



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS GADJAH MADA



PANDUAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada



**Panduan Pelaksanaan
Pembelajaran Jarak Jauh
FISIPOL UGM**



Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh FISIPOL UGM

Penulis

Lisa Lindawati
Matahari Farransahat
Randy Wirasta Nandyatama
Agustina Kustulasari
Marwa
Ramadhanti Firmaningsih
Tesalonica Viana
Krisanti Dinda

Pengarah

Erwan Agus Purwanto
Wawan Mas'udi
Poppy Sulistyaning Winanti
Nurhadi

Konsultan

Grendi Hendrastomo
Pusat Inovasi dan Kebijakan Akademik (PIKA) UGM

Layouter

Mohammad Arifin
Ahmad Nur Hasan
Alfian Nurdiansyah

Unit Pendukung

Unit Inovasi Akademik
Creative Hub
Faculty Secretary

Penerbit

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada
2020

Bab. 1

Pendahuluan

Bab. 1

Pendahuluan

Latar Belakang

Sesuai arahan dari Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia nomor 01/KB/2020 mengenai panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 di masa pandemi *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) dan arahan dari universitas dengan SK Rektor nomor 755/UN1.P/KPT/HUKOR/2020 mengenai kalender akademik TA 2020/2021 mendatang, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik akan menyelenggarakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara penuh dengan mengoptimalkan pemanfaatan *platform* daring. Selain menjalankan arahan dari institusi payung, penyelenggaraan PJJ dilakukan berdasar setidaknya tiga pertimbangan berikut:

- 1** PJJ diselenggarakan sebagai bentuk dukungan pada pemutusan penyebaran COVID-19 yang saat ini sedang diupayakan bersama secara global. Dengan PJJ diharapkan dapat meminimalisasi interaksi fisik yang berimplikasi pada meningkatnya resiko penularan virus.
- 2** PJJ diselenggarakan sebagai bentuk persiapan *new normal*, yaitu kondisi pasca COVID-19 yang menuntut perubahan-perubahan mendasar pada pola interaksi dan operasional di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. PJJ menjadi langkah awal proses adaptasi secara cepat untuk menyambut tata kehidupan baru, terutama tata pendidikan yang baru.
- 3** Sejak setidaknya lima tahun yang lalu, FISIPOL telah menyiapkan proses transformasi digital. Penyelenggaraan PJJ diharapkan menjadi akselerator untuk mencapai hal tersebut. PJJ yang akan dilaksanakan semester depan diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi civitas akademika, baik dosen, mahasiswa, maupun tenaga kependidikan, untuk lebih siap menghadapi transformasi yang berkelanjutan.

Tujuan Penulisan Buku Panduan

- 1** Memberikan pemahaman mengenai perubahan mendasar pada proses perkuliahan yang dilakukan secara jarak jauh
- 2** Memberikan ragam pilihan strategi pengembangan perkuliahan jarak jauh yang dapat menjadi acuan bagi setiap dosen
- 3** Mempercepat proses transformasi pembelajaran jarak jauh di FISIPOL UGM
- 4** Meningkatkan kualitas pembelajaran jarak jauh di FISIPOL UGM

Arah Pembelajaran Jarak Jauh di FISIPOL

Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Pengertian mendasar dari Pembelajaran Jarak Jauh adalah proses belajar mengajar dimana pengajar dan peserta didik (mahasiswa) berada dalam lokasi atau tempat yang berbeda. Elemen tempat ini yang membedakan dengan pembelajaran konvensional yang mengharuskan keduanya berada di lokasi dan waktu yang sama. PJJ sebenarnya bukan hal baru dalam dunia pendidikan tinggi. Salah satu universitas yang sudah terlebih dahulu menerapkan adalah Universitas Terbuka. Metodenya pun berkembang. Mulai dari metode konvensional melalui pengiriman buku ajar, pembelajaran mandiri, pertemuan tatap muka terbatas, dsb. Dengan kehadiran teknologi digital, saat ini PJJ dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efektif.

Ada beberapa model pembelajaran yang sering dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi digital, yaitu *computer-based learning*, *e-learning*, dan juga *distance learning*. *Computer based learning* merupakan metode pembelajaran, baik luring maupun daring, yang memanfaatkan perangkat komputer dalam penyampaiannya. Model ini sudah jamak dilakukan dalam perkuliahan-perkuliahan reguler. *E-learning*, seperti namanya yaitu *elektronik learning*, merupakan metode yang mengoptimalkan fungsi perangkat digital sebagai medium penyampaiannya. Berbeda dengan *computer based learning*, *e-learning* biasanya dilakukan penuh di dalam jaringan (daring). Konsekuensinya, *e-learning* mempunyai desain yang benar-benar berbeda dengan pembelajaran luring. Melihat dari pengertian tersebut, PJJ tidak hanya sekedar perkuliahan yang dilakukan melalui media online melainkan sebuah model perkuliahan komprehensif yang menggunakan media online sebagai alat bantu. Sehingga, pembelajaran sangat dimungkinkan dilakukan dengan beragam metode secara bersamaan.

Tujuan Pembelajaran Jarak Jauh

Penyelenggaraan PJJ di FISIPOL bertujuan untuk:

- 1** Mengurangi interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa yang dapat meningkatkan resiko penularan virus
- 2** Memastikan bahwa CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan) dan CPMK (capaian Pembelajaran di Mata Kuliah) yang telah dirumuskan di masing-masing prodi dan mata kuliah tetap dapat tercapai meskipun harus disampaikan melalui metode yang berbeda
- 3** Menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang berkelanjutan

Paradigma Pembelajaran Jarak Jauh

Ada 3 pendekatan yang dikenal dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi, andragogi dan *heutagogi*. Pedagogi adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Murid ditempatkan sebagai penerima pengetahuan yang diberikan oleh guru. Pedagogi diterapkan pada pendidikan usia dini hingga pendidikan menengah. Sedangkan andragogi, atau biasa disebut dengan pembelajaran orang dewasa, memusatkan proses belajar pada pengalaman bersama. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik menjadi guru sekaligus bagi dirinya sendiri. Pendekatan ini banyak digunakan untuk pendidikan menengah atas, pendidikan tinggi, hingga pendidikan nonformal yang melibatkan orang dewasa seperti pada program pemberdayaan masyarakat misalnya.

Pendekatan ketiga adalah *heutagogi* atau sering disebut sebagai *self-determined learning*. Pendekatan ini menerapkan pendekatan holistik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, dengan belajar sebagai proses aktif dan proaktif, dan peserta didik melayani sebagai "agen utama dalam pembelajaran mereka sendiri, yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman pribadi" (Hase & Kenyon, 2007, hal. 112). Pendekatan ini semakin populer dalam beberapa tahun terakhir seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempermudah akses terhadap pengetahuan. Dalam ekosistem digital, setiap orang dapat membangun kurikulum pembelajarannya sendiri (*customizing curriculum*) dengan menggunakan *digital resources* yang tersedia dalam jumlah hampir tak terbatas. *Heutagogi* banyak diterapkan pada pembelajaran online atau *e-learning*.

Melihat karakter dan konteks pembelajaran di FISIPOL, pembelajaran jarak jauh yang dikembangkan disini mengadopsi setidaknya dua pendekatan yaitu andragogi dan *heutagogi*. Pendekatan pedagogi tidak lagi dianggap relevan karena sifatnya yang cenderung satu arah. Sedangkan andragogi dianggap lebih relevan karena sifatnya yang multi-arah sehingga dosen dalam hal ini lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Di samping itu, karakter *post-milenial* mahasiswa saat ini membutuhkan ruang gerak untuk mendapatkan pengetahuan yang memang mereka inginkan dan butuhkan. Hal ini seiring dengan spirit Kampus Merdeka yang sedang dikembangkan oleh Kemendikbud. Dengan optimalisasi pemanfaatan media digital, kombinasi andragogi dan *heutagogi* dianggap tepat untuk penyelenggaraan pendidikan jarak jauh. Buku panduan ini diharapkan dapat membukakan perspektif baru sekaligus langkah taktis untuk pengembangan pembelajaran jarak jauh yang sesuai dengan prinsip-prinsip andragogi dan *heutagogi*.

Sistematika Buku Panduan

Buku panduan ini terdiri dari empat bab. BAB I adalah Pendahuluan yang menjabarkan tentang latar belakang mengapa PJJ perlu dilakukan dan beberapa prinsip dasar yang menjadi arah pengembangan PJJ di FISIPOL. Pada BAB II akan dijabarkan mengenai strategi mengembangkan desain pembelajaran jarak jauh yang berorientasi pada capaian (*outcome-based learning*) dan empati kepada kondisi peserta didik (mahasiswa). Pada bagian selanjutnya (BAB III), akan dijabarkan ragam metode dan *platform* yang dapat digunakan untuk memperkaya rancangan perkuliahan di masing-masing mata kuliah. Sedangkan BAB IV akan mendeskripsikan dukungan infrastruktur yang disediakan oleh fakultas untuk mengoptimalkan pelaksanaan PJJ. Selain itu, sistem pendukung ini diharapkan dapat meningkatkan kesiapan (*readiness*) dari kita semua untuk menghadapi tata pendidikan baru dalam waktu dekat. Semoga bermanfaat.

Bab. 2

Pengembangan Disain dan Implementasi Pembelajaran

Bab. 2

Pengembangan Disain dan Implementasi Pembelajaran

Dalam bab II ini akan dibahas mengenai langkah-langkah yang perlu dilakukan dan elemen-elemen yang perlu diperhatikan sebelum implementasi pembelajaran jarak jauh. *Pertama*, disain pembelajaran yaitu struktur makro yang dikembangkan dalam setiap mata kuliah yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran di mata kuliah (CPMK) tersebut. *Kedua*, menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPKPS (Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester)/Silabus dan RPP (Rancangan pembelajaran per Pertemuan). Untuk menyusun kedua perangkat ini juga merujuk pada tujuan pembelajaran dan CPMK. *Ketiga*, mengembangkan media pembelajaran. Ada banyak ragam media dan konten yang dapat dikembangkan. Penjelasan lebih teknis terkait ragam akan dipaparkan pada BAB III. *Keempat*, mengembangkan teknis evaluasi/penilaian dengan mengoptimalkan media yang ada. *Kelima*, mempersiapkan implementasi pembelajaran mulai dari menyusun strategi komunikasi awal, membangun dialog yang interaktif, hingga proses monitoring dan evaluasi.

