



PEDOMAN AKADEMIK

PEDOMAN PEMBELAJARAN DARING

**DIREKTORAT AKADEMIK
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

2023



PEDOMAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DIGITAL



**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2023**

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya **Buku Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Digital** Tahun 2023 ini. Bukupedoman ini diterbitkan sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran digital di Universitas Negeri Surabaya (Unesa).

Unesa sebagai salah satu Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) ternama di Indonesia dengan dukungan fasilitas teknologi komunikasi yang tersedia telah mampu menyelenggarakan sistem pembelajaran secara digital. Oleh sebab itu, Universitas mengeluarkan pedoman pembelajaran digital yang memandu pelaksanaannya, supaya memiliki dampak dan manfaat yang luas bagi para peserta belajar mengajar. Unesa juga berupaya agar dapat menerapkan pembelajaran digital yang sesuai dengan peraturan yang berlaku serta kaidah-kaidah di bidang pendidikan dan menjamin agar capaian pembelajaran tetap terpenuhi sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah digariskan dalam kurikulum masing-masing program studi.

Mengingat bahwa pembelajaran digital merupakan paradigma baru di Universitas Negeri Surabaya, maka panduan ini masih mungkin mengalami revisi pada edisi selanjutnya. Masukan-masukan dari pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pembelajaran digital di Universitas Negeri Surabaya akan sangat dinantikan demi penyempurnaan panduan ini, serta lebih meningkatkan mutu pendidikan di Universitas Negeri Surabaya.

TIM PENYUSUN

Tim Penyusun Buku Pedoman Pembelajaran Digital Universitas Negeri Surabaya
Edisi Tahun 2023

A. Pengarah	1. Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.
	2. Prof. Dr. Madlazim, M.Si.
B. Penanggung Jawab	Prof. Dr. Fida Rachmadiarti, M.Kes.
C. Ketua	Dr. Alim Sumarno, M.Pd.
D. Sekretaris	Dr. Muji Sri Prastiwi, M.Pd.
E. Anggota	Ainur Rofik, S.Kom

Daftar Isi

Isi

TIM PENYUSUN	4
Daftar Isi	5
BAB I PENDAHULUAN	7
A. LATAR BELAKANG	7
B. TUJUAN	7
C. DASAR PENYUSUNAN	8
BAB II KONSEP PEMBELAJARAN DIGITAL	9
A. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN DIGITAL	9
1. Terbuka	9
2. Belajar Mandiri.....	9
3. Belajar di Mana dan Kapan Saja	9
4. Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	9
B. PRINSIP PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL	10
1. Infrastruktur Teknologi.....	10
2. Aksesibilitas.....	10
3. Desain Pembelajaran yang Inovatif	10
4. Interaksi dan Keterlibatan.....	10
5. Evaluasi dan Umpan Balik.....	10
6. Dukungan dan Bimbingan.....	11
7. Keamanan dan Privasi.....	11
8. Pengembangan Profesional Dosen.....	11
9. Evaluasi dan Peningkatan Kontinu	11
10. Etika dan Tanggung Jawab	11
C. LINGKUP PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL UNESA	12
1. Pembelajaran sinkron.....	13
2. Pembelajaran asinkron	14
BAB III KODE ETIK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DIGITAL	15
BAB IV PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL	16
A. PERSIAPAN	16
1) Infrastruktur Platform LMS	16
2) BIDANG AKADEMIK	16

3) Program Studi	16
4) Dosen.....	16
5) Mahasiswa.....	16
B. PELAKSANAAN.....	17
1. Perancangan proses pembelajaran.....	17
2. Kegiatan Pembelajaran.....	17
3. Strategi Pengantaran/Penyampaian	17
4. Media dan teknologi pembelajaran.....	18
5. Layanan Bantuan Belajar.....	19
C. EVALUASI.....	20
1) Evaluasi dari Mahasiswa.....	20
2) Evaluasi dari Dosen.....	20
3) Evaluasi dari Program Studi.....	20
4) Evaluasi Infrastruktur dan Sistem	21
5) Evaluasi dari Tim Pembelajaran Digital.....	21

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pengetahuan dan teknologi mengalami perubahan secara cepat dan terus menerus sehingga dianggap sebagai potensi utama untuk menggerakkan kemajuan masyarakat di berbagai aspek kehidupan, tetapi belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia. Hal tersebut harus dapat diantisipasi oleh sistem pendidikan di Indonesia, untuk secara terus menerus memfasilitasi dan melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk menjawab kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Diharapkan pendidikan dapat menyiapkan peserta didik untuk mampu mengembangkan diri menjadi masyarakat yang berbudaya, dengan cara menciptakan atmosfer pendidikan yang mendukung dan proses pembelajaran yang kreatif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang mencerahkan. Namun untuk mencapai hal tersebut berbagai kendala dihadapi terutama kendala waktu dan tempat. Kendala waktu dan tempat ini masih merupakan salah satu kendala yang sangat nyata, yang dapat diatasi melalui metode pembelajaran dengan sistem Pendidikan Jarak Jauh (PJJ).

