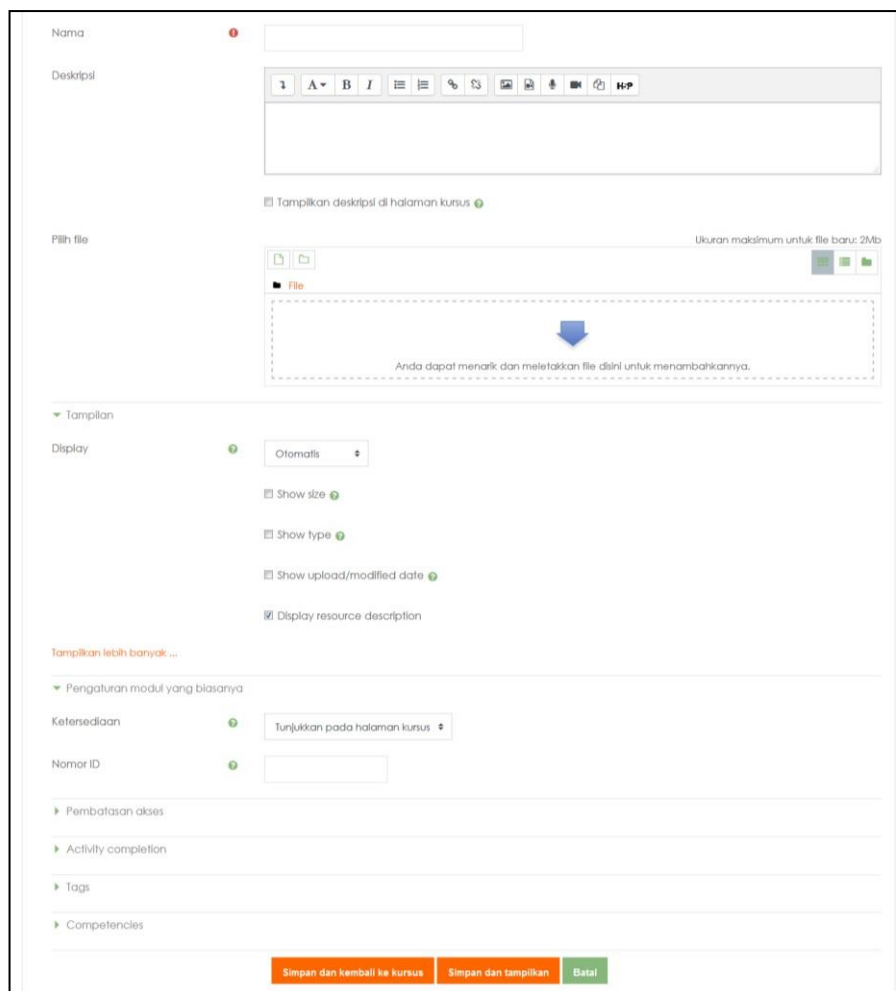
Gambar 11. Ringkasan materi

7. Klik tombol **Tambahkan sebuah aktifitas atau sumber daya** di sebelah kanan pada bilah pertemuan pertama, maka akan muncul beberapa pilihan *activity* dan *resource* yang bisa kita masukkan diantaranya:
 - a. **Buku** → untuk membuat sumber belajar berisi beberapa halaman yang tampilannya menyerupai buku.
 - b. **File** → untuk upload file materi kuliah dalam format Power Point atau lainnya.
 - c. **Folder** → untuk membuat beberapa folder yang selanjutnya bisa diisi dengan file.
 - d. **IMS content package** → untuk upload file dalam bentuk paket .zip atau .rar
 - e. **Label** → untuk membuat label atau semacam keterangan tentang materi kuliah.
 - f. **Page** → untuk membuat satu atau beberapa halaman yang berisi tentang materi kuliah pada sebuah pertemuan.
 - g. **URL** → untuk membuat daftar alamat website yang digunakan sebagai acuan mahasiswa yang wajib dikunjungi dan dipelajari isinya.