Disain Pembelajaran Berbasis Capaian (Outcome Based Learning)



Saat ini Universitas Gadjah Mada telah menerapkan *Outcome Based Education* (OBE). OBE adalah pendekatan yang menekankan pada keberlanjutan proses pembelajaran secara inovatif, interaktif, dan efektif. OBE berpengaruh pada keseluruhan proses pendidikan dari rancangan kurikulum; perumusan tujuan dan capaian pembelajaran; strategi pendidikan; rancangan metode pembelajaran; prosedur penilaian; dan lingkungan/ekosistem pendidikan (PIKA, 2018). OBE dikembangkan untuk menjawab tantangan pendidikan abad 21 dimana ada kesenjangan antara proses pendidikan di perguruan tinggi dengan dunia kerja dan kebutuhan inovasi.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, pembelajaran yang berbasis pada capaian sebaiknya dirancang dengan lebih matang karena harus menggabungkan perubahan metode pembelajaran dengan capaian pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya pada pembelajaran reguler. Perlu strategi yang tepat untuk menjamin tercapainya capaian pembelajaran. Satu hal yang perlu diingat adalah keberhasilan PJJ bukan pada kecanggihan *platform* yang dipilih melainkan kesesuaian antara pilihan *platform* dengan tujuan perkuliahan. Ada empat karakter yang harus diperhatikan dalam mencapai OBE.

Pertama, fokus pada capaian pembelajaran. *Kedua*, perancangan kurikulum harus berdasar capaian. *Ketiga*, ada keselarasan antara penilaian, proses pembelajaran, dan capaian pembelajaran. *Keempat*, menciptakan lingkungan yang kondusif. *Kelima*, menerapkan siklus PDCA (*Planning-Do-Check-Act*). Konsekuensi dari pendekatan ini di level mata kuliah adalah integrasi yang solid antar mata kuliah yang merujuk pada capaian kurikulum secara keseluruhan. Oleh karena itu, disain pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan dan selalu dievaluasi.

Dalam pengembangan disain pembelajaran, ada beberapa metode yang dapat diaplikasikan :

1

Blended Learning dan Flipped Learning

Konsep yang dapat menjadi inspirasi dalam mendisain pembelajaran jarak jauh salah satunya adalah *blended learning*. Sesuai dengan namanya, pendekatan ini mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran dalam satu mata kuliah yang sama. Selama ini, *blended learning* biasanya dilakukan dengan mengkombinasikan antara pembelajaran luring dengan daring. Tidak terbatas pada itu, *blended learning* juga dapat dimaknai sebagai proses pembelajaran yang menggabungkan lebih dari satu metode pembelajaran. Dengan menerapkan *blended learning* diharapkan mahasiswa tidak jenuh dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Selain *blended learning*, konsep yang dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh adalah *flipped learning*.

Sesuai dengan namanya, metode ini menekankan pada efektivitas belajar dengan memanfaatkan waktu di kelas untuk aktivitas yang lebih produktif seperti diskusi kelompok, mengerjakan lembar kerja, permainan, dsb. Materi yang sifatnya transfer pengetahuan dapat diberikan sebelum kelas dimulai. Metode ini sangat relevan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh karena dapat mengoptimalkan *screentime* (waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan layar gawai) yang terbatas.

Dari dua disain diatas, dalam merespon pembatasan interaksi langsung, *Flipped learning* menjadi metode yang lebih disarankan. *Blended learning* dapat digunakan dalam batasan-batasan tertentu.

2 Sinkron dan Asinkron

Istilah yang sering muncul dalam pembelajaran jarak jauh adalah metode sinkron dan asinkron. Metode sinkron merujuk pada metode yang mengharuskan dosen dan mahasiswa berada dalam jaringan (online) secara bersamaan. Metode ini efektif untuk pembelajaran yang memerlukan interaksi secara langsung, seperti tanya jawab, diskusi, dsb. Jika mengacu pada *flipped learning* maka metode sinkron dapat dianggap menggantikan proses belajar mengajar di kelas yang berfokus pada aktivitas mahasiswa.

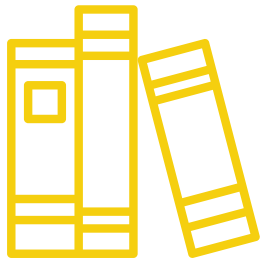
Metode asinkron merujuk pada metode dimana dosen dan mahasiswa tidak perlu berada dalam jaringan pada saat yang bersamaan. Proses pembelajaran dapat disepakati dalam jangka waktu yang lebih panjang. Metode ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi awal, diskusi yang sifatnya meluas, dan juga kerja-kerja yang berbasis pada kasus atau *project* tertentu. Metode asinkron ini memiliki kelebihan yaitu memberi keleluasaan bagi mahasiswa untuk mengatur waktu/kecepatan belajarnya (*self-pacing*), serta memungkinkan mahasiswa untuk mengulang materi (misal *podcast/video*) sebanyak yang diperlukan. Mengkombinasikan kedua disain ini (sinkron dan asinkron) akan meningkatkan efektivitas pembelajaran jarak jauh.

3 Pembelajaran Individual dan Kelompok

Dalam mendisain pembelajaran jarak jauh, dosen juga dapat mempertimbangkan metode pembelajaran yang sifatnya individual atau kelompok. Tentu saja pilihan ini bergantung pada capaian yang menjadi tujuan dalam setiap mata kuliah. Dalam pembelajaran jarak jauh, metode yang paling mudah adalah individual sebab mahasiswa berada dalam lokasi yang berbeda satu sama lain. Penugasan dan proses pembelajaran yang bertumpu pada individu menjadi lebih mudah dilakukan. Namun, bukan berarti pembelajaran jarak jauh tidak memungkinkan pembelajaran yang sifatnya berkelompok. Pembelajaran berkelompok tetap dapat dilakukan terutama pada mata kuliah yang memerlukan keterampilan *teamwork*. Hanya saja memang harus dirancang agar tidak memberatkan mahasiswa.

Beberapa hal yang sebaiknya diperhatikan dalam merancang pembelajaran kelompok antara lain sebagai berikut. *Pertama*, jumlah mahasiswa dalam satu kelompok. Sebaiknya tidak lebih dari lima orang untuk memudahkan proses komunikasi yang sifatnya daring. *Kedua*, durasi pembelajaran atau pengerjaan tugas sebaiknya lebih panjang dibandingkan dengan penugasan individu karena mahasiswa memerlukan waktu berkoordinasi yang lebih panjang. *Ketiga*, memastikan bahwa bentuk penugasan dapat dikerjakan secara jarak jauh atau daring.

Pengembangan Perangkat Pembelajaran



1 Penyesuaian Tujuan dan Materi Pembelajaran

Setelah memahami beragam pendekatan disain pembelajaran jarak jauh, langkah selanjutnya adalah menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

Pertama, mencermati kembali RPKPS yang telah disusun untuk kuliah reguler. *Kedua*, mempertimbangkan apakah rancangan tersebut dapat dilaksanakan dengan perkuliahan jarak jauh. Beberapa hal yang dapat dipertimbangkan antara lain capaian pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif dan psikomotorik lebih mudah dicapai dengan kombinasi yang tepat antara metode sinkron maupun asinkron. Aspek yang minimal untuk dicapai adalah aspek afektif karena memerlukan sentuhan psikologis. Perlu ada rancangan yang tepat untuk mencapai aspek ini. Jika memang ada keterbatasan capaian dalam pembelajaran jarak jauh, maka dapat dinegosiasikan bersama dengan tim pengajar atau tim kurikulum agar tidak mengganggu capaian lulusan secara keseluruhan. Selain penyesuaian pada aspek capaian, penyesuaian dapat juga dilakukan pada rincian materi pembelajaran yang berimplikasi pada peta program atau silabus.

Merujuk pada aturan dari universitas, perkuliahan hanya akan berlangsung dalam 10 minggu atau 10 kali pertemuan. Oleh karena itu perlu ada upaya modifikasi materi tanpa mengurangi substansi dari materi itu sendiri. Ada beberapa strategi yang dapat dipertimbangkan dalam upaya meringkas materi perkuliahan.

Pertama, materi-materi yang bersifat knowledge dapat dikreasikan menjadi *recorded content*, seperti video, videografis, PPT, *podcast*, dsb (penjelasan lebih lanjut dapat dibaca di BAB III). Materi-materi ini diunggah dalam *Learning Management System* (LMS) yang telah disepakati. Hal ini sesuai dengan konsep *flipped learning* yang telah dideskripsikan sebelumnya. *Kedua*, metode sinkron digunakan untuk mengoptimalkan proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Metode ini digunakan pada pertemuan-pertemuan yang membutuhkan dialog. *Ketiga*, metode asinkron dioptimalkan untuk aktivitas-aktivitas kelompok atau individu yang membutuhkan kreativitas dan kerja-kerja berbasis kasus.

2 Peta Program/Silabus

Silabus perlu disesuaikan dengan jumlah pertemuan yang telah disepakati di level universitas, yaitu 10 kali. Setelah menentukan materi-materi prioritas dan beberapa aktivitas pada langkah sebelumnya, perlu kiranya menyusun peta program yang lebih mengalir. Ada beberapa poin yang perlu untuk dijabarkan dalam silabus.

● Pertama

Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan. Penentuannya merujuk pada capaian dan tujuan dari keseluruhan mata kuliah.