Selaku pengambil kebijakan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memiliki program revolusioner “Merdeka Belajar - Kampus Merdeka” yang kemudian dituangkan dalam Permendikbud No. 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Permendikbud No. 7 tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta, yang salah satu bagiannya mengatur tentang PJJ. Salah satu dari empat kebijakan Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka adalah mahasiswa diberi kebebasan mengambil sks di luar program studi maupun di luar perguruan tinggi selama 3 semester untuk semakin mengasah keahlian yang diminatinya. Lebih lanjut, kebijakan tersebut diharapkan akan semakin menciptakan link and match (keterhubungan dan kecocokan) antara lulusan perguruan tinggi dengan serapan tenaga kerja di era revolusi industri 4.0.

Universitas Negeri Surabaya menyelenggarakan pembelajaran digital dengan modus ganda yang biasanya disebut *blended learning*. Universitas Negeri Surabaya berkomitmen untuk terus mengembangkan pembelajaran digital sebagai upaya mengantisipasi kebutuhan pendidikan bagi generasi baru. Berdasar komitmen pembelajaran digital dan dalam rangka meningkatkan serta menjaga mutu lulusan, maka perlu diterbitkan Buku Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Digital Universitas Negeri Surabaya.

B. TUJUAN

Buku pedoman ini bertujuan memberikan panduan bagi fakultas, program studi dan unit terkait agar mutu pembelajaran digital sesuai dengan ketentuan dan prosedur baku yang telah ditetapkan. Pedoman ini juga dimaksudkan untuk menjamin agar kompetensi lulusan setiap program studi tetap sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum setiap program studi.

C. DASAR PENYUSUNAN

Dasar penyusunan pedoman penyelenggaraan pembelajaran digital adalah:

1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
3. Undang-Undang No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
4. Permendikbud No. 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
5. Kemendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Merdeka Belajar-Kampus Merdeka,
6. Permendikbud No. 7 tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta

BAB II

KONSEP PEMBELAJARAN DIGITAL

A. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN DIGITAL

Pembelajaran digital atau digital sebagai salah satu bentuk pembelajaran jarak jauh, berdasarkan Permendikbud No 7 tahun 2020 penyelenggaraan pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Terbuka
 - a. Cara Penyampaian: Pembelajaran digital memberikan fleksibilitas dalam cara penyampaian materi pembelajaran. Dapat dilakukan melalui video pembelajaran, teks, presentasi, audio, dan berbagai media lainnya.
 - b. Waktu Penyelesaian Program: Peserta pembelajaran digital dapat menentukan waktu penyelesaian program sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka, tanpa batasan waktu yang ketat.
 - c. Lintas Satuan: Pembelajaran digital dapat dilakukan di berbagai tingkatan pendidikan, baik itu tingkat sekolah dasar, menengah, perguruan tinggi, atau pendidikan nonformal.
 - d. Tanpa Membatasi Kewarganegaraan dan Usia: Pembelajaran digital dapat diikuti oleh siapa saja, tanpa memandang kewarganegaraan dan usia peserta. Hal ini memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas.
 - e. Tempat dan Cara Belajar: Peserta pembelajaran digital memiliki fleksibilitas untuk memilih tempat dan cara belajar yang paling nyaman bagi mereka. Pembelajaran dapat dilakukan di rumah, perpustakaan, atau tempat lain yang memiliki koneksi internet.
2. Belajar Mandiri

Pembelajaran digital mendorong peserta untuk mengambil kendali atas proses, porsi, dan kecepatan belajar mereka sendiri. Peserta memiliki kebebasan untuk menentukan waktu belajar, memilih materi yang ingin dipelajari, dan menyesuaikan metode belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pribadi.
3. Belajar di Mana dan Kapan Saja

Pembelajaran digital memungkinkan peserta untuk belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan waktu mereka. Peserta dapat mengakses materi pembelajaran melalui platform online kapan pun mereka inginkan, tanpa terikat oleh jadwal kelas tradisional.
4. Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Pembelajaran digital mengharuskan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta. Platform pembelajaran online, aplikasi, email, forum diskusi, dan alat komunikasi lainnya digunakan untuk memfasilitasi pertukaran informasi, diskusi, dan umpan balik antara pendidik dan peserta.