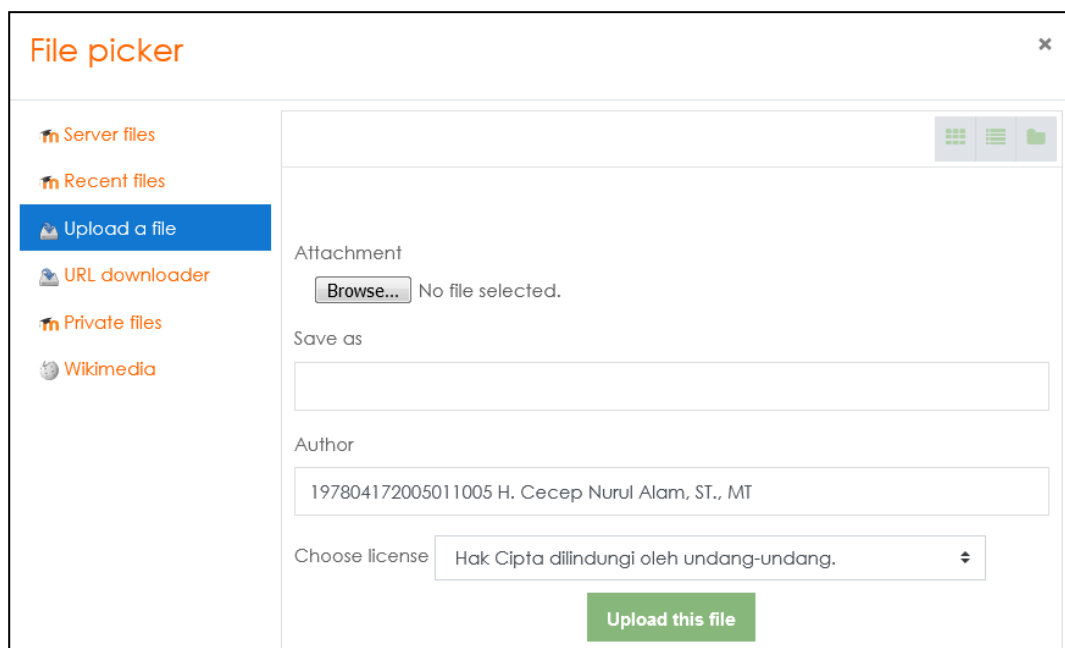
Gambar 12. Tampilan tambahkan sebuah aktifitas atau sumber daya

8. Untuk saat ini kita memilih menu **File** dan akan muncul halaman berikut ini:



Gambar 13. Halaman upload materi kuliah

- a. **Nama** → isikan judul file materi kuliah.
- b. **Deskripsi** → isikan deskripsi materi kuliah atau file yang tersedia.
- c. **Tampilkan deskripsi di halaman kursus** → berikan tanda centang untuk menampilkan deskripsi materi pada halaman mata kuliah.
- d. Klik **tombol Add...** untuk melakukan upload file materi kuliah. Silahkan klik pada tombol **Upload a file** (sebelah kiri kotak dialog) dan klik **tombol Browse...** untuk mencari letak file yang akan anda upload. Selanjutnya klik tombol **Upload this file**. Tunggu beberapa saat hingga kembali ke halaman sebelumnya.



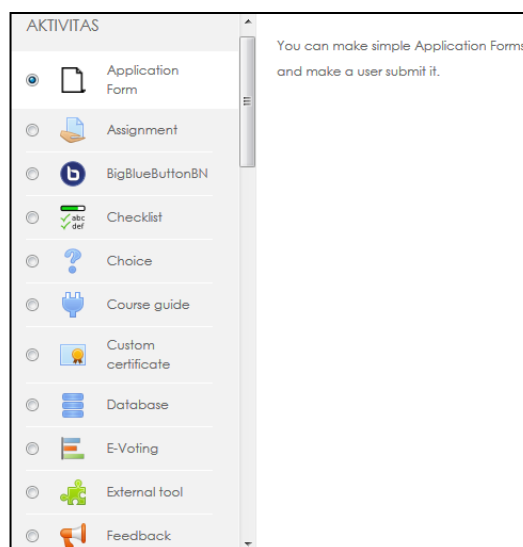
Gambar 14. Kotak dialog upload file

- e. **Display** → untuk mengatur model tampilan materi kuliah.
 - f. **Display resource name** → berikan tanda centang untuk menampilkan nama file.
 - g. **Visible** → untuk menentukan apakah materi akan ditampilkan atau disembunyikan.
 - h. **ID number** → untuk memberikan nomor ID pada materi. Nomor ID ini akan digunakan untuk keperluan identifikasi aktifitas mahasiswa. Jika ID number tidak diisi, maka kita tidak bisa mengetahui mahasiswa kita siapa saja yang telah download materi tersebut.
9. Klik tombol **Simpan dan kembali ke kursus** jika ingin menyimpan dan melanjutkan upload materi pada pertemuan berikutnya.
 10. Atau klik tombol **Simpan dan tampilkan** jika ingin menyimpan dan melihat hasilnya.