● Kedua

Topik pembelajaran yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan tersebut. Topik ini disusun dengan mempertimbangkan empat poin yang telah dijabarkan pada poin (a) diatas.

● Ketiga

Aktivitas yang dilakukan di setiap pertemuan, seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain.

● Keempat

Durasi waktu pembelajaran. Dalam kolom durasi ini, dosen perlu menuliskan rincian waktu yang dibutuhkan dalam setiap aktivitas pembelajaran di setiap pertemuan. Hal ini akan membantu dalam penentuan metode sinkronus atau asinkronus yang menjadi elemen keempat. Jika aktivitas membutuhkan waktu yang panjang maka dapat menggunakan metode asinkron. Jika aktivitas dapat dilakukan secara cepat maka bisa dengan sinkron.

● Kelima,

Metode yang digunakan, yaitu asinkron, sinkron, atau kombinasi keduanya, tergantung dari aktivitas di masing-masing pertemuan.

● Keenam

Medium/*platform* yang digunakan dalam setiap pertemuan. Sebaiknya, setiap mata kuliah menggunakan LMS yang berfungsi sebagai *landing page*. LMS dapat dimanfaatkan untuk menyimpan materi di setiap pertemuan dan menelusur histori perkuliahan. Dosen dapat menggunakan platform lain baik yang bersifat sinkron maupun asinkron dalam penyampaian materi dan proses perkuliahan.

● Ketujuh

bentuk materi yang harus dipersiapkan, apakah memerlukan video, *podcast*, atau bentuk lainnya. Kolom ketujuh ini penting untuk memetakan kebutuhan dalam tahap persiapan.

3 Rancangan Pembelajaran Per-pertemuan (RPP)

Selain menyiapkan silabus, satu perangkat yang perlu dipersiapkan lagi adalah RPP. Dokumen ini berisi rincian dari silabus yang telah dirancang dalam 10 kali pertemuan. RPP dapat membantu membangun kesepemahaman, terutama mata kuliah yang diampu lebih dari satu dosen/*team teaching*. Selain itu RPP dapat juga menjadi acuan bagi mahasiswa sehingga dapat lebih siap dalam menghadapi proses belajar itu sendiri.

4 Rancangan Penugasan

Selain peta program dan materi pembelajaran, salah satu elemen yang perlu dirancang dengan baik adalah jenis penugasan. Hal ini mempertimbangkan hasil evaluasi semester sebelumnya dimana mahasiswa banyak mengeluhkan soal penugasan. PJJ terkesan memberatkan karena banyaknya tugas mandiri yang diberikan oleh dosen. Oleh sebab itu, maka perlu ada disain yang ramah mahasiswa dan nyaman juga untuk dosen.

Ada beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan. Pertama, jumlah tugas sepanjang satu semester perkuliahan. Sebaiknya tidak lebih dari tiga penugasan di luar UAS dan UTS. Dapat lebih dari tiga macam tugas dengan bobot yang lebih ringan. Kedua, jenis penugasan sebaiknya disampaikan sejak awal perkuliahan sehingga mahasiswa dapat lebih bersiap. Ketiga, tugas yang bersifat individu akan lebih mudah diterima dibandingkan tugas kelompok. Hal ini mempertimbangkan kondisi mahasiswa yang berjauhan. Jika tugas tersebut harus dikerjakan secara berkelompok, pastikan memberikan jenis tugas yang dapat dilakukan secara daring dan mempunyai durasi waktu yang relatif panjang untuk mengakomodir proses komunikasi daring. Keempat, pengumpulan sebaiknya dilakukan menggunakan *platform* yang mudah diakses oleh mahasiswa. Dosen sebaiknya bersikap empatik jika ada mahasiswa yang terlambat atau kesulitan mengumpulkan tugas dikarenakan kendala teknis. Hal ini akan memberikan kenyamanan kepada mahasiswa. Meskipun demikian, sanksi keterlambatan tetap dapat diberlakukan dengan berbagai pertimbangan.

Pengembangan Media Pembelajaran



1 Teknik Pemilihan Ragam Media

Media pembelajaran adalah instrumen/alat yang apabila dipilih dengan tepat akan sangat efektif membantu proses pembelajaran, karena dapat membantu memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat kesiapan belajar mahasiswa maupun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam semangat Kampus Merdeka, serta mempertimbangkan teori Andragogi (pendidikan untuk pelajar dewasa), pemilihan media pembelajaran sebaiknya bertumpu pada apa yang terbaik bagi mahasiswa (*to serve the best interests of the students*) serta mana yang paling mengoptimalkan kebebasan/otonomi belajar mahasiswa.

Beberapa pertanyaan berikut semoga dapat membantu pengajar dalam memilih media pembelajaran mana yang paling sesuai untuk mata kuliah tertentu: 1) Apakah semua mahasiswa di kelas mata kuliah ini memiliki sumber daya (gawai, listrik, koneksi internet) yang dibutuhkan?, 2) Seberapa independen kah mahasiswa di mata kuliah ini, atau seberapa banyak tuntunan/arahan yang dibutuhkan mahasiswa di kelas ini?,

serta 3) Capaian kognitif-psikomotorik-afektif mana dalam CPMK yang hendak dituju, dan fitur media pembelajaran apa yang dibutuhkan untuk pencapaian tujuan pembelajaran tersebut?

Dalam proses penyiapan silabus dan RPP, dosen perlu mengetahui ragam media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam skema pembelajaran jarak jauh. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, media pembelajaran sebaiknya cukup bervariasi, untuk mengoptimalkan efektifitas pembelajaran jarak jauh melalui kombinasi metode sinkron dan asinkron. Ragam media pembelajaran yang tersedia dan kami sarankan dapat dibaca lebih lanjut di Bab III.

2 Pengembangan Konten

Selain memilih variasi media pembelajaran, penting juga untuk merancang konten media pembelajaran dengan mempertimbangkan dua hal berikut ini: bentuk pengalaman yang ingin diciptakan, dan durasi fokus/perhatian mahasiswa (*attention span*). Di era tahun 1960an, Edgar Dale mengembangkan *Cone of Experience* (lihat Bagan dibawah) yang menggambarkan tingkatan ragam aktivitas dan seberapa tingkat retensi pembelajaran yang dihasilkan. Bagan *Cone of Experience* ini menunjukkan, misalnya, bahwa aktivitas membaca teks menghasilkan 10% retensi saja, dibanding melakukan/mengalami (*doing*) yang memiliki tingkat retensi 90%. Dalam masa pandemi di mana kegiatan nyata di lapangan mungkin tidak memungkinkan, pengajar dapat memilih alternatif kegiatan belajar terbaik berikutnya, atau memodifikasi kegiatan "*doing*" dengan membatasi lingkup kegiatan di sekitar rumah. Dari bagan ini kita juga dapat melihat bahwa kombinasi audio dan visual menghasilkan tingkat retensi belajar lebih tinggi dibanding (sekedarnya) membaca.

Selain bentuk kegiatan, pengembangan konten pembelajaran juga perlu memperhatikan durasi perhatian optimal mahasiswa. Beberapa penelitian menunjukkan mahasiswa S1 dapat mempertahankan fokus secara penuh – sebelum mulai terganggu dengan hal-hal lain – sepanjang 15 menit. Beberapa penelitian yang lain menganjurkan pemaparan tidak lebih dari 20 menit. Mempertimbangkan hal ini, yang dapat dilakukan adalah membagi penyampaian materi pembelajaran menjadi beberapa sub-materi, dengan durasi audio/audio-visual tidak lebih dari 20 menit di masing-masingnya.

People Generally Remember

10%
of what they read

20%
of what they hear

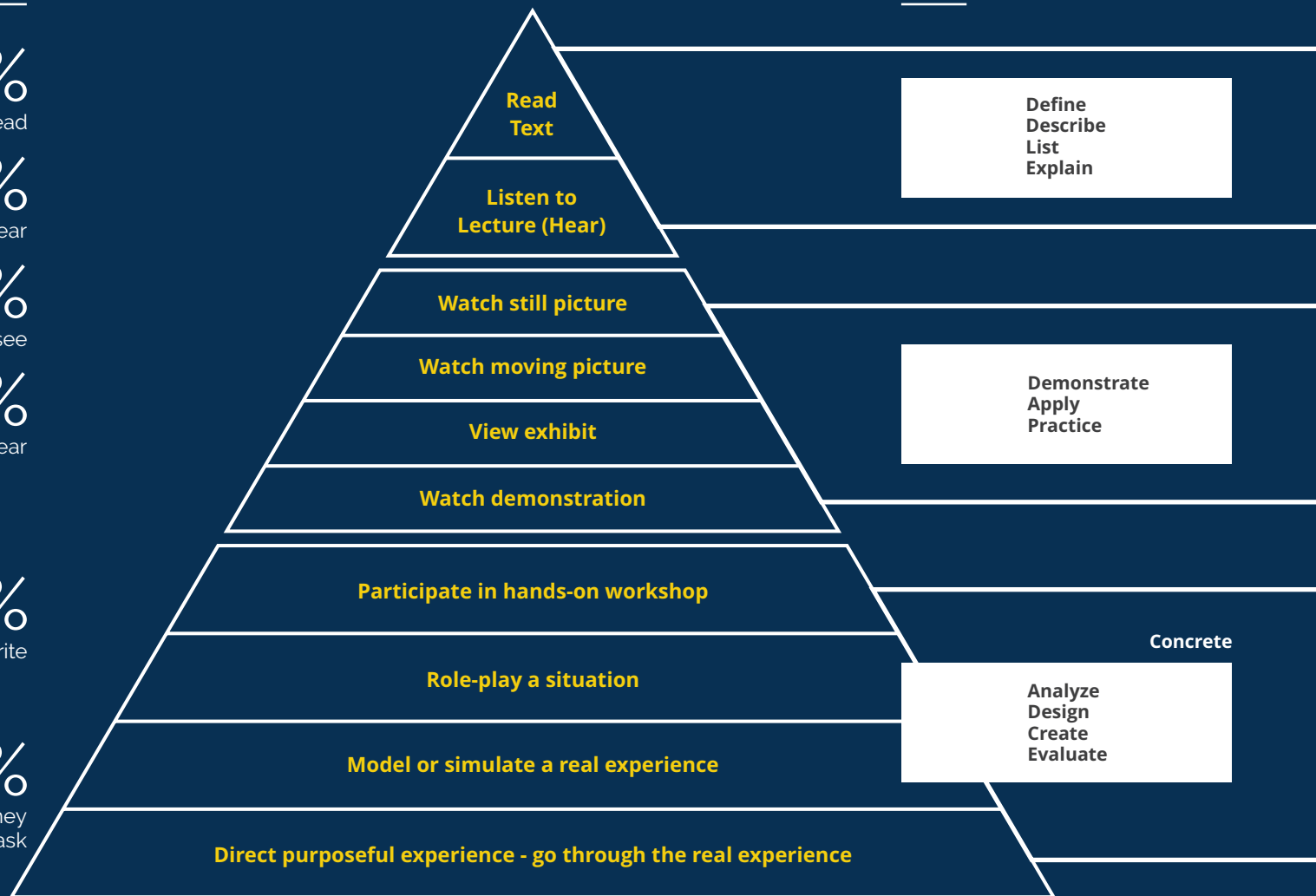
30%
of what they see

50%
of what they see and hear

70%
of what they say and write

90%
of what they Do as they perform a task

Learners are able to (Learning Outcomes)



