



PANDUAN PEMBELAJARAN DARING

**PROGRAM STUDI
TEKNIK ELEKTRO
UNIVERSITAS GARUT**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tim program studi dapat menyelesaikan buku panduan pembelajaran daring program studi teknik elektro. Dalam kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberi dukungan serta bantuan pemikiran, sehingga panduan ini bisa terselesaikan.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang membantu dalam penyusunan hingga terselesaikannya panduan ini. Kami menyadari bahwa Panduan ini jauh dari sempurna. Untuk itu saran, masukan yang sifatnya membangun sangat diharapkan dari para pembaca dan pengguna panduan ini. Jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam panduan ini akan dilakukan perbaikan atau penyempurnaan lebih lanjut demi semakin baik dan sempurna panduan ini.

Garut, 28 Juli 2023

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Dasar Hukum.....	2
1.3 Tujuan.....	2
BAB II. Model dan Media Pembelajaran Daring.....	4
2.1 Model dan Media Pembelajaran Daring.....	4
BAB III. TAHAPAN PEMBELAJARAN DARING DAN PEMBELAJARAN BLENDED.....	7
3.1. Perancangan Pembelajaran Daring dan Blended	7
3.2. Pelaksanaan Pembelajaran Daring.....	7
3.3. SOP Pembelajaran Daring.....	10
3.4. Sistem Penilaian Pembelajaran Daring.....	13
BAB IV. MONITORING DAN EVALUASI PEMBELAJARAN DARING	15
4.1 Lingkup Monitoring dan Evaluasi Daring	15
4.2 Pelaksanaan dan Pelaporan Monev Daring.....	16
BAB V. PENUTUP	17

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, dan kompetitif. Salah satu cara mencapainya adalah dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Dalam kaitan dengan pendidikan, pada era ini para ahli sering mengistilahkan dengan sebutan Pendidikan 4.0 (education 4.0). Istilah ini digunakan oleh para ahli teori pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi cyber baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran, yang meniscayakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkembang demikian pesatnya sehingga berdampak pada mudahnya untuk mengakses informasi dan berinteraksi secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Bukan hanya itu tetapi peran teknologi informasi dan komunikasi semakin merasuk ke dalam berbagai lini kehidupan termasuk diantaranya adalah dunia pendidikan. Terkait bidang pendidikan ini, peran TIK sedapat mungkin dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena, peningkatan kualitas pendidikan menjadi indikator keberhasilan suatu bangsa masa kini dan akan datang.

Secara umum, pembelajaran daring mulai berkembang saat adanya Pandemi Covid-19 dimana seluruh sekolah dan perguruan tinggi tidak diperkenankan untuk berkumpul di tempat-tempat terbuka. Pelaksanaan pembelajarapun akhirnya dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Setelah pandemi covid-19 mulai menurun, pembelajaran daring dirasa masih lebih efektif jika guru atau dosen tidak dapat hadir ke ruang kelas dikarenakan alasan tertentu. Pembelajaran melalui daring dirasa lebih efektif daripada guru atau dosen tidak mengajar sama sekali. Akan tetapi, pembelajarn daring dengan tanpa adanya pedoman dalam pelaksanaannya juga tidak akan menghasilkan output yang diinginkan. Oleh karena itu pedoman diperlukan untuk memastikan bahwa pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dengan tidak mengesampingkan dari aspek kualitasnya.

1.2 Dasar Hukum

1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2009 tentang Tunjangan Profesi Guru dan Dosen, Tunjangan Khusus Guru dan Dosen, serta Tunjangan Kehormatan Profesor;
7. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2018
8. Keputusan Bersama 4 Menteri Nomor 01/KB/2020 tanggal 15 Juni 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19)

1.3 Tujuan

Secara umum tujuan pedoman pembelajaran daring dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menjamin agar kualitas dan standar akademik program pembelajaran daring sama dengan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan dengan tatap muka