E. Menambahkan Aktifitas Mahasiswa

Dalam perkuliahan secara online, dosen dapat memberikan berbagai aktifitas untuk para mahasiswa diantaranya:

1. **Assignment** → dosen bisa memberikan tugas kepada mahasiswa diantaranya tugas makalah yang dupload ke sistem e-learning, tugas menulis artikel secara online, tugas berupa aktifitas secara offline.
2. **Chat** → mahasiswa melakukan chatting bersama teman-teman dengan tema yang ditentukan.
3. **Choice** → dosen membuat soal pilihan ganda dan mahasiswa mengerjakannya.
4. **Database** → memasukkan database baru ke sistem.
5. **External tool** → mahasiswa dapat melakukan eksperimen atau praktik di alamat website yang menyediakan perangkat untuk praktikum.
6. **Forum** → membuat forum yang memungkinkan mahasiswa melakukan aktifitas diskusi berbasis forum online pada satu materi tertentu.
7. **Glossary** → membuat daftar istilah yang bisa dibaca oleh para mahasiswa.
8. **Lesson** → untuk membuat latihan soal.
9. **Quiz** → membuat quiz.
10. **SCORM package** → mahasiswa mempelajari materi dari SCORM package yang memuat koleksi konten pembelajaran tertentu.
11. **Survey** → mahasiswa melakukan aktifitas survey.
12. **Wiki** → Mahasiswa membuat artikel referensi ala wikipedia
13. **Workshop** → mahasiswa melakukan workshop atau praktikum atau latihan dengan panduan yang telah kita tentukan.
14. **Zoom meeting** → video and web conferencing



Gambar 15. Daftar aktifitas yang dapat dilakukan mahasiswa

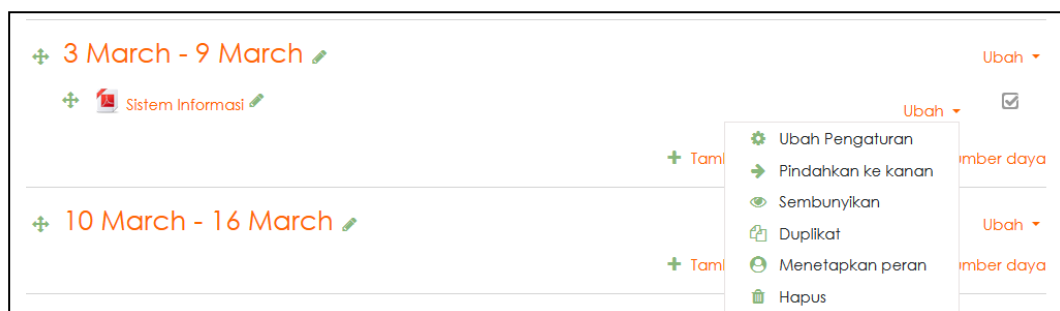
Note:

- Aktifitas bisa diberikan pada setiap pertemuan atau materi, atau bisa juga pada pertemuan tertentu saja.
- UTS dan UAS juga bisa dilakukan secara online dengan memilih jenis aktifitas Assignment, Choice, Lesson, Quiz, atau Workshop.

Silahkan Anda lanjutkan untuk upload materi dan memilih aktifitas yang sesuai pada pertemuan tertentu.

F. Proses Editing Mata Kuliah

Setelah materi kuliah diupload dan aktifitas kita tentukan, selanjutnya dapat dilakukan perubahan terhadap apa yang telah ditentukan diawal. Untuk melakukan perubahan atau editing, anda perhatikan barisan menu yang terdapat di sebelah kanan pada setiap materi yang telah kita upload.



Gambar 16. Menu editing materi kuliah

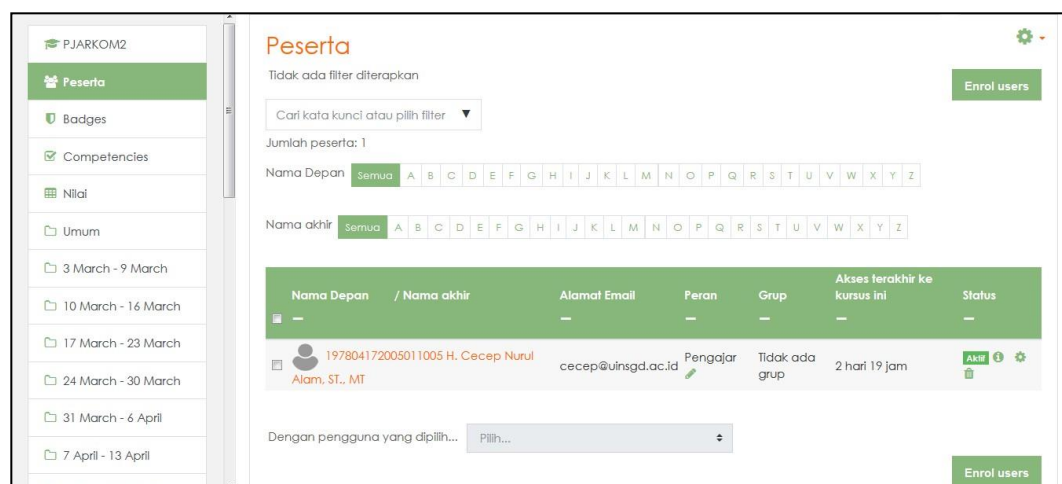
1. **Edit Judul** → untuk mengganti judul materi kuliah.
2. **Ubah pengaturan** → untuk mengubah seting mata kuliah (memunculkan kembali halaman upload materi).
3. **Pindahkan ke kanan** → untuk memindahkan mata kuliah ke sebelah kanan.
4. **Show/hide** → untuk menampilkan atau menyembunyikan materi kuliah.
5. **Duplicate** → menggandakan pertemuan beserta atribut lainnya.
6. **Menerapkan peran** → untuk menentukan mahasiswa yang mana saja yang boleh mengakses materi tersebut.
7. **Hapus** → menghapus materi kuliah.