Teknik Evaluasi/Penilaian



1

Model Evaluasi

Evaluasi pembelajaran umumnya dikenal ada dua jenis: formatif dan sumatif. Evaluasi belajar formatif adalah yang berlangsung selama proses perkuliahan, contohnya penilaian partisipasi dalam diskusi kelas, kuis, ataupun tugas makalah pendek. Fungsi evaluasi formatif adalah memantau perkembangan pengalaman belajar mahasiswa. Bentuk yang kedua adalah evaluasi sumatif, yaitu evaluasi untuk mengukur capaian mahasiswa di akhir suatu periode belajar. Ujian tengah semester bisa merupakan evaluasi sumatif dalam konteks *team-teaching* misalnya, atau ketika digunakan untuk mengukur capaian sebagian CPMK. UTS dapat juga didisain sebagai evaluasi formatif ketika fokusnya adalah untuk melihat kemajuan proses belajar, dan Ujian Akhir Semester telah didisain untuk mengukur capaian CPMK seluruhnya.

Selain kombinasi dua jenis evaluasi, pembelajaran jarak jauh layaknya pembelajaran konvensional juga membutuhkan alat evaluasi untuk mengukur capaian pembelajaran secara obyektif. Ada beberapa tantangan baru dalam menentukan evaluasi pembelajaran jarak jauh, yang umumnya tidak ditemui dalam penyelenggaraan evaluasi pembelajaran konvensional. Dua di antaranya adalah perihal 1) akses dan 2) keamanan. Akses adalah tantangan terkait sumber daya, sama seperti dalam pemilihan media pembelajaran. Instrumen evaluasi yang dipilih perlu mempertimbangkan apakah semua mahasiswa bisa mengikutinya. Ini menentukan, misalnya, apakah evaluasi pembelajaran akan dilakukan secara sinkronus atau asinkronus. Isu keamanan itu terkait cara memastikan bahwa evaluasi tersebut diikuti oleh dan hanya oleh mahasiswa yang bersangkutan, serta bahwa mahasiswa tidak menggunakan sumber lain sebagai respon, sesuai aturan anti-kecurangan/anti-plagiarisme.

Untuk mencegah tindak kecurangan/plagiarisme, beberapa saran berikut dapat diikuti (diringkas dari Faculty Focus, 2013 & Douglas Harrison - Inside Higher Education, 2020):

- Membuat pertanyaan yang membutuhkan *Higher Order Thinking* (lihat Taksonomi Bloom): alih-alih mengajukan pertanyaan yang mudah ditemukan jawabannya di Google, susun pertanyaan yang meminta mahasiswa untuk menganalisis, mengevaluasi, atau mengkreasikan sesuatu.
- Menggunakan tipe pertanyaan bervariasi: misal kombinasi pilihan ganda dan penjelasan lanjutan. Atau menggunakan kalimat pertanyaan yang berbeda untuk maksud yang sama.
- Menyediakan beberapa pilihan tipe ujian untuk mengukur capaian kompetensi yang sama: mahasiswa diberi pilihan bentuk tugas atau pertanyaan yang akan dijawab. Cara ini juga mendorong otonomi dan tanggung jawab yang lebih besar pada mahasiswa.
- Melaksanakan ujian pada waktu yang terbatas: misal untuk bentuk ujian dengan jawaban pendek, mahasiswa dapat diminta untuk melaksanakan ujian secara daring bersamaan, dan/atau dengan penggunaan aplikasi kuis yang memiliki fitur hitung mundur.
- Secara kreatif mengingatkan mahasiswa tentang pentingnya menjaga integritas akademik: dengan komik, anekdot, atau video menarik.

Beberapa saran yang disampaikan di atas menyiratkan bahwa, alih-alih memikirkan mekanisme kontrol yang ketat, pada evaluasi pembelajaran jarak jauh lebih disarankan untuk berkreasi dengan bentuk/pilihan instrumen evaluasinya.

2 Instrumen Evaluasi

Seperti telah disampaikan sebelumnya, evaluasi pembelajaran jarak jauh tetap perlu mengindahkan prinsip-prinsip dasar evaluasi pembelajaran pada umumnya, yakni kesesuaian dengan capaian pembelajaran, tahap di mana pengukuran itu dilakukan, model dan jenis penilaian, serta kontribusi setiap bentuk penilaian terhadap nilai akhir. Meskipun pembelajaran jarak jauh memberi kesan seakan interaksi dosen-mahasiswa serta mahasiswa-mahasiswa terbatas, dan pengalaman belajar untuk melatih psikomotorik dan afektif juga terbatas, evaluasi pembelajaran jarak jauh seyogyanya tetap dirancang untuk mengukur ketiga aspek pembelajaran secara utuh: kognitif, psikomotorik dan afektif. Serta, mempertimbangkan bahwa mahasiswa adalah pembelajar dewasa, *feedback* atau umpan balik adalah suatu hal yang sangat penting bagi keseluruhan proses belajar mahasiswa. Untuk itu, sangat disarankan untuk memberikan umpan balik sebagai lanjutan dari kegiatan evaluasi belajar yang telah dilakukan sebelumnya.

Mengenai pemilihan instrumen evaluasi, dengan mempertimbangkan kemudahan akses serta validitas/keamanan pelaksanaan evaluasi, Tabel 1 berikut ini menampilkan instrumen evaluasi yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan. Baik juga untuk diingat bahwa instrumen evaluasi yang kreatif dan menyenangkan membuat mahasiswa lebih termotivasi untuk menampilkan yang terbaik.

Tabel 1 Pilihan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh

No.	Bentuk Evaluasi Pembelajaran	Platform Daring	Jenis
1.	Penugasan/Proyek	Google Classroom, Microsoft Teams, YouTube video, Instagram post, Blog entry, Postcast/audio recording, fitur unggah tugas di eLOK/eLISA	asinkron
2.	Uji Kompetensi: Wawancara daring, Ujian tertulis dengan pertanyaan terbuka/pemahaman, kuis	Google Forms, Socrative, Quizlet/Quizizz, Kahoot!, Fitur Quiz di eLOK	sinkron dan asinkron
3.	Forum Diskusi	Google Meet, Microsoft Teams, WhatsApp Group, Cisco Webex/Zoom meetings, forum diskusi di eLOK/eLISA	sinkron dan semi-sinkron (dengan batas waktu partisipasi)

Implementasi Pembelajaran



1 Komunikasi dan *Student Engagement*

Salah satu elemen yang berubah dalam pembelajaran jarak jauh adalah bentuk komunikasi dan *student engagement*. Dalam kuliah tatap muka secara luring, dosen dapat dengan mudah menyampaikan dan menangkap pesan melalui komunikasi verbal maupun non-verbal. Dosen dengan mudah mengetahui apakah mahasiswa masih memperhatikan atau sudah mulai bosan. Dosen juga sedikit banyak dapat melihat apakah mahasiswa memahami materi atau masih kebingungan dilihat dari ekspresi. Dosen dengan mudah berempati jika ada mahasiswa yang belum paham atau merasa bosan. Kemudahan ini membuat dosen juga lebih cepat mengambil tindakan.

Dalam perkuliahan jarak jauh, komunikasi lebih banyak dilakukan secara verbal, yaitu melalui kata-kata baik teks maupun lisan. Komunikasi non-verbal dapat dilakukan dengan terbatas melalui kuliah tatap muka secara daring. Hanya saja pesan non-verbal yang dapat ditangkap akan sangat terbatas. Apalagi dalam kuliah dengan jumlah mahasiswa cukup besar. Kemampuan dosen menangkap pesan dari mahasiswa menjadi sangat terbatas. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh dosen dalam membangun komunikasi dengan mahasiswa.

● Pertama

Pastikan ada medium komunikasi yang disepakati antara dosen dan mahasiswa, yang dapat diakses setiap waktu, misal melalui jaringan pribadi WA (Whatsapp), email, atau WAG (Whatsapp Group). Pastikan medium ini dapat dengan mudah diakses oleh dosen maupun mahasiswa. Sebaiknya yang dapat dibuka di gawai sehingga notifikasi dapat dilihat sewaktu-waktu.

● Kedua

Membangun komitmen untuk merespon secara cepat pesan dari mahasiswa. Komitmen ini yang kemudian perlu disampaikan kepada mahasiswa. Misal, dosen akan menjawab pada jam kerja saja. Dosen akan menjawab maksimal dua jam atau bahkan satu hari setelah pesan tersebut disampaikan. Atau memperbolehkan mahasiswa mengingatkan jika dosen melewatkan pesan tersebut dalam durasi waktu yang telah disepakati. Komitmen ini adalah bentuk kepastian yang menjadi hak mahasiswa.

● Ketiga

Pentingnya membangun komunikasi yang empatik. Dalam masa krisis, setiap orang termasuk dosen dan mahasiswa menghadapi situasi yang penuh dengan ketidakpastian. Pastikan pesan-pesan yang dikirim mengandung empati dengan tetap menjaga relasi yang saling menghormati antara dosen dan mahasiswa. Dengan demikian mahasiswa akan lebih nyaman dan perkuliahan dapat berjalan dengan lebih menyenangkan.

2 **Interaktivitas Media**

Untuk membangun komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswa, perlu memilih media yang interaktif. Seperti telah disinggung sebelumnya, pemilihan *platform* pembelajaran harus memperhatikan beberapa elemen penting, salah satunya adalah *interactivities*. Ada beberapa hal yang dapat membantu untuk memilih media yang interaktif.

Pertama, apakah ada fitur yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi secara langsung selama perkuliahan berlangsung. Kedua, apakah fitur tersebut mudah untuk diakses dan direspon secara cepat. Ketiga, apakah fitur tersebut dapat mengakomodir kebutuhan perkuliahan secara keseluruhan. Dengan memastikan ketiga elemen ini maka diharapkan perkuliahan dapat berjalan dengan lancar. Ketika ada kendala, baik teknis maupun substantif, diharapkan dapat dilakukan tindakan segera.

Bab. 3

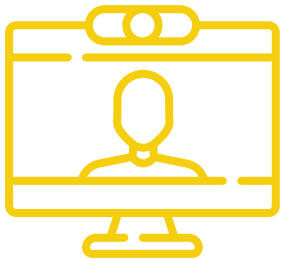
Ragam Media Pembelajaran

Bab. 3

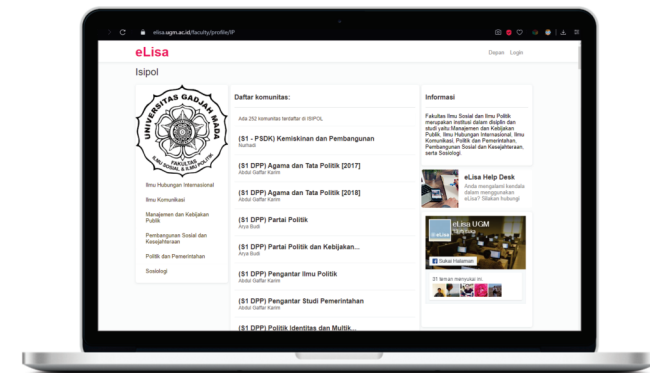
Ragam Media Pembelajaran

Setelah mempertimbangkan beberapa elemen penting dalam mendisain pembelajaran, pengajar dapat mempertimbangkan ragam media pembelajaran yang dapat dipilih. BAB III ini akan memberikan pilihan bagi dosen mengenai ragam metode pembelajaran dan ragam *platform* yang dapat digunakan untuk PJJ. Dalam ragam metode pembelajaran, pengajar dapat memilih berbagai pilihan metode yang dilakukan secara sinkronus maupun asinkronus. Pilihan ini tentu saja disesuaikan dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Di dalamnya ada deskripsi mengenai tata cara umum pelaksanaan masing-masing metode beserta kelebihan dan kekurangannya jika diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh. Sedangkan pada ragam media/*platform*, Pengajar akan dikenalkan dengan beberapa aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan untuk menjalankan berbagai metode di atas. Pengajar dapat memilih media atau *platform* yang tepat pula dengan mempertimbangkan kelebihan serta kekurangannya dalam konteks PJJ. Berikut deskripsinya.

Ragam Metode Pembelajaran Jarak Jauh



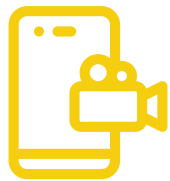
Seperti telah dipaparkan pada BAB sebelumnya, ada setidaknya dua metode mendasar dalam pelaksanaan perkuliahan jarak jauh yaitu metode sinkron dan asinkron. Metode sinkron adalah pelaksanaan perkuliahan yang mengharuskan pengajar dan peserta belajar dalam jaringan (*online*) secara bersamaan. Sedangkan asinkron memungkinkan pengajar dan peserta belajar menyesuaikan waktunya masing-masing untuk mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kesepakatan. Berikut beberapa ragam metode yang dapat diaplikasikan secara sinkron maupun asinkron.



1 Sinkron

● Virtual Classroom

Pelaksanaan perkuliahan secara daring dimana dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi secara *real-time* layaknya di kelas sesungguhnya. Ada beberapa bentuk *virtual classroom* yang bisa diterapkan, antara lain :



Live webcasting

Pelaksanaan perkuliahan secara *real time* jarak jauh menggunakan platform daring. Dalam hal ini mahasiswa dapat mengakses perkuliahan secara audio dan video layaknya perkuliahan tatap muka. Akan tetapi metode ini sebaiknya tidak digunakan untuk memberikan perkuliahan dengan durasi yang panjang, karena dapat menyebabkan *online fatigue* dan hilangnya konsentrasi. Contoh aplikasi yang dapat di gunakan antara lain: Webex, Zoom, Google Meet.



Application Sharing

Salah satu metode dimana dosen bisa membagikan materi melalui aplikasi dan mengundang mahasiswa untuk berkolaborasi dalam pembahasan materi tersebut secara *real time*. Metode ini cocok digunakan untuk diskusi kelompok, pembahasan studi kasus, atau bermain peran. Beberapa hal yang perlu di pertimbangkan jenis aplikasi yang ingin di bagikan dan apakah aplikasi tersebut bisa diakses oleh semua mahasiswa mengingat keberagaman kondisi yang mereka miliki. Contoh aplikasi yang dapat digunakan antara lain adalah Microsoft Teams dan Google Classroom



Whiteboard

Metode ini adalah pengajaran jarak jauh dimana dosen dapat memaparkan materi dan idenya di sebuah halaman secara *real time* layaknya menggunakan papan tulis. *Whiteboard* juga memungkinkan pengajar untuk menampilkan materi dengan bentuk lainnya seperti: buku, gambar, audio dan video. Selain itu, *whiteboard* juga bisa diakses mahasiswa untuk bertanya dan menyampaikan idenya secara bersamaan, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang *intereaktif* dan kolaboratif. Contoh aplikasi yang dapat digunakan antara lain: Miro, Stormboard, dan Limnu.



Polling

Metode *polling* dapat di manfaatkan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa saat pembelajaran jarak jauh. Hasil *polling* yang bisa di saksikan secara *real time* juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Contoh penggunaan metode *polling* dalam kelas adalah: memantik diskusi sebelum kelas mulai, menguji pemahaman mahasiswa terkait topik, atau evaluasi akhir pembelajaran kelas. Contoh aplikasi yang dapat digunakan antara lain: Kahoot!, Google Forms, Mentimeter, dan Survey Monkey.

● **Online Discussion**

Diskusi secara daring adalah salah satu metode perkuliahan jarak jauh populer yang digunakan dosen untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa di kelas daring. Umumnya metode ini diterapkan dengan bantuan *Learning Management System* (LMS), yang memungkinkan dosen untuk mengatur jalannya diskusi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah respon yang kurang berkualitas, diskusi yang keluar dari topik, dan mahasiswa kehilangan motivasi untuk berpartisipasi. Untuk menangani hal tersebut, dosen diharapkan untuk terus terlibat secara aktif dan responsif dalam menanggapi jalannya diskusi. Contoh *platform* yang dapat digunakan antara lain: Google Classroom, Microsoft Teams, dan eLOK

● **Small Group Online Discussion**

Selain dalam bentuk kelas besar, diskusi daring juga bisa dilaksanakan dalam bentuk kelompok kecil, dimana mahasiswa di minta untuk mendiskusikan sebuah topik atau studi kasus pada sebuah rangkaian diskusi yang dibagi berkelompok. Biasanya kelompok terdiri dari 5-10 orang agar diskusi tetap bisa berjalan efektif. Contoh *platform* yang dapat digunakan antara lain Google Classroom, fitur *breakout room* di Zoom dan Microsoft Teams.

● **Live Role Playing**

Metode bermain peran juga bisa dilakukan dalam pelaksanaan perkuliahan jarak jauh untuk menyampaikan materi ataupun studi kasus. Bermain peran dapat dilakukan secara daring dengan memanfaatkan metode-metode sebelumnya seperti *live webcasting*, *application sharing* dan *online discussion*. Kemudian dosen dan mahasiswa dapat mendiskusikan penampilan tersebut dengan memanfaatkan metode lainnya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Penampilan tersebut juga dapat direkam untuk digunakan sebagai bahan ajar kelas berikutnya.

2 Asinkron

● **Recorded Content (PPT with voice, podcast, video pembelajaran)**

Untuk menyampaikan materi perkuliahan, metode lain yang bisa diadopsi adalah pembuatan konten yang dapat direkam dalam bentuk audio dan video. Bentuk paling sederhana adalah PowerPoint yang direkam dengan penjelasan secara audio. Untuk *podcast* dan video pembelajaran meskipun dapat dibuat menggunakan alat rekam sederhana, tetap harus melalui proses *editing* yang memerlukan keahlian. Konten-konten yang sudah dipersiapkan ini dapat di unggah di LMS ataupun sosial media untuk kemudian dapat diakses mahasiswa. Satu hal yang perlu diperhatikan adalah durasi konten tersebut yang sebaiknya tidak melebihi 15 menit agar mahasiswa tetap fokus. Contoh bentuk konten antara lain adalah PowerPoint dengan *voiceover*, *podcast*, dan video pembelajaran.

● **Delayed Online Discussion**

Diskusi daring juga bisa dilaksanakan secara asinkron, yang artinya partisipasi dan respon dalam diskusi tidak harus dilakukan secara *real time*. Dosen dapat memberikan rentang waktu dimana peserta kelas bisa berpartisipasi dan menanggapi sebuah forum diskusi yang sudah di buka. Forum-forum diskusi ini dapat dilakukan melalui postingan di sosial media, grup Whatsapp, *mailing list* ataupun forum diskusi online di LMS seperti Microsoft Teams, Google Classroom dan eLOK.

● **MOOC (Massive Open Online Course)**

MOOC adalah metode pembelajaran jarak jauh untuk topik khusus yang dapat diakses oleh siapa saja dan di mana saja secara gratis. Metode ini banyak diadopsi oleh kampus-kampus ternama untuk memberikan akses pengetahuan bagi masyarakat yang kondisinya tidak memungkinkan untuk mengikuti pembelajaran secara *offline*. Di MOOC, materi pembelajaran disampaikan dalam berbagai bentuk (bacaan, video, presentasi) dan disertai dengan soal-soal untuk evaluasi. Selain akses terhadap materi pembelajaran, MOOC juga dapat digunakan sebagai *platform* diskusi bagi peserta kursus layaknya di kelas sesungguhnya. Beberapa contoh *platform* MOOC antara lain: Coursera, Futurelearn, edX, dsb.

● **Self-study**

Self-study adalah metode pembelajaran dimana mahasiswa melakukan pemahaman terhadap materi di luar kelas tanpa pengawasan dosen secara langsung. Dosen dapat memberikan tema dan bacaan pengantar secara online, untuk kemudian dapat di pahami mahasiswa lebih lanjut dengan mandiri. Kelebihan dari metode ini adalah mahasiswa dapat memahami topik sesuai dengan kemampuan dan kapasitas masing-masing. Mereka juga dapat mengeksplorasi materi dengan menggunakan bahan yang dicari sendiri. Tantangannya adalah menjamin mahasiswa memahami materi yang disampaikan dan mencapai tujuan pembelajaran.

● **Simulasi**

Metode ini hampir mirip dengan *role-play*, dimana mahasiswa ditempatkan pada sebuah situasi yang mengharuskan mereka untuk mengambil keputusan berdasarkan materi yang telah diajarkan. Akan tetapi, berbeda dengan *role-play*, simulasi tidak dilaksanakan secara *real time* yang artinya mahasiswa dapat melakukan situasi tersebut di luar waktu perkuliahan. Mahasiswa dapat melakukan simulasi dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya, seperti anggota keluarga ataupun tetangga. Kelebihan dari metode ini adalah, adanya aspek afeksi yang bisa di dapatkan mahasiswa melalui interaksi dengan orang-orang terdekatnya.

● **Game Based Learning**

Penggunaan permainan dalam pembelajaran bukanlah strategi yang baru. Dalam konteks PJJ, dosen dapat menggunakan permainan yang dilaksanakan secara daring ataupun luring (kartu, *role-play*, dsb). Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah motivasi dan instruksi yang jelas, keterlibatan anggota kelas, dan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Metode ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, dan mendukung perkembangan kognitif mahasiswa. Akan tetapi tantangannya, permainan ini memakan waktu untuk dikembangkan dan ada risiko tidak tercapainya makna atau nilai yang disasar. Contoh *platform* yang dapat digunakan antara lain Google Forms dan Kahoot!.

Ragam *Platform* Pembelajaran Jarak Jauh

Dalam mengaplikasikan ragam metode, baik sinkron maupun asinkron, ada banyak pilihan *platform* yang dapat digunakan dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pengajar dapat memilih sesuai dengan tujuan perkuliahan dan kondisi yang dihadapi. Namun, sebelum diantara beragam *platform-platform* tersebut, ada satu jenis *platform* yang sebaiknya menjadi *platform* utama dalam pembelajaran jarak jauh. *Platform* tersebut dikenal dengan istilah *Learning Management System* (LMS). Sistem ini dapat menjadi platform sentral yang dapat digunakan untuk mengatur proses perkuliahan. *Platform* lain dikombinasikan dalam proses penyampaian materi, tugas, maupun evaluasi. Berikut deskripsi dan berbagai pilihan LMS maupun platform sinkron dan asinkron yang dapat pengajar pilih.

1 Ragam LMS (Learning Management System)

LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola proses perkuliahan secara online berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. Berikut adalah beberapa pilihan jenis LSM yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa.



● eLOK

eLOK UGM (elok.ugm.ac.id) merupakan sistem *e-Learning* yang digunakan untuk implementasi MOOC di Universitas Gadjah Mada. eLOK sebagaimana slogannya “Universitas Gadjah Mada berkontribusi melalui eLOK menjadi bagian dari usaha mencerdaskan kehidupan bangsa dengan memanfaatkan teknologi” memiliki kelebihan yakni dapat diakses oleh mahasiswa di seluruh Indonesia. Berikut adalah beberapa fitur yang disediakan oleh eLOK:

FORUM

Activity Forum merupakan fitur eLOK yang cocok digunakan sebagai sarana diskusi dengan seluruh peserta mata kuliah. *Activity forum* memiliki beberapa pilihan:

- **A single simple discussion** – Forum diskusi dengan satu topik saja, dan setiap peserta hanya bisa membalas pada topik tersebut
- **Each person posts one discussion** - Setiap peserta dapat memposting (hanya) satu topik diskusi baru, yang setiap orang bisa membalasnya
- **Q and A forum** – Peserta harus terlebih dahulu memposting perspektif mereka sebelum melihat tulisan peserta lainnya
- **Standard forum displayed in a blog-like format** - Forum standar ditampilkan dalam format seperti blog
- **Standard forum for general use** - Forum terbuka dimana setiap orang bisa memulai diskusi baru setiap saat

QUIZ

Activity Quiz cocok digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi kompetensi peserta kuliah secara online. Dosen dapat:

- Mengatur nilai minimal yang harus didapatkan peserta kuliah untuk lulus kuis.
- Mengatur *layout* dan jumlah pertanyaan dalam setiap halaman
- Mengatur karakteristik pertanyaan kuis.
- Memberikan *feedback* kepada peserta yang telah selesai mengerjakan kuis.

ASSIGNMENT

Activity Assignment merupakan fitur yang digunakan oleh dosen untuk memberikan penugasan kepada mahasiswa. Mahasiswa dapat mengirimkan tugas secara digital, kemudian dosen dapat langsung mengoreksi dan menilainya.

UNGGAH MATERI

Selain penugasan, eLOK juga menyediakan tempat bagi dosen untuk mengunggah materi untuk mahasiswa.

● eLOK

Kelebihan eLOK	Kekurangan eLOK
<ul style="list-style-type: none"> • Jika rencana perkuliahan telah disiapkan secara matang dan detail; topik, kuis, tugas dan lain sebagainya dapat langsung dimasukkan ke dalam sistem. • Dapat menjangkau peserta kuliah di luar UGM. • Terdapat fitur kuis dan nilai dapat langsung keluar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak tersedia dalam bentuk aplikasi, sehingga ketika dibuka melalui ponsel akan terdapat beberapa <i>layout</i> yang kurang sesuai. • Kurang fleksibel.

Catatan agar penggunaan eLOK dapat optimal:

- Sebaiknya tidak digunakan untuk kuis, karena eLOK tidak tersedia dalam bentuk aplikasi sehingga peserta harus melakukan kuis dengan laptop. Ini artinya, tempat pengerjaan kuis tidak fleksibel.
- Sebaiknya tidak menggunakan eLOK sebagai *platform* utama kegiatan diskusi tetapi sebagai pendukung untuk pemberian dan pengumpulan tugas, serta berbagi materi perkuliahan. Lengkapi kuliah dengan *platform* berbasis *video conference* untuk dapat menyampaikan materi secara langsung dengan audio visual.



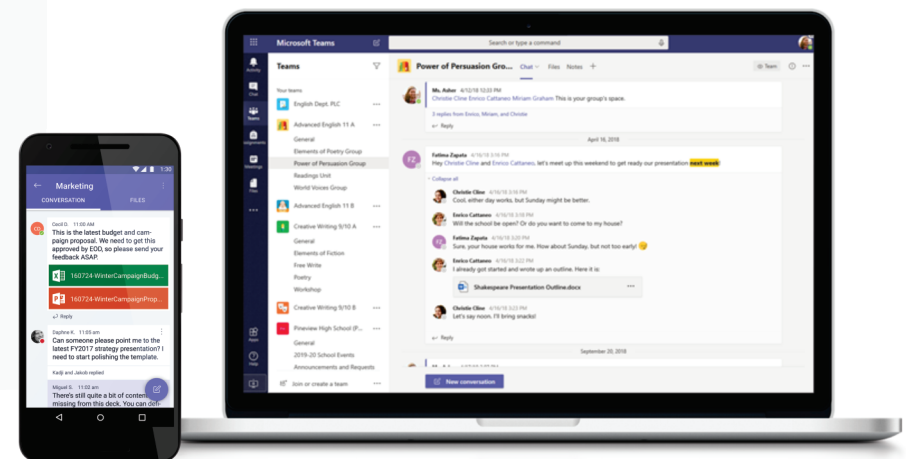
● Microsoft Teams

Microsoft Teams dirilis oleh Microsoft Office 365 sebagai LMS yang efektif digunakan untuk berdiskusi, memberikan penugasan, bahkan memungkinkan untuk mengedit tulisan (file) bersama. Microsoft Teams juga menyediakan fitur *video conference*.

Catatan agar penggunaan Teams dapat optimal:

- Jika ingin perkuliahan terpusat menggunakan satu *platform* yang menyediakan seluruh fitur, Microsoft Teams menjadi pilihan tepat baik bagi dosen maupun mahasiswa. Terlebih, Teams didukung dengan aplikasi seluler yang membuat proses pembelajaran bisa lebih fleksibel.

Kelebihan Teams	Kekurangan Teams
<ul style="list-style-type: none"> • Tersedia dalam aplikasi seluler • Ringan, sederhana dan nyaman • Didukung dengan fitur <i>video conference</i>, sehingga tidak perlu menggunakan <i>platform</i> lain untuk melakukan kelas tatap muka online. • Dosen dapat langsung memberikan <i>feedback</i> pada setiap tugas yang dikumpulkan oleh mahasiswa secara personal. • Terhubung dengan aplikasi pihak ketiga seperti Office 365 sehingga ketika di dalam forum sekalipun, masih dapat membuka berbagai layanan Microsoft. Office. • Dapat mengedit file di Microsoft. Excel, Microsoft. Word, atau Microsoft PowerPoint secara bersama. • Setiap organisasi (forum) memiliki jumlah maksimal anggota sebanyak 500.000 	<ul style="list-style-type: none"> • Dosen harus mengundang setiap mahasiswa (dengan memasukkan email masing-masing) di awal pembuatan forum maupun <i>video conference</i>.



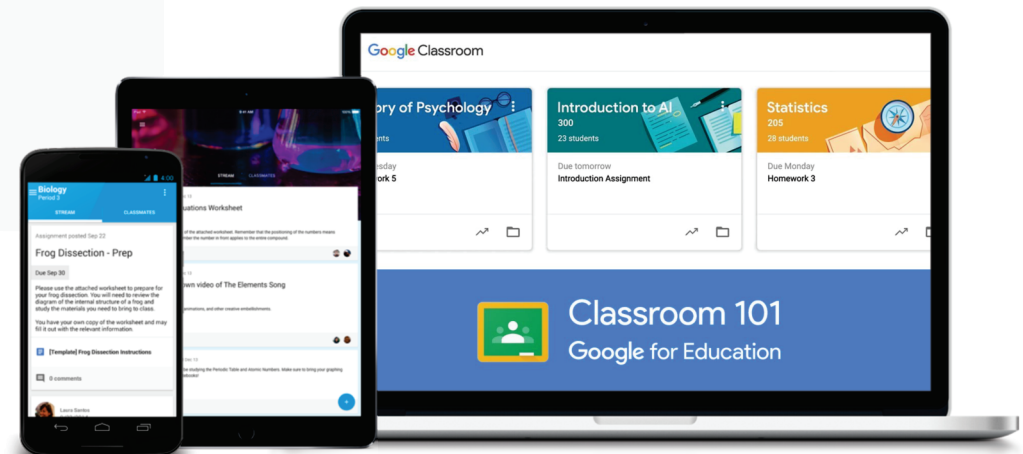
● **Google Classroom**

Google Classroom sebagai bentuk layanan *G Suite for Education* menyediakan fitur-fitur yang kurang lebih mirip dengan eLOK; mulai dari unggah materi, diskusi, sekaligus penugasan. Bedanya, Google Classroom tersedia dalam bentuk aplikasi seluler (meskipun dapat pula diakses melalui website). Selain itu, Google Classroom juga tidak memiliki fitur kuis.

Kelebihan Google Classroom	Kekurangan Google Classroom
<ul style="list-style-type: none"> • Materi dapat dibagikan dihari perkuliahan dan dapat langsung ditanggapi oleh mahasiswa. • Dosen bisa mengomentari sesi penugasan jika terdapat kekurangan yang diberikan dalam tugas. • Tersedia dalam aplikasi seluler, sehingga lebih fleksibel bagi dosen maupun mahasiswa. • Proses penilaian bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. • Ringan, sederhana dan nyaman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak memiliki fitur kuis; namun memiliki fitur pertanyaan dengan pilihan ganda.

Catatan agar penggunaan Google Classroom dapat optimal:

- Gunakan untuk memberikan penugasan yang membuka peluang bagi mahasiswa untuk menanggapi secara langsung penugasan tersebut; seperti bernegosiasi terkait jadwal pengumpulan (*deadline*), konten yang belum dipahami mahasiswa, dan lain-lain.
- Gunakan secara interaktif dengan mahasiswa. Selain untuk memberikan penugasan, lakukan percakapan ringan seperti membuka kelas dengan menanyakan kondisi mahasiswa, dan lain sebagainya.



● Edmodo

Edmodo merupakan *e-learning platform* yang fitur-fiturnya cenderung paling lengkap di antara ketiga *platform* di atas, bahkan Edmodo juga tersedia dalam bentuk aplikasi. Fitur-fitur yang lain yang juga dimiliki edmodo selain diskusi, kuis dan penugasan antara lain:

POLLING

Dosen dapat mengambil keputusan dengan cepat seperti ketika ingin menanyakan topik apa yang ingin dipelajari besok? Atau pertanyaan lainnya. kusi baru setiap saat

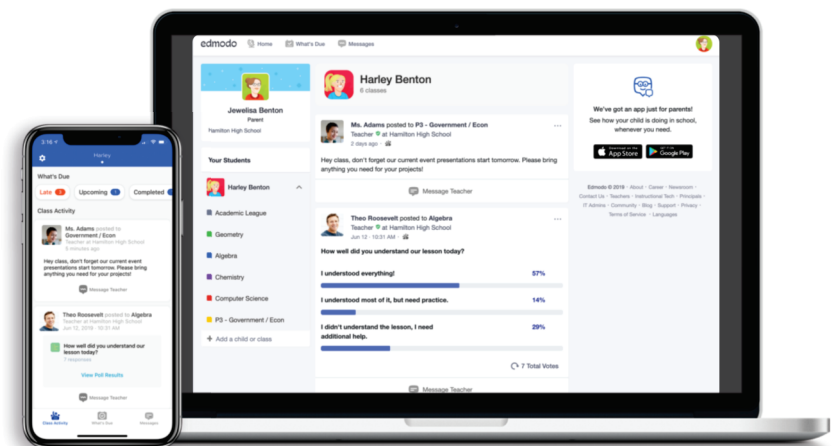
LAPORAN PENILAIAN

Edmodo secara otomatis mengumpulkan nilai siswa yang telah diberikan selama proses penugasan maupun kuis. Dosen dapat mengunduhnya dalam bentuk file csv. yang dapat dibuka dengan Microsoft. Excel.

Catatan agar penggunaan Edmodo dapat optimal:

- Agar tidak perlu mengolah nilai kembali, gunakan edmodo sebagai *platform* utama penugasan. Elaborasi dengan *platform video conference* untuk perkuliahan tatap muka (secara online).
- Pastikan keamanan akun.

Kelebihan Edmodo	Kekurangan Edmodo
<ul style="list-style-type: none"> • Fiturnya lengkap, bahkan nilai mahasiswa yang telah terinput di dalam sistem dapat langsung diunduh dalam bentuk Microsoft Excel. • Gratis. • Tersedia dalam bentuk aplikasi. • Tidak perlu mendaftarkan <i>platform</i> melalui instansi (tidak perlu mengurus administrasi akun ke pihak kampus). 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak begitu populer untuk perkuliahan. • Karena tanpa verifikasi akun instansi, ditakutkan akan ada masalah keamanan.



2 Metode Penyampaian Materi Pembelajaran

Setelah menentukan LMS yang akan digunakan, pengajar dapat mengkombinasikan dengan berbagai metode penyampaian materi, baik yang bersifat sinkron maupun asinkron. Berikut ragam *platform* yang dapat digunakan.

● Media Sinkron

Metode pembelajaran sinkronous secara garis besar dapat dibagi menjadi dua jenis platform: 1) *Platform* berbasis *video conference*; 2) *Platform* berbasis teks, suara, dan video dalam grup diskusi.

PLATFORM VIDEO CONFERENCE

Platform ini secara umum memiliki fitur percakapan video sebagai komponen utama, didukung fitur obrolan dan dapat membagikan file (pdf, doc, ppt, dll). Biasanya, perbedaan antar *platform* terletak pada bandwidth dan jumlah peserta maksimal. Beberapa *platform video conference* antara lain:

Webex

Kelebihan Webex	Kekurangan Webex
<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas video HD, sehingga kuliah tampak lebih jelas. • Gratis, telah difasilitasi oleh UGM (UGM sudah berlangganan Webex sebagai <i>platform</i> perkuliahan). • Tidak ada limit waktu • Tampilan layar dapat memperlihatkan banyak peserta video conference sehingga dosen maupun mahasiswa dapat melihat situasi dan kondisi peserta perkuliahan satu sama lain. • Jaminan keamanan yang tinggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memerlukan koneksi yang sangat kuat. Seringkali terjadi <i>lag</i> pada peserta diskusi. • Menghabiskan lebih banyak data paket (boros kuota internet). • Proses merekam (<i>video recording</i>) harus melalui Personal Computer, dan harus terinstal sebagai aplikasi. Jika hanya menggunakan web, perekaman tidak dapat dilakukan. • Hasil video recording terimpan di perangkat PC (bukan di cloud). Sehingga untuk berbagi dengan kolega atau mahasiswa harus dengan mengirim file.

Catatan:

Sebaiknya mengurangi penggunaan Webex, karena cukup berat terutama jika dosen maupun mahasiswa berada di daerah dengan jaringan yang kurang stabil.

Zoom

Kelebihan Zoom	Kekurangan Zoom
<ul style="list-style-type: none"> • Gratis • Bisa sampai 100 peserta • Tidak ada limit waktu • Menghabiskan sedikit data (paling sedikit di antara <i>platform</i> lain). • <i>Platform video conference</i> paling ringan daripada yang lain. • Dapat mengatur <i>background</i> sehingga tampilan Zoom dapat lebih menarik sesuai kebutuhan. • Perekaman video melalui aplikasi Zoom di PC akan otomatis tersimpan dalam Cloud (biasanya dalam Google Drive) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat isu keamanan setelah data pengguna sempat bocor. • Perekaman video hanya dapat dilakukan melalui aplikasi Zoom di PC, tidak dapat dilakukan melalui aplikasi seluler maupun web di PC. • Kualitas video tidak terlalu jernih.

Catatan:

Sebaiknya gunakan Zoom dengan terlebih dahulu memastikan keamanan data. Secara keseluruhan, Zoom masih relevan digunakan terlebih *bandwidthnya* yang kecil, memungkinkan diakses dengan jaringan yang cukup (tidak harus sangat kuat).

Google Meet

Kelebihan Google Meet	Kekurangan Google Meet
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada limit waktu • Lebih ringan dan sederhana. • Video lebih jelas jika dibandingkan dengan Zoom 	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter dalam fitur komentar terbatas, sehingga tidak mendukung teks yang terlalu panjang, atau harus mengirim beberapa kali. Ketika peserta kuliah banyak dan hal yang disampaikan juga banyak, potensial terselip antara komentar satu dengan yang lain. • Risiko keamanan atau kebocoran data perkuliahan jika ada peserta yang merekam dan membagikan perkuliahan tanpa izin. • Dalam satu layar hanya bisa memperlihatkan empat akun, sehingga jika digunakan sebagai perkuliahan interaktif dengan banyak peserta, akan ada beberapa peserta yang profilnya tidak terlihat.

Catatan:

- Sudah terintegrasi dengan email ugm
- satu layar hanya bisa untuk empat orang
- Google Meet dapat menjadi pilihan karena aksesnya mudah, ringan, dan sejauh ini masih digemari mahasiswa.

APLIKASI CHAT

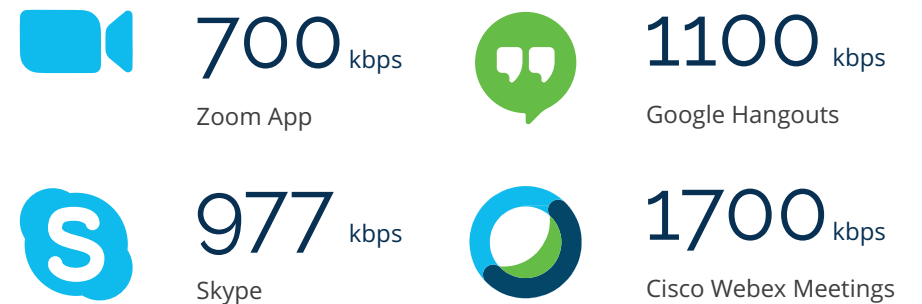
WhatsApp Group

Kelebihan WAG	Kekurangan WAG
<ul style="list-style-type: none"> Aplikasi percakapan yang sangat populer dan hampir setiap orang memilikinya. Sederhana, ringan dan fleksibel. Dapat melakukan percakapan dengan lebih cair dengan mahasiswa. Dapat diatur agar hanya 'admin' atau <i>host</i> yang mampu mengirimkan teks, file, dll. Untuk mengantisipasi adanya spam dari peserta kuliah ketika penjelasan masih berlangsung. Dapat melakukan panggilan video grup 	<ul style="list-style-type: none"> Terkadang pesan satu dengan yang lain terselip. Sulit menghindari percakapan yang kurang penting (atau kategori spam). Maksimal file yang dapat dikirim hanya mencapai 100 MB. Memori penyimpanan terletak pada memori perangkat, sehingga jika kapasitas perangkat seluler tidak besar maka akan terkendala dalam mengunduh file. Panggilan grup maksimal hanya delapan orang

Catatan:

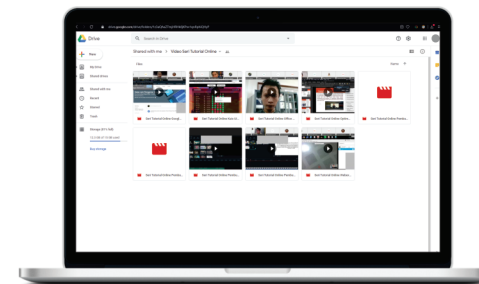
Diskusi melalui WAG sebaiknya digunakan untuk diskusi ringan, seperti mendiskusikan jadwal kelas pengganti, topik yang ingin diulas di pertemuan selanjutnya, dll. WAG kurang tepat jika digunakan untuk mendiskusikan topik perkuliahan.

Kebutuhan Bandwith



Visualisasi perbandingan bandwidth (diunduh dari kumparan.com)

Akses Video Pelatihan



Video pelatihan dapat diakses di:
bit.ly/RekamanTutorial

● Media Asinkron

Beberapa *platform* sebagai bentuk metode *asinkronous* sebenarnya juga *platform* yang dinaungi oleh LMS maupun *platform* yang juga digunakan dalam metode sinkron. Hanya saja, penggunaannya lebih ditujukan untuk memberi penugasan yang tidak harus direspon dalam waktu bersamaan (bukan untuk diskusi interaktif). Beberapa *platform* ini dapat dipilih:

FITUR DISKUSI DI LMS

Setiap LMS mempunyai forum diskusi yang memungkinkan untuk digunakan secara asinkron. Berikut contoh fitur yang ada di LMS resmi UGM yaitu eLOK. *Activity Forum* merupakan fitur eLOK yang cocok digunakan sebagai sarana diskusi dengan seluruh peserta mata kuliah.

- **A single simple discussion** – Forum diskusi dengan satu topik saja, dan setiap peserta hanya bisa membalas pada topik tersebut
- **Each person posts one discussion** - Setiap peserta dapat mengunggah (hanya) satu topik diskusi baru, yang setiap orang bisa membalasnya
- **Q and A forum** – Peserta harus terlebih dahulu memposting perspektif mereka sebelum melihat tulisan peserta lainnya
- **Standard forum displayed in a blog-like format** - Forum standar ditampilkan dalam format seperti blog
- **Standard forum for general use** - Forum terbuka dimana setiap orang bisa memulai diskusi baru setiap saat

WHATSAPP GROUP (WAG)

Penggunaan WAG sebagai bentuk metode asinkronus berarti menggunakan platform ini sebatas untuk memberikan tugas, *link*, atau pemberitahuan penting bagi mahasiswa.

Kelebihan WAG	Kekurangan WAG
<ul style="list-style-type: none"> • Sederhana, ringan dan fleksibel. • Dapat diatur agar hanya admin yang dapat mengirim pesan, sehingga dapat mengurangi <i>spam</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dapat diberikan pin (atau tanda label) untuk penugasan atau pesan yang penting, sehingga riskan untuk terselip di antara percakapan lain. • Kualitas gambar reslousinya akan berkurang jika dikirim dalam format gambar (bukan dokumen).

Catatan:

- Sebaiknya gunakan WAG cukup sebagai *platform* untuk memberikan informasi penting bagi mahasiswa; bukan sebagai metode pokok untuk menyampaikan materi maupun tugas. Karena sangat rawan untuk terhapus, tertimbun, dan lain-lain.
- Sebaiknya penugasan maupun materi dikirim dalam format dokumen (bukan format gambar), agar tugas lebih jelas (tidak berkurang resolusinya).

Bab. 4

Sistem Pendukung

Bab. 4

Sistem Pendukung

Konsultasi Disain Perkuliahan

Unit Inovasi Akademik (UIA) akan mendampingi pengajar dalam menyusun disain perkuliahan dengan skema pembelajaran jarak jauh. UIA akan dibantu oleh konsultan pendidikan yang dapat membantu pengajar untuk mengeksplorasi berbagai pilihan metode dan *platform* yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mengakses fasilitas tersebut, pengajar dapat menghubungi UIA di nomor berikut: mengirimkan email ke tim UIA FISIPOL di uia.fisipol@ugm.ac.id atau melalui Whatsapp helpdesk UIA FISIPOL di nomor 0811 2954 595.

Bantuan Pembuatan Konten Perkuliahan

Selain pendampingan, UIA juga akan membantu pengajar mempersiapkan konten perkuliahan dalam bentuk audio (*podcast*), visual (infografis) ataupun audio-visual (videografis dan video). Dalam hal ini UIA akan dibantu oleh tim media dengan memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yang sudah disediakan oleh fakultas, antara lain: *multi-purpose studio*, kamera, *clip on*, *greenscreen*, dan *lighting support*.

Untuk mengakses fasilitas tersebut, pengajar dapat menghubungi UIA di nomor berikut: mengirimkan email ke tim UIA FISIPOL di uia.fisipol@ugm.ac.id atau melalui Whatsapp helpdesk UIA FISIPOL di nomor 0811 2954 595.

Berikut alur pembuatan konten yang dilayani oleh fakultas :

- Pengajuan permohonan pembuatan konten pengajar
- UIA akan melakukan penjadwalan dan koordinasi dengan tim Media
- UIA menginfokan jadwal pembuatan konten ke pengajar
- Pembuatan konten sesuai dengan jadwal yang disepakati
- Konten masuk tahap editing atau penyusunan oleh tim media
- UIA menerima hasil konten
- UIA mengirimkan hasil konten ke pengajar

IT Support dan Troubleshooting

Mengingat pentingnya peran teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh, kami juga menyediakan fasilitas bantuan dari tim Teknologi dan Informasi (TI) FISIPOL. Tim TI akan mendampingi pengajar dalam menghadapi kendala-kendala teknis saat memanfaatkan berbagai fasilitas *platform* yang telah disediakan oleh universitas maupun fakultas antara lain: eLOK, Microsoft Teams, Google Classroom, Zoom, dan Webex. Untuk mengakses bantuan ini, Pengajar dapat menghubungi tim TI FISIPOL yang akan langsung menanggapi keluhan teknis saat penggunaan *platform* tersebut.

Platform Berbayar

Selain fasilitas *platform* yang sudah disediakan oleh universitas seperti Elok, Webex, Microsoft Teams dan Google Classroom, FISIPOL juga akan melanggankan Zoom yang memiliki kapasitas hingga 30 akun pengguna. Untuk menggunakan fasilitas ini, Pengajar dapat berkoordinasi dengan tim administrasi departemen yang mengatur penjadwalan kelas.



**Panduan Pelaksanaan
Pembelajaran Jarak Jauh
FISIPOL UGM**





FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS GADJAH MADA

PANDUAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada