

Panduan Penjaminan Mutu Pembelajaran Daring



Jurusan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Brawijaya
Malang
2020

Panduan Penjaminan Mutu Pembelajaran Daring

Tujuan

Membekali beberapa hal yang perlu diperhatikan dosen pengampu matakuliah dalam menjamin mutu penyelenggaraan perkuliahan daring

Komponen Pembelajaran Daring

Komponen pembelajaran daring yang perlu diperhatikan, antara lain

1. Rancangan pembelajaran (termasuk peta program)
2. Metode dan strategi interaksi
3. Materi kuliah dalam bentuk beragam objek pembelajaran
4. Asesmen dan evaluasi
5. Teknologi pendukung



Gambar 1. Komponen Pembelajaran daring

Aspek minimal yang harus dipenuhi untuk menjamin mutu dari penyelenggaraan pembelajaran daring dari suatu matakuliah pada setiap komponen pembelajaran daring tersebut adalah sebagai berikut.

1. Rancangan pembelajaran
Syarat minimum formal administratif pada Pasal 12 ayat (3) Permendikbud 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Secara substantif dan kualitatif wajib memastikan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CPMK)/*learning outcome* (CLO)

- b. Kelengkapan unsur-unsur rancangan pembelajaran (metode yang digunakan)
- c. Kejelasan kompetensi dan sub kompetensi (CPMK dan sub CPMK atau CLO dan sub CLO)
- d. Kesinkronan antara kompetensi-materi-asesmen/evaluasi Penugasan/evaluasi yang diberikan harus sesuai dengan kompetensi yang diharapkan pada setiap pokok bahasan/materi.
- e. Ketepatan pemilihan objek pembelajaran (misal ilustrasi, simulasi, animasi dll yang dapat memperjelas pembahasan materi)
- f. Ketepatan pemilihan aktivitas pembelajaran
- g. Ketersediaan peta program

Peta program merupakan pengembangan dari RPS yang sudah ada ditambah dengan aktifitas pada setiap topik bahasan dalam satu periode. Contoh peta program dapat dilihat pada Gambar 2.

Rancangan Pembelajaran ini tertuang dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Semua rancangan pembelajaran yang tersebut di atas harus dipersiapkan **sebelum** memulai proses pembelajaran.

Nama Mata Kuliah	: Pendidikan Jarak Jauh
Kode Mata Kuliah	: 1SP04628
Jenjang/Program Studi	: S2/ Magister Teknologi Pendidikan
Dosen	: Dr. Hari Wibawanto dan Prof. Dr. Wahyu Hardyanto, M.Si.
Capaian Pembelajaran	: Mahasiswa mampu merencana, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi pendidikan jarak jauh baik secara daring maupun luring
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini membahas tentang filosofi pendidikan terbuka dan jarak jauh, landasan pedagogis pembelajaran jarak jauh, sejarah pendidikan jarak jauh, penyiapan dan pengelolaan pembelajaran jarak jauh, serta penjaminan mutu pembelajaran jarak jauh.

Sesi	Sub Capaian Pembelajaran	Topik/Kajian	Strategi Pembelajaran				Objek Pembelajaran	Asesmen
			Tatap Muka	Sinkron Virtual	Asinkron			
					Independen	Kolaboratif		
1	Mahasiswa mampu menjelaskan kondisi mutakhir dukungan teknologi terhadap Pendidikan Jarak Jauh	<ul style="list-style-type: none"> • MOOCs sebagai salah satu bentuk PJJ • Permasalahan asesmen dalam MOOCs 		Chat reguler	Menyimak secara kritis video pembelajaran dan berkontribusi dalam diskusi di Chat dan Forum	Forum diskusi MOOCs dan cara asesmennya	<ul style="list-style-type: none"> • Video ceramah Daphne Koller: What we're learning from online education https://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education • Video ceramah Peter Norvig: The 100,000-student classroom https://www.ted.com/talks/peter_norvig_the_100000-student_classroom 	Tugas: Kritik terhadap MOOCs

Gambar 2. Contoh Peta Program suatu matakuliah

2. Metode dan strategi interaksi

- a. Kejelasan pesan pembelajaran

Pesan pembelajaran merupakan arahan/petunjuk bagi mahasiswa mengenai apa yang harus dipelajari (bila perlu, alasan mengapa perlu mempelajarinya/motivasi) dan bagaimana caranya.

- b. Strategi interaksi (individu/kelompok)
- c. Ketepatan pemilihan cara penyampaian (sinkron/asinkron)

Apabila membahas suatu pokok bahasan yang perlu mendemokan sesuatu, maka sebaiknya materi disampaikan secara sinkron dalam bentuk vicon. Tapi jika suatu pokok bahasan tersebut cukup disampaikan secara asinkron, maka sebaiknya dipilih cara penyampaian secara asinkron.

Pembelajaran daring bukanlah pembelajaran tradisional (kelas fisik) yang di-online-kan. Dalam perkuliahan, tatap maya bukan untuk menjelaskan materi namun lebih fokus untuk konfirmasi pemahaman, verifikasi hasil kerja dan kolaborasi menjadi sebuah pengetahuan baru. Pemilihan cara penyampaian secara sinkron atau asinkron menggunakan pertimbangan cara mana yang mahasiswa lebih dapat mencapai tujuan/capaian pembelajaran.

- d. Umpan balik tepat waktu (dan segera)
 - e. Mematuhi netiket (etika dalam berkomunikasi lewat internet/dalam dunia maya)
 - f. Komunikasi efektif
3. Materi/konten pembelajaran
- Materi dapat disajikan dalam bentuk beragam objek pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan pada materi/konten pembelajaran adalah sebagai berikut.
- a. Kebenaran substansi materi pembelajaran
 - b. Keluasan cakupan
 - c. Kemutakhiran
 - d. Kelengkapan sumber
 - e. Kedalaman
 - f. Ketepatan pemilihan ragam bentuk/jenis objek pembelajaran
4. Asesmen dan Evaluasi
- a. Jenis dan ragam asesmen
Perlu memilah dan memilih ragam asesmen yang disesuaikan dengan matakuliah, karakteristik mahasiswa, kondisi infrastruktur dan sebagainya.
 - b. *Self assessment* untuk tes formatif (ketercapaian pembelajaran sesi terkait)
 - c. Umpan balik (mengarahkan kembali alur belajar dan akurasi pemahaman)
Jika dosen memberikan suatu penugasan/ujian seharusnya ada umpan balik agar mahasiswa mengetahui apakah mereka sudah mengerjakan dengan benar atau belum. Umpan balik dilakukan tepat waktu (dan segera).
 - d. *Scoring dan grading* (berdasarkan tes sumatif)

Sebaiknya dosen menginformasikan rubrik penilai kepada mahasiswa sehingga mahasiswa mengetahui bagaimana pedoman yang digunakan dalam menilai suatu penugasan/ujian.

5. Teknologi Pendukung

Ragam media pembelajaran

- a. Efektivitas pemanfaatan kemampuan komputer/IT
Pilih teknologi mana yang efektif dalam menyampaikan materi kuliah.
- b. Multimedia (video, animasi, dll)
- c. Tautan ke berbagai sumber pembelajaran yang relevan
- d. Simulasi
Penting terutama bagi matakuliah yang membutuhkan praktek untuk memudahkan mahasiswa mempelajari bagaimana mengoperasikan software/mempraktekkan sesuatu.

Pemanfaatan teknologi

- a. Disesuaikan dengan kondisi mahasiswa
- b. Kemudahan akses materi oleh mahasiswa
Contoh: jika materi diletakkan di *Learning Management System* (LMS), maka LMS harus mudah diakses oleh mahasiswa. Jika suatu saat mungkin ada masalah pada LMS dan mahasiswa tidak bisa mengunggah tugas di LMS, maka perlu disiapkan alternatif lain yang bisa digunakan mahasiswa dalam mengumpulkan tugas
- c. Tersedianya navigasi ke berbagai domain sumber belajar daring.
- d. *User friendly*
Pilih aplikasi yang mudah diakses dan digunakan
- e. Keragaman sinkron dan asinkron
Disesuaikan dengan topik bahasan, apakah perlu sinkron atau cukup asinkron
- f. Penggunaan multimedia untuk memberikan ilustrasi yang menarik yang dapat menggugah mahasiswa agar tertarik untuk mempelajari materi

Referensi

Panduan Penjaminan Mutu Pembelajaran Daring ini disarikan oleh Unit Jaminan Mutu (UJM) Jurusan Matematika dari webinar Panduan Penjaminan Mutu Kuliah Daring dan webinar Kiat Sukses dalam Pembelajaran Daring (Juli 2020), Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Tinggi

LAMPIRAN

Pedoman Pembelajaran Daring Universitas Brawijaya

Menurut Pedoman Pendidikan Universitas Brawijaya Tahun Akademik 2020/2021, mekanisme pembelajaran daring Universitas Brawijaya sebagai berikut.

Pembelajaran daring mengenal dua model interaksi antara dosen dan mahasiswa berdasarkan waktu proses pembelajaran, yaitu pembelajaran sinkron dan Pembelajaran asinkron. Pada pembelajaran sinkron, Dosen dan mahasiswa melaksanakan proses pembelajaran daring pada waktu yang sama, belajar secara langsung dan terlibat dalam diskusi secara langsung. Pada pembelajaran yang asinkron, Dosen dan Mahasiswa melaksanakan proses pembelajaran daring pada waktu yang berbeda, belajar dan terlibat dalam diskusi secara tidak langsung. Pembelajaran asinkron memberikan keuntungan seperti kenyamanan, fleksibilitas, lebih banyak interaksi dan untuk melanjutkan tanggung jawab kehidupan pribadi dan profesional. Kedua pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan. Dalam kondisi darurat, diharapkan dosen tidak menggunakan semua interaksi dalam pembelajaran sinkron, karena keterbatasan sarana internet yang dialami oleh mahasiswa.

Mekanisme pembelajaran sinkron

- a. Dosen upload materi kuliah ke Learning Management System (LMS) dengan sarana VLM UB, SPADA, LMS Fakultas, Google Classroom, Media sosial.
- b. Dosen memberi Kuliah Live Daring melalui sarana siaran melalui aplikasi seperti Zoom, Meet Google, Live Instagram, Live Youtube.
- c. Mahasiswa mengikuti Kuliah dari Live streaming.
- d. Mahasiswa bisa berdiskusi, tanya-jawab ke dosen melalui siaran atau chatting dari aplikasi tersebut.
- e. Dosen bisa memberikan tugas kuliah, quiz, ujian melalui LMS.

Mekanisme pembelajaran asinkron

- a. Dosen upload materi kuliah ke Learning Management System (LMS) dengan sarana LMS Fakultas, SPADA, Google Classroom, Media sosial.
- b. Dosen merekam video materi Kuliah Daring dengan menggunakan aplikasi perekaman video seperti Camera (HP), Filmora (PC), OBS Studio (PC).
- c. Dosen upload Video rekaman kuliah ke LMS atau Youtube
- d. Mahasiswa mengikuti Kuliah dari LMS atau Youtube
- e. Mahasiswa bisa tanya-jawab ke dosen melalui email atau medsos.
- f. Dosen bisa memberikan tugas kuliah, quiz, ujian melalui LMS/medsos

Mekanisme presensi dosen dan mahasiswa

Mekanisme pelaporan pelaksanaan perkuliahan daring dilakukan oleh masing-masing dosen melalui <http://gapura.ub.ac.id>

Durasi Pembelajaran

Interaksi Pembelajaran sinkron dengan vicon (Video Conference) menggunakan Google Meet, Zoom atau sejenisnya sangat membutuhkan ketersediaan jaringan internet yang memadai. Selain hal tersebut, vicon juga membutuhkan kuota internet yang lebih banyak dibandingkan dengan menggunakan interaksi dengan teks (diskusi online, atau chatting).

Waktu untuk live streaming dianjurkan maksimal 90 menit, sedangkan interaksi dosen mahasiswa bisa lebih dari itu yang disesuaikan dengan kewajaran.

Pelaksanaan pembelajaran sinkron maksimal 40% dan pembelajaran asinkron minimal 70% dari total perkuliahan. Pelaksanaan pembelajaran daring maksimal 30% dan pembelajaran luring minimal 70% dari total perkuliahan.

Berkaitan dengan hal tersebut, interaksi sinkron dengan vicon waktu pembelajaran perlu dibatasi tidak dilakukan dengan durasi yang panjang, sehingga bisa lebih menghemat kuota internet. Jika dibutuhkan vicon maka dilakukan dalam rangka pendalaman materi yang tidak dapat dijelaskan dengan materi teks, namun tetap dengan durasi yang tidak terlalu panjang.

Interaksi sinkron dilaksanakan pada jam kuliah yang telah ditentukan supaya tidak bentrok jadwal dengan mata kuliah lainnya. Penggunaan vicon dapat digunakan dalam kondisi terbatas, misalkan untuk kegiatan seminar hasil, ujian sarjana dan sejenisnya.

Pedoman pembelajaran daring selengkapnya dapat dibaca pada Pedoman Pendidikan Universitas Brawijaya Tahun Akademik 2020/2021

Beberapa Pedoman pembelajaran daring

1. Pedoman Pendidikan Sarjana Matematika FMIPA Universitas Brawijaya Tahun Akademik 2020/2021 (halaman 96-100)
2. Pedoman Pendidikan Program Magister dan Doktor FMIPA Universitas Brawijaya Tahun Akademik 2020/2021 (halaman 30-33)
3. Pedoman Pendidikan Universitas Brawijaya Tahun Akademik 2020/2021 (halaman 87-91)
4. Panduan Pembelajaran Daring Saat Kondisi Darurat COVID-19 Universitas Brawijaya 2020
5. Panduan Penyelenggaraan Semester Gasal 2020/2021 di Perguruan Tinggi, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Tinggi.