G. Mendaftarkan Mahasiswa

Agar mahasiswa dapat berpartisipasi dalam mata kuliah yang telah kita persiapkan secara online, maka undanglah mahasiswa tersebut dengan disuruh untuk mengunjungi website *e-learning* UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Tahap pertama yang dilakukan adalah dengan menyuruh

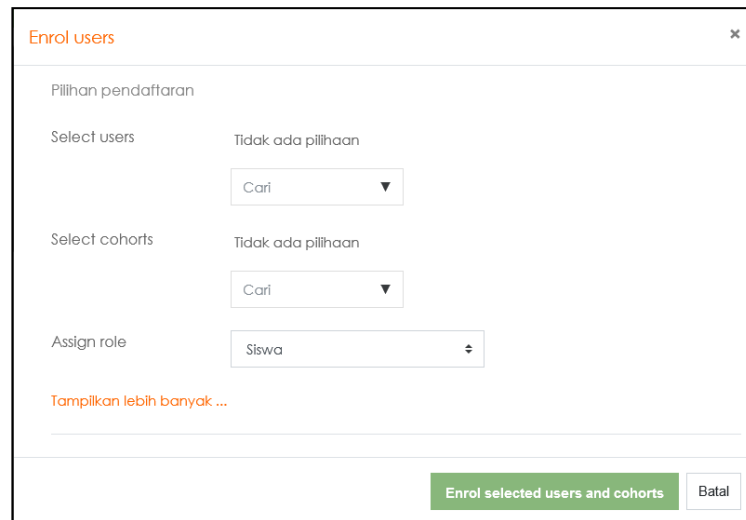
mahasiswa melakukan pendaftaran dengan langkah- langkah:

1. Mahasiswa disuruh mengunjungi website *e-learning* UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan alamat <https://lms.uinsgd.ac.id/>.
2. Mahasiswa mengklik mata kuliah yang Anda tawarkan.
3. Maka akan masuk ke halaman untuk login, jika mahasiswa baru pertama kali mengunjungi, harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu.
NOTE: mahasiswa hanya cukup mendaftar sekali saja di sistem *e-learning*, nantinya mahasiswa tersebut dapat menggunakan akun yang telah dibuatnya untuk mengambil berbagai mata kuliah yang tersedia di sistem *e-learning*. Hal ini perlu anda sampaikan kepada mahasiswa agar tidak melakukan pendaftaran berkali-kali untuk tiap mata kuliah.
4. Untuk melakukan pendaftaran, bisa di klik tombol **Silahkan daftar untuk menjadi anggota baru!**
5. Selanjutnya akan muncul halaman formulir pendaftaran, isi formulir tersebut dengan lengkap.
6. Jika telah lengkap maka klik tombol **Buat keanggotaan baru**.
7. Demikian hal yang perlu dilakukan oleh mahasiswa. Selanjutnya adalah anda melakukan proses enrollment, yaitu mengaktifkan status pendaftaran mahasiswa ke dalam mata kuliah yang mereka pilih.
8. Terlebih dahulu anda lakukan login.
9. Lihat pada menu Setting dan klik menu **Turn Editing On**.
10. Klik menu **My Course** → nama mata kuliah → **Peserta** (menu sebelah kiri). Maka akan muncul halaman seperti pada gambar berikut ini:



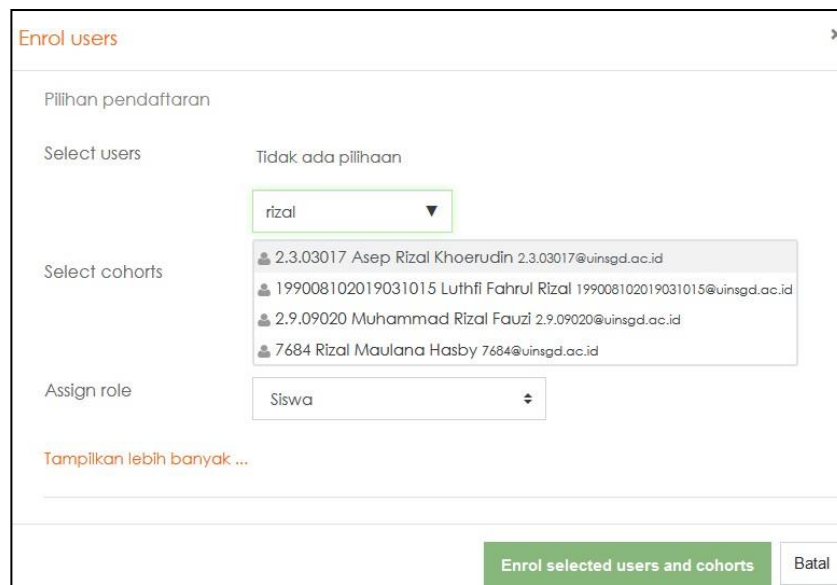
Gambar 17. Halaman proses enrollment mahasiswa

11. Klik tombol **Enroll users** yang ada di sebelah kanan atas atau bawah pada daftar peserta. Maka akan muncul halaman seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 18. Halaman Assign roles

12. Untuk memudahkan proses pendaftaran mahasiswa melalui Enroll, gunakan fasilitas **Cari** yang ada di bagian bawah **Select users**. Ketik nama mahasiswa yang ingin anda cari lalu tekan tombol **Enter**. Misalnya anda akan mencari mahasiswa yang mengandung kata "rizal", ketik nama di bagian search lalu tekan enter. Maka akan muncul nama-nama yang mengandung kata "rizal".



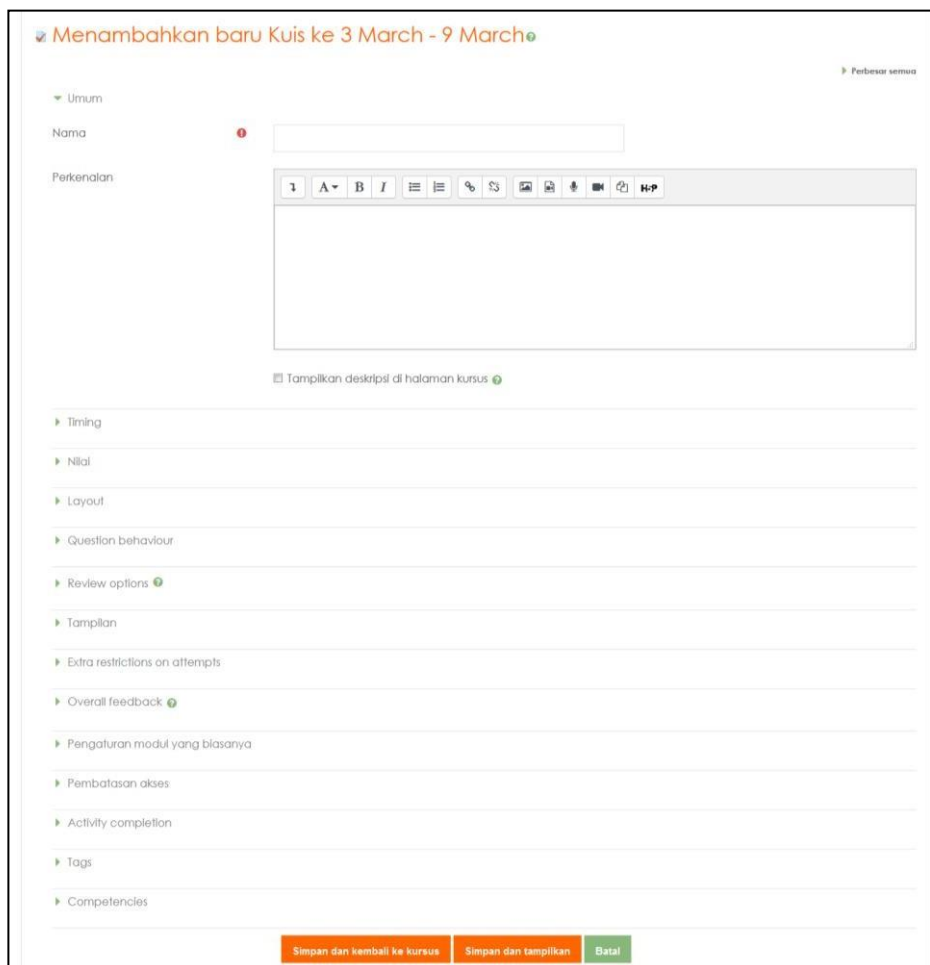
Gambar 19. Pencarian mahasiswa dengan nama "rizal"

13. Klik tombol **Enroll** yang ada di sebelah kanan nama mahasiswa yang ingin anda masukkan ke dalam mata kuliah anda. Lakukan proses seperti diatas hingga seluruh mahasiswa telah aktif keanggotannya di mata kuliah yang anda tawarkan.
14. Jika telah dirasa cukup, klik tombol **Finish enrolling users**.

H. Membuat Evaluasi Mahasiswa

Evaluasi belajar bisa dilakukan pada setiap pertemuan maupun saat UTS dan UAS. Hal ini bisa dilihat pada menu *Assignment* pada setiap pertemuan, seperti telah disinggung pada bab terdahulu yang membahas mengenai aktifitas mahasiswa. Untuk saat ini kita mencoba untuk membuat sebuah aktifitas mahasiswa berupa pemberian Kuis (*Quiz*). Berikut ini adalah cara untuk membuat dan mengelola evaluasi mahasiswa melalui aktifitas kuis.

1. Pastikan anda telah melakukan login ke sistem *e-learning* UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
2. Klik pada menu **My Course**, lalu klik pada mata kuliah dimana anda akan membuat kuis.
3. Klik tombol **Hidupkan mode ubah** yang ada di sebelah kanan atas daftar pertemuan, tombol ini berfungsi untuk mengaktifkan mode pengelolaan.
4. Klik tombol **Tambahkan aktifitas** yang ada pada sebelah kanan salah satu pertemuan, lalu pilih **Kuis**. Anda perhatikan maka akan muncul halaman pembuatan quiz seperti gambar dibawah ini:



Gambar 20. Halaman pembuatan kuis

5. Klik pada **Nama**, untuk memberi nama kuis yang akan kita buat. Misalnya "**Kuis Pemodelan**".
6. **Perkenalan**, Isikan penjelasan mengenai kuis. Misalnya kuis ini untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi kuliah dengan tema pemodelan.
7. Berikan tanda centang pada **Tampilkan deskripsi di halaman kursus** jika anda menginginkan deskripsi tampil pada daftar pertemuan.
8. Anda bisa menentukan tenggat waktu untuk mengerjakan kuis tersebut, yaitu dengan klik tombol **Aktifkan** pada baris **Kuis dimulai** dan **Kuis diakhiri**. Lalu tentukan tanggal mulai dan berakhirnya kuis.
NOTE: diluar tanggal yang ditentukan, mahasiswa tidak dapat mengerjakan kuis tersebut.
9. Beri tanda centang pada baris **Time limit** untuk menentukan waktu pengerjaan kuis.
10. **Percobaan menjawab diperbolehkan**, digunakan untuk menentukan berapa kali mahasiswa dibolehkan untuk mengerjakan kuis tersebut. Jika ditentukan 3, maka mahasiswa diperbolehkan mengulang kuis maksimal 3 kali.
11. **Metode Penilaian**, digunakan untuk menentukan sistem penilaian terhadap hasil percobaan mengerjakan kuis yang dilakukan oleh mahasiswa.
 - a. **Nilai Tertinggi:** nilai akhir kuis diambil dari nilai yang tertinggi dari serangkaian percobaan yang telah dilakukan mahasiswa.
 - b. **Nilai Rata-rata:** nilai akhir kuis diambil dari rata-rata jumlah nilai yang dikumpulkan selama melakukan percobaan. Jika mahasiswa mencoba sebanyak 3 kali dengan nilai 50, 80, 75, maka penentuan nilai dilakukan dengan menjumlahkan hasil nilai 3 kali percobaan lalu dibagi dengan 3.
 - c. **Nilai Pertama:** nilai akhir ditentukan berdasar nilai yang diperoleh pada saat pertama kali mengerjakan kuis. Walaupun nilai saat mengerjakan kedua atau ketiga kali lebih bagus, nilai akhir tetap berdasar perolehan pertama kali.
 - d. **Nilai terakhir:** nilai akhir ditentukan berdasar nilai pada saat terakhir kali mengerjakan.
12. **Layout:** untuk menentukan model tampilan soal-soal kuis.
13. **Question behavior:** untuk menentukan urutan kemunculan soal apakah secara urut berdasar nomor soal, atau muncul secara acak.
14. **Review option:** untuk menentukan hal-hal apa saja yang akan ditampilkan pada saat mahasiswa sedang mengerjakan kuis. Terdapat banyak sekali variabel yang bisa anda tentukan. Namun secara *default* sudah tercentang semua.
15. **Tampilan:** untuk menentukan tampilan gambar user maupun menentukan *decimal places*, yaitu banyaknya angka nol dibelakang nilai.
16. **Extra restriction on attempts:** berfungsi untuk menentukan apakah percobaan yang

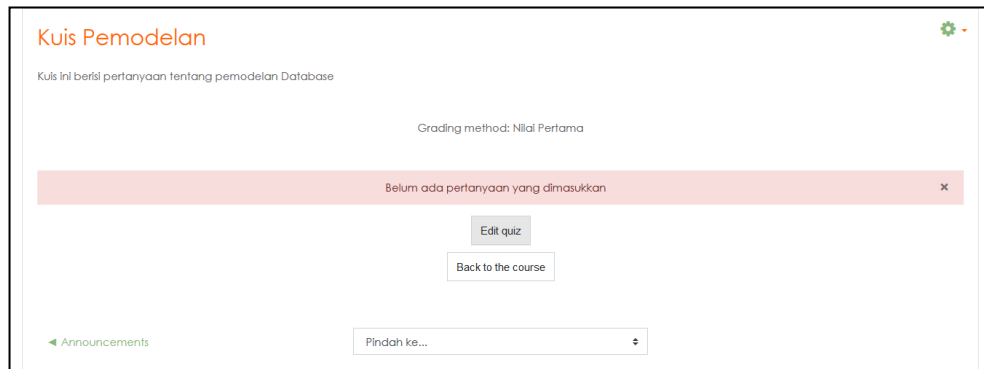
dilakukan kedua kali dan seterusnya harus menggunakan password ataukah tidak. Selain itu juga bisa untuk menentukan jarak waktu minimal yang diperbolehkan untuk mencoba kuis pada kesempatan berikutnya.

17. **Overall feedback:** untuk memberikan komentar terhadap nilai yang dihasilkan oleh mahasiswa pada saat mengerjakan kuis.
18. Jika semua parameter telah anda tentukan, saatnya kini anda klik tombol **Simpan dan kembali ke kursus** jika ingin menyimpan dan kembali melakukan editing kuis. Klik pada **Simpan dan tampilkan** jika anda ingin menyimpan, lalu menampilkan proses berikutnya.
19. Saat ini klik tombol **Simpan dan tampilkan**. Maka akan muncul tampilan hasil pembuatan kuis.

Kita telah membuat kuis, namun belum memasukkan daftar pertanyaan pada kuis yang baru saja kita buat. Langkah selanjutnya adalah membuat pertanyaan-pertanyaan untuk kuis yang baru saja kita buat. Berikut ini adalah langkah-langkahnya.

I. Membuat Pertanyaan Quiz

1. Klik tombol Edit Quiz pada halaman informasi kuis.



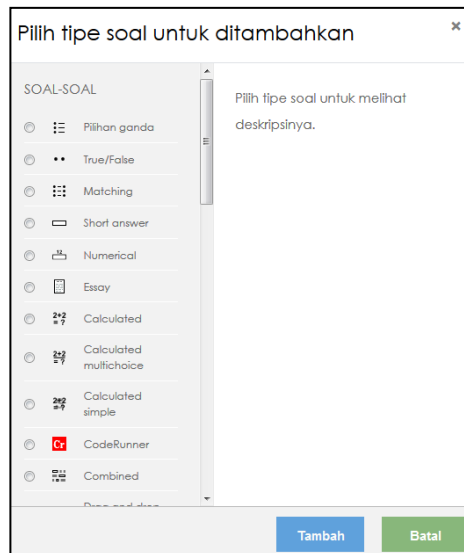
Gambar 21. Halaman informasi quiz

2. Anda perhatikan maka akan muncul halaman editing soal seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 22. Halaman editing quiz

3. Klik tombol **Add a new question**, lalu akan muncul pilihan jenis pertanyaan seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 23. Pemilihan jenis pertanyaan

4. Ada beberapa jenis pertanyaan yang bisa kita ajukan kepada mahasiswa, diantaranya:
 - a. **Pilihan ganda**: pertanyaan yang jawabannya dalam bentuk pilihan ganda.
 - b. **True/false**: pertanyaan dengan model jawaban benar/salah.
 - c. **Matching**: mencocokkan antara pertanyaan yang ada disebelah kiri dengan jawaban yang ada disebelah kanannya.
 - d. **Short answer**: model pertanyaan dengan jawaban-jawaban singkat.
 - e. **Numerical**: pertanyaan dalam bentuk menyesuaikan angka jawaban.
 - f. **Essay**: pertanyaan yang memungkinkan jawaban dalam bentuk penjelasan yang panjang dengan berbagai argumentasi yang menyertainya.
 - g. **Calculated**: pertanyaan yang berwujud operasi perhitungan matematika.
 - h. **Calculate multichoice**: pertanyaan pilihan ganda berwujud operasi perhitungan.
 - i. **Calculate simple**: pertanyaan yang berwujud operasi perhitungan dasar misalnya penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian.
 - j. **Embeded answered**: pertanyaan dengan model melengkapi kalimat yang dihilangkan beberapa kata penting didalamnya.
 - k. **Random short answer matching**: mencocokkan pertanyaan-pertanyaan pendek dengan jawaban-jawaban pendek. Mirip dengan model Matching namun bentuknya lebih pendek.
 - l. **Description**: bukan jenis pertanyaan, namun ruang untuk memberi penjelasan-

penjelasan singkat tentang bagaimana mahasiswa menyelesaikan quiz.

- Untuk saat ini misalnya kita memilih jenis pertanyaan essay, lalu klik OK. Maka akan tampil halaman pembuatan soal essay seperti pada gambar dibawah ini:

Gambar 24. Halaman untuk membuat pertanyaan kuis model essay

- Berikut ini adalah beberapa parameter yang perlu anda seting:
 - Question name:** isikan nama pertanyaan, misalnya pertanyaan ke-1.
 - Pada question text:** ketik pertanyaan yang anda ajukan kepada mahasiswa.
 - General feedback:** tuliskan pesan feedback yang muncul ketika mahasiswa mengerjakan soal tersebut.

- d. **Response format:** menentukan format respon yang akan ditampilkan kepada mahasiswa.
 - e. **Input box size:** menentukan banyaknya baris yang diperbolehkan pada saat mahasiswa memberikan jawaban.
 - f. **Allow attachment:** menentukan apakah mahasiswa boleh melampirkan file pendukung untuk meyakinkan jawaban yang diberikan.
 - g. **Information for grader:** menentukan informasi untuk para pembuat nilai.
 - h. **Tag:** untuk memberikan label atau penanda pada soal yang anda buat. Tag bisa diberikan lebih dari satu. Tag biasanya berisi kata kunci dari pertanyaan atau mungkin jawaban mahasiswa.
7. Jika semua parameter telah anda tentukan seperlunya, sekarang giliran kita untuk menyimpan pertanyaan dengan menekan tombol **Simpan perubahan**.
 8. Ulangi langkah ke-2 hingga ke-7 diatas untuk membuat pertanyaan-pertanyaan lainnya.
 9. Selanjutnya akan kembali ke halaman Editing Quiz. Anda perhatikan pertanyaan yang baru saja anda buat telah masuk ke bank soal yang ada disebelah kanan halaman.
 10. Agar pertanyaan masuk ke kuis, **beri tanda centang** pada pertanyaan yang anda ingin masukkan, lalu klik tombol **Add to quiz**.
 11. Ulangi langkah ke-10 di atas untuk memasukkan pertanyaan- pertanyaan lain yang terdapat pada bank soal.
 12. Tentukan masing-masing nilai soal (bobot nilai) hingga total mencapai 100 poin. Jangan lupa klik tombol **Simpan** pada kotak dialog Grade untuk menyimpan skor nilai tiap soal.
 13. Dengan demikian proses pembuatan soal essay telah selesai. Mahasiswa telah siap untuk mengikuti quiz yang baru saja Anda buat.

J. Membuat pengumuman untuk mahasiswa

Anda dapat mem buat pengumuman untuk mahasiswa dalam rangka untuk memberitahukan berbagai hal yang berkaitan dengan proses perkuliahan. Misalnya pengumuman kuliah pertemuan tatap muka kosong, dan digantikan dengan tugas online. *Deadline* penyelesaian quiz, *deadline* penyerahan tugas-tugas dan berbagai pengumuman lainnya. Berikut ini adalah cara untuk membuat pengumuman.

1. Klik **Tambah topik baru** dan akan muncul halaman seperti berikut:

The screenshot shows the 'Announcements' interface. At the top, there's a title 'Announcements' and a subtitle 'General news and announcements'. Below this, there's a 'Topik diskusi baru' (New discussion topic) section. The main form has two primary input areas: 'Subjek' (Subject) and 'Pesan' (Message). The 'Pesan' field is a rich text editor with various formatting options like bold, italic, and text color. Below the message field, there are checkboxes for 'Diskusi berlangganan' (Subscription discussion), 'Sematkan' (Pin), and 'Kirim pemberitahuan posting tanpa delay' (Send post notification without delay). The 'Lampiran' (Attachment) section includes a file upload area with a dashed box and a blue arrow pointing down, with the text 'Anda dapat menarik dan meletakkan file disini untuk menambahkannya.' (You can drag and drop files here to add them). At the bottom, there are fields for 'Periode tampil' (Display period) and 'Tags', and two buttons: 'Post ke forum' (Post to forum) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 25. Pembuatan pengumuman dan berita berkaitan dengan mata kuliah

- a. **Subjek** → judul pengumuman atau berita.
 - b. **Pesan** → isi berita atau pengumuman yang akan ditampilkan.
 - c. **Lampiran** → untuk melampirkan file yang menyertai pengumuman atau berita.
 - d. **Kirim pemberitahuan posting tanpa delay** → untuk mengirimkan berita atau pengumuman yang anda buat tersebut kepada email seluruh mahasiswa yang terdaftar.
 - e. **Periode tampil** → menentukan periode mulai dan akhir pesan ini ditampilkan.
2. Jika telah selesai anda tentukan beberapa parameter tersebut sesuai dengan kebutuhan, kini giliran anda untuk klik tombol **Post to forum** agar pengumuman anda segera terbaca oleh mahasiswa.

K. Penutup

Demikian Panduan *e-learning* UIN Sunan Gunung Djati Bandung ini disampaikan, semoga dapat memberikan panduan yang jelas bagi semua pihak di civitas akademika UIN Sunan Gunung Djati Bandung terkait pelaksanaan *e-learning*. Atas perhatian dan kerjasama semua pihak dihaturkan terimakasih.