Karakteristik-karakteristik ini mencerminkan sifat inklusif, fleksibel, dan mandiri dari pembelajaran digital. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran digital memberikan kesempatan bagi individu dari berbagai latar belakang untuk mengakses pendidikan dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

B. PRINSIP PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL

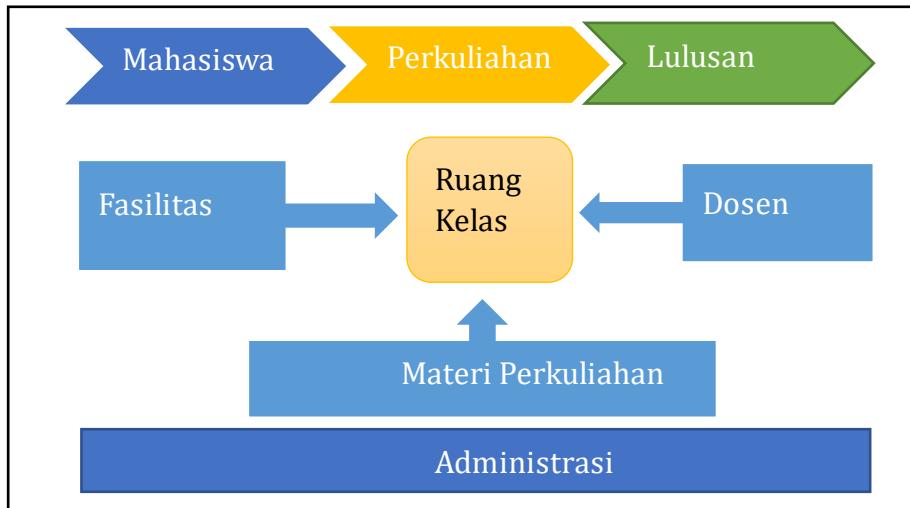
Prinsip – prinsip penyelenggaraan pembelajaran digital yang baik dapat mencakup beberapa hal, yaitu :

1. Infrastruktur Teknologi
 - Memastikan universitas memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, termasuk jaringan internet yang stabil, perangkat keras yang memadai, dan platform pembelajaran digital yang responsif dan aman.
 - Menyediakan dukungan teknis yang memadai untuk mahasiswa dan dosen, termasuk bantuan dalam mengatasi masalah teknis, pelatihan penggunaan platform, dan pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak.
2. Aksesibilitas
 - Memastikan bahwa semua mahasiswa dan dosen memiliki akses yang adil dan setara terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembelajaran digital.
 - Mengidentifikasi dan memberikan solusi bagi mahasiswa dan dosen yang menghadapi kesulitan akses teknologi, seperti menyediakan perangkat atau koneksi internet yang diperlukan.
3. Desain Pembelajaran yang Inovatif
 - Merancang konten pembelajaran yang menarik dan relevan dengan menggunakan berbagai media, seperti video, simulasi, atau platform pembelajaran berbasis interaktif.
 - Memperkenalkan metode pembelajaran aktif, kolaboratif, dan reflektif, termasuk diskusi online, proyek kelompok, dan studi kasus yang mendorong partisipasi aktif dan pemecahan masalah.
4. Interaksi dan Keterlibatan
 - Mendorong interaksi yang aktif dan kolaboratif antara mahasiswa dan dosen melalui forum diskusi, ruang obrolan, atau platform komunikasi online lainnya.
 - Menyediakan waktu yang cukup untuk sesi tanya jawab dan diskusi langsung antara mahasiswa dan dosen untuk mengklarifikasi pemahaman dan menjawab pertanyaan.
5. Evaluasi dan Umpan Balik
 - Menetapkan kriteria evaluasi yang jelas dan obyektif untuk mengukur pencapaian pembelajaran mahasiswa.
 - Menggunakan berbagai instrumen evaluasi yang sesuai, seperti tugas online, ujian terstruktur, atau portofolio digital.

- Memberikan umpan balik yang konstruktif dan terarah kepada mahasiswa secara teratur untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman dan kinerja mereka.
6. Dukungan dan Bimbingan
- Menyediakan dukungan akademik dan bimbingan yang memadai kepada mahasiswa melalui sesi konseling online, tutoring, atau mentoring akademik.
 - Menyediakan akses mudah ke sumber daya pembelajaran digital, seperti perpustakaan online, jurnal elektronik, atau sumber belajar interaktif.
7. Keamanan dan Privasi
- Memastikan bahwa platform pembelajaran digital dan sistem manajemen pembelajaran yang digunakan memiliki keamanan yang memadai untuk melindungi data pribadi mahasiswa dan dosen.
 - Menyediakan kebijakan privasi yang jelas dan transparan mengenai pengumpulan, penggunaan, dan penyimpanan data pribadi dalam pembelajaran digital.
8. Pengembangan Profesional Dosen
- Menyediakan pelatihan dan pengembangan profesional kepada dosen untuk memperkuat kompetensi mereka dalam penggunaan teknologi pembelajaran digital.
 - Mendorong kolaborasi dan berbagi pengalaman antara dosen dalam pengembangan dan implementasi praktik terbaik dalam pembelajaran digital.
9. Evaluasi dan Peningkatan Kontinu
- Melakukan evaluasi reguler terhadap pembelajaran digital untuk mengidentifikasi keberhasilan, tantangan, dan peluang pengembangan.
 - Mengumpulkan masukan dan umpan balik dari mahasiswa dan dosen untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran digital.
 - Menerapkan perbaikan yang kontinu berdasarkan hasil evaluasi untuk memastikan pengalaman pembelajaran digital yang semakin baik.
10. Etika dan Tanggung Jawab
- Memperkenalkan mahasiswa dan dosen pada prinsip-prinsip etika digital dan menjelaskan konsekuensi dari perilaku yang tidak etis atau melanggar hak kekayaan intelektual dalam konteks pembelajaran digital.
 - Mendorong penggunaan sumber daya digital yang sah dan terverifikasi serta penghargaan terhadap hak cipta dan privasi dalam aktivitas pembelajaran digital.

C. LINGKUP PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL UNESA

Pembelajaran tatap muka (luring) dan pembelajaran digital seperti yang ditunjukkan pada Gambar 21. Dan Gambar 2.2 merupakan cara pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Perbedaan dasar terletak pada media atau tempat penyampaian komponen pembelajaran yaitu jika luring membutuhkan ruang kelas, jika digital membutuhkan antarmuka berbasis web dan mobile. Oleh karena itu, kualitas lulusan mahasiswa yang belajar secara luring maupun digital harus sama.



2.1 Konsep Pembelajaran Digital

Dalam penyelenggaraan pembelajaran digital ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan yaitu sarana dan prasarana termasuk platform serta tools yang menunjang, infrastruktur dan sumber daya manusia. Salah satu hal penting yang perlu dipersiapkan adalah kebutuhan tools atau platform yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran digital agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Tools atau platform yang akan digunakan perlu memperhatikan situasi dan kondisi dimana suatu peristiwa belajar bisa terjadi (setingbelajar) dan aktivitas pembelajaran. Seting belajar terdiri dua kategori yaitu pembelajaran sinkron (*Synchronous Learning*) baik sinkron langsung atau sinkron maya maupun pembelajaran asinkron (*Asynchronous Learning*). Tabel 2.1 menunjukkan perbedaan seting belajar dan aktivitas pembelajaran antara sinkron dan asinkron.

Tabel 2.1 Seting Belajar dan Aktivitas Pembelajaran

Seting Belajar			
Sinkron		Asinkron	
Sinkron Langsung (SL)	Sinkron Maya (SM)	Asinkron Mandiri (AM)	Asinkron Kolaboratif (AK)
Aktivitas Pembelajaran			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ceramah ✓ Diskusi ✓ Praktek ✓ Wokrshop ✓ Seminar ✓ Proyek individu/kelompok ✓ Case Study ✓ Dan lain-lain 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kelas Virtual ✓ Konferensi audio ✓ Konferensi Video ✓ Web-based Seminar (webinar) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Membaca (video, webcast) ✓ Menonton (video, webcast) ✓ Mendengar (audio, audiocast) ✓ Studi digital ✓ Simulasi/praktek ✓ Latihan ✓ Role paly ✓ Tes ✓ Publikasi/jurnal (wiki, blog, dll) <p>Disajikan dalam bentuk digital dan digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> Partisipasi dalam diskusi melalui forum diskusi digital Mengerjakan tugas individu/kelompok melalui penugasan digital Publikai individu atau kelompok (melalui wiki, blog, dll)

Penyelenggaraan pembelajaran digital di Universitas Negeri Surabaya menggunakan model interaksi pembelajaran sinkron dan asinkron.

1. Pembelajaran sinkron

Pembelajaran sinkron adalah pembelajaran secara langsung di sebuah lokasi tertentu, bisa lokasi fisik maupun virtual, di waktu yang sama. Aktivitas pembelajaran sinkron dapat menyerupai pembelajaran konvensional dan diisi ceramah, diskusi, demonstrasi, tanya jawab, dan sebagainya. Dalam pembelajaran digital, pembelajaran sinkron terjadi di waktu yang sama dimanapun dosen dan mahasiswa berada. Aktivitas belajar dapat terjadi melalui teknologi sinkron seperti,

- a. Video conference (google meet, Zoom, Webex Cisco, dan sejenisnya)
- b. Diskusi online terjadwal (WA-Group, Google Classroom, LMS Universitas Negeri Surabaya / SIDIA, dan sejenisnya)
- c. Mekanisme pembelajaran sinkron
 - 1) Dosen memberi Kuliah Live Digital melalui sarana siaran melalui aplikasi seperti Zoom, Meet Google, Live Instagram, Live Youtube.
 - 2) Mahasiswa mengikuti Kuliah dari Live streaming.
 - 3) Mahasiswa bisa berdiskusi, tanya-jawab ke dosen melalui siaran atau chatting dari aplikasi tersebut.
 - 4) Dosen bisa memberikan tugas kuliah, quiz, ujian melalui SIDIA.

2. Pembelajaran asinkron

Pembelajaran asinkron adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi belajar mandiri secara digital. Peserta belajar dapat belajar kapan saja, di mana saja, sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Aktivitas belajar dalam pembelajaran asinkron diantaranya adalah membaca, mendengarkan, menonton, mempraktekkan, mensimulasikan dan latihan dengan memanfaatkan obyek belajar (materi digital) tertentu yang relevan. Adapun kreativitas dosen sangat diperlukan dalam hal ini dan waktu serta kerumitan yang dibuat oleh dosen harus sesuai dengan porsi topik di dalam rencana pembelajaran. Kebanyakan aktivitas belajar lebih banyak terjadi dalam jaringan walau tidak menurut kemungkinan terjadi di luar jaringan jika memungkinkan. Adapun pembelajaran yang terjadi dapat melibatkan lebih dari satu pihak, karena dibutuhkan kolaborasi antar mahasiswa dan juga dosen. Diskusi dalam grup ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan aktivitas dalam grup kecil, penugasan berbasis proyek dan lain sebagainya. Aktivitas belajar dapat melalui Diskusi online terjadwal (WA-Group, Google Classroom, LMS Universitas Negeri Surabaya / SIDIA, dan sejenisnya). Mekanisme pembelajaran asinkron yaitu :

1. Dosen membuat modul digital di LMS sesuai dengan RPS.
2. Modul digital memuat bahan ajar (sumber belajar + media) , strategi, LKM dan evaluasi.
3. Dosen merekam video materi Kuliah Digital dengan menggunakan aplikasi perekaman video seperti Camera (HP), Filmora (PC), OBS Studio (PC).
4. Dosen upload Video rekaman kuliah ke SIDIA atau Youtube.
5. Mahasiswa bisa tanya-jawab ke dosen melalui email atau medsos.
6. Dosen bisa memberikan tugas kuliah, quiz, ujian melalui SIDIA atau media sosial.

BAB III

KODE ETIK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DIGITAL

Dalam pembelajaran digital di Universitas Negeri Surabaya ada beberapa etika yang harus diperhatikan dan dilaksanakan antara lain :

1. Jujur

Melakukan komunikasi ilmiah dengan jujur, tidak menyembunyikan kebenaran informasi.

2. Integritas

Menepati kesepakatan, bertindak secara tulus, dan menjaga konsistensi pikiran dan tindakan.

3. Objektif

Menekankan objektivitas dalam berkomunikasi yaitu terus berupaya untuk menghindari bias dalam semua komunikasi ilmiah.

4. Cermat

Menghindari kesalahan, kecerobohan dan kelalaian, selalu hati-hati dan kritis memeriksa karya diri sendiri dan pekerjaan orang lain.

5. Terbuka

Bersikap terbuka terhadap informasi, kritik dan ide-ide baru

6. Menghargai karya orang lain

Memberikan pengakuan informasi ilmiah, menghargai paten, hak cipta, dan bentuk-bentuk kekayaan intelektual lainnya.

7. Bertanggung jawab dalam publikasi

Menjamin kebenaran informasi dan menghindari plagiarisme

8. Bertanggung jawab dalam pendampingan (*mentoring*)

Mendidik, membimbing, memberi saran, dan mendorong mahasiswa untuk mandiri.

9. Tidak diskriminatif

Memperlakukan sivitas akademika tanpa membedakan suku, agama, ras, dan strata sosial.

10. Memberikan solusi

Membantu menyelesaikan permasalahan yang ditemui mahasiswa saat ada masalah dalam pelaksanaan perkuliahan.

11. Bertanggung-jawab secara sosial

Mengupayakan untuk mempromosikan kepentingan sosial dalam pendidikan yang baik dan mencegah adanya bahaya sosial dalam pendidikan.

12. Profesional

Melaksanakan perkuliahan sesuai dengan standar pembelajaran yang ditetapkan oleh Universitas Negeri Surabaya.

13. Legalitas

Mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku.

BAB IV

PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL

Pelaksanaan Pembelajaran digital dilakukan melalui 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran digital diselenggarakan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), jadwal perkuliahan dan kalender akademik. Proses pelaksanaannya merupakan kegiatan yang terencana dan tersistem yang setidaknya mencakup hal-hal sebagai berikut:

A. PERSIAPAN

1) Infrastruktur Platform LMS

Universitas Negeri Surabaya menyelenggarakan pembelajaran digital / digital dengan menggunakan LMS SIDIA berbasis Moodle yang diintegrasikan dengan Sistem Informasi Akademik Terpadu.

2) BIDANG AKADEMIK

1. Menyiapkan platform penghubung integrasi antara SIDIA dengan Sistem Informasi Akademik Terpadu yang *user friendly*.
2. Sosialisasi terkait pembelajaran digital
3. Pelatihan Pembuatan Modul E-Learning yang sesuai kaidah - kaidah yang telah ditetapkan oleh Universitas Negeri Surabaya.

3) Program Studi

- a. Menyiapkan Kurikulum
- b. Membuat CPL Program Studi
- c. Menyiapkan perangkat pembelajaran
- d. Membuat jadwal perkuliahan
- e. Memastikan materi pembelajaran semua mata kuliah sudah diunggah ke SIDIA

4) Dosen

- a. Mempersiapkan perangkat keras (Laptop, Earphone/headset, Handphone) dan perangkat lunak (web browser, aplikasi yang akan digunakan) yang kompatibel.
- b. Mempersiapkan koneksi internet yang sesuai dengan standar video meeting.
- c. Menyusun RPS dan mengembangkan materi pembelajaran
- d. Mengunggah materi pembelajaran ke SIDIA, sesuai RPS yang telah disetujui Program Studi.

5) Mahasiswa

- a. Melakukan registrasi mata kuliah (mengisi KRS).
- b. Mempersiapkan perangkat keras (Laptop, earphone/headset, handphone) dan perangkat lunak (web browser, aplikasi yang akan digunakan) yang kompatibel.
- c. Mempersiapkan koneksi internet yang sesuai dengan standar video meeting.

- d. Memahami langkah-langkah penggunaan media pembelajaran secara digital.

B. PELAKSANAAN

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

1. Perancangan proses pembelajaran

Perancangan proses pembelajaran diwujudkan dalam bentuk peta tahapan pembelajaran, RPS, RPP, materi pembelajaran, instrumen penilaian, serta aturan pengelolaan pembelajaran. Prinsip perancangan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Berlandaskan pada paradigma *student centered learning* (pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa)
- b. Proses pembelajaran sebagai interaksi mahasiswa dengan materi/bahanajar, media, waktu, dan strategi pembelajaran
- c. Berlandaskan pada filosofi pembelajaran tuntas
- d. Berorientasi pada kemandirian, otonomi, keaktifan, kreativitas, dan inovasi mahasiswa

2. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran digital dirancang dengan beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Berfokus pada mahasiswa belajar dan kemandirian mahasiswa, bukan dosen mengajar.
- b. Membekali mahasiswa dengan keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman yang membantu mahasiswa mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan
- c. Memfasilitasi interaksi bermakna antara mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, dan mahasiswa dengan materi pembelajaran
- d. Materi pembelajaran disusun secara berurutan dan terstruktur sehingga memungkinkan mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajaran secara bertahap sesuai dengan gaya dan kecepatan belajar mahasiswa.
- e. Dalam memilih sumber belajar, dosen perlu memperhatikan isu hak cipta dan penerapan hukum dan aturan terkait.
- f. Dosen harus melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama 1 semester.

3. Strategi Pengantaran/Penyampaian

Strategi pengantaran atau penyampaian dalam pembelajaran digital adalah sebagai berikut :

- a. Dilakukan menggunakan beragam media dan teknologi secara terpadu maupun terpisah untuk mencapai capaian pembelajaran
- b. Harus merefleksikan landasan filosofis pembelajaran digital dan paradigma pendidikan abad 21
- c. Memfasilitasi mahasiswa untuk belajar aktif dan dosen berperan sebagai fasilitator
- d. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memilih beragam sumber belajar dalam beragam format media dan teknologi yang disediakan
- e. Menggunakan beragam media dan teknologi yang memfasilitasi tumbuhnya kolaborasi antar mahasiswa maupun perkembangan individu mahasiswa
- f. Menggunakan beragam media dan teknologi komunikasi yang tersedia berdasarkan etika komunikasi keilmuan
- g. Memungkinkan mahasiswa untuk berlatih dan menguasai keterampilan yang diperlukan dan berdiskusi secara maya
- h. Semua pihak (mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan) yang berpartisipasi dalam pembelajaran digital harus memiliki akses terhadap tutorial maya dan bantuan belajar maya
- i. Dilakukan secara sinkron maupun asinkron dengan memanfaatkan beragam fitur teknologi informasi dan komunikasi dan melibatkan semua mahasiswa
- j. Umpan balik harus tersedia sebagai salah satu fitur dalam strategi pengantaran untuk mengatasi isu isolasi sosial pada mahasiswa, dan dapat memotivasi mahasiswa belajar dalam pembelajaran digital (*early warning system*, dll.)
- k. Umpan balik dilakukan secara langsung dan sistematis
- l. Pihak-pihak yang berpartisipasi dalam pembelajaran digital harus memiliki tingkat penguasaan teknologi dan media yang cukup untuk menjamin terlaksananya proses pembelajaran dari waktu ke waktu
- m. Dosen perlu mengatur strategi untuk mengorganisasikan pembelajaran secara sistematis bertahap (dan terjadwal) sehingga dapat memfasilitasi proses belajar
- n. Dengan menggunakan strategi pengantaran, dosen dapat memantau proses belajar mahasiswa
- o. Evaluasi proses belajar dirancang untuk pembelajaran digital dan pencapaian capaian pembelajaran

4. Media dan teknologi pembelajaran

- a. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) harus dimanfaatkan sebagai sarana pengantaran bahan ajar dan interaksi baik sinkron maupun asinkron

- b. Media pembelajaran (teks, gambar, audio, video, audio-video, animasi) berbasis TIK harus dimanfaatkan secara optimal untuk meraih capaian pembelajaran
- c. Pemilihan dan pemanfaatan multimedia harus disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran, objek pembelajaran dan capaian pembelajaran

5. Layanan Bantuan Belajar

- a. Layanan informasi akademik, administrasi akademik, serta bantuan teknis TIK harus dapat diakses dengan mudah mahasiswa
- b. Tersedia layanan konseling, DPA, dan karir, secara jarak jauh maupun tatap muka
- c. Mahasiswa memiliki akses terhadap beragam sumber belajar dalam beragam bentuk perpustakaan
- d. Mahasiswa harus dapat memperoleh informasi tentang kemajuan dan keberhasilan belajarnya
- e. Menyediakan bantuan untuk mahasiswa berkebutuhan khusus (*diffable*)
- f. Tersedia wadah pengaduan mahasiswa.

Pelaksanaan proses pembelajaran digital merupakan rangkaian kegiatan yang terencana dan tersistem yang melibatkan Bidang Akademik, Tim Pembelajaran Digital, Program Studi, Dosen Pengampu, dan Mahasiswa.

1. Tim Pembelajaran Digital:

- a. Melaksanakan monitoring pelaksanaan pembelajaran digital.
- b. Melaporkan hasil monitoring pembelajaran digital ke Direktur Akademik dan Wakil Rektor Bidang Akademik
- c. Memastikan SIDIA berfungsi dengan baik dan berjalan sebagai mana mestinya.

2. Program Studi :

- a. Melakukan monev kesesuaian materi pembelajaran digital dengan RPS yang sudah disetujui program studi secara berkala
- b. Melaporkan hasil monev pembelajaran digital ke Fakultas

3. Dosen :

- a. Melaksanakan perkuliahan secara terjadwal
- b. Melaksanakan pembelajaran digital menggunakan metode sinkron dan asinkron
- c. Memastikan mahasiswa mengikuti pembelajaran digital secara sinkron maupun asinkron.
- d. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan materi pertemuan yang telah direncanakan.
- e. Memastikan proses pembelajaran digital berpusat pada mahasiswa.
- f. Memastikan ketercapaian capaian pembelajaran.

Mahasiswa :

1. Mengikuti proses pembelajaran digital secara terjadwal
2. Mematuhi tata tertib pembelajaran secara digital
3. Berperan aktif selama proses pembelajaran digital

C. EVALUASI

Setelah pelaksanaan pembelajaran digital, evaluasi perlu dilakukan untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan implementasi pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran digital. Berikut adalah beberapa langkah dalam melakukan evaluasi:

- 1) Evaluasi dari Mahasiswa
 - a. Survei Kepuasan Mahasiswa: Lakukan survei untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran digital. Pertanyaan survei dapat mencakup aspek-aspek seperti kualitas materi pembelajaran, interaksi dengan dosen dan mahasiswa lain, kemudahan akses, dan ketersediaan sumber daya yang dibutuhkan.
 - b. Evaluasi Ketercapaian Capaian Pembelajaran: Lakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana mahasiswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam RPS. Ini dapat dilakukan melalui tes, tugas, atau proyek individu dan kelompok.
- 2) Evaluasi dari Dosen
 - a. Evaluasi Materi Pembelajaran: Dosen dapat melihat kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan dan mengevaluasi keefektifan dan kecukupan materi tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Evaluasi Proses Pengajaran: Dosen dapat merefleksikan metode pengajaran yang telah digunakan dan mengevaluasi keberhasilan strategi pengantaran dan penyampaian materi pembelajaran. Pertimbangkan keaktifan mahasiswa, interaksi dalam forum diskusi, dan pemanfaatan media dan teknologi yang sesuai.
- 3) Evaluasi dari Program Studi
 - a. Evaluasi Kesesuaian Materi Pembelajaran dengan RPS: Program studi dapat mengevaluasi kesesuaian materi pembelajaran yang telah disampaikan dengan RPS yang telah disetujui sebelumnya. Pastikan bahwa semua topik yang direncanakan telah dicakup dan capaian pembelajaran tercapai.
 - b. Analisis Hasil Belajar Mahasiswa: Program studi dapat menganalisis data hasil belajar mahasiswa untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan program pembelajaran digital. Hal ini dapat melibatkan perbandingan antara hasil belajar mahasiswa dari pembelajaran digital dengan pembelajaran tatap muka sebelumnya.

- 4) Evaluasi Infrastruktur dan Sistem
 - a. Evaluasi Fungsi dan Kinerja SIDIA: Melakukan evaluasi terhadap fungsi dan kinerja platform LMS SIDIA untuk mengidentifikasi masalah teknis dan menentukan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan.
 - b. Evaluasi Infrastruktur Teknologi: Melakukan evaluasi terhadap infrastruktur teknologi yang digunakan, seperti koneksi internet dan perangkat keras, untuk memastikan kehandalan dan ketersediaan yang memadai.
- 5) Evaluasi dari Tim Pembelajaran Digital
 - a. Evaluasi Monitoring Pelaksanaan: Tim pembelajaran digital dapat mengevaluasi hasil dari proses monitoring yang telah dilakukan selama periode pembelajaran. Tinjau hasil monitoring dan laporkan temuan-temuan penting kepada Direktur Akademik dan Wakil Rektor Bidang Akademik.
 - b. Evaluasi Fungsi dan Kinerja Tim Pembelajaran Digital: Evaluasi tim pembelajaran digital itu sendiri, termasuk kemampuan tim dalam memberikan dukungan dan bantuan teknis, serta tindakan yang diambil untuk memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi.
 - c. Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran digital di Universitas Negeri Surabaya. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi masalah, mengimplementasikan perbaikan, dan menyempurnakan strategi pembelajaran digital di masa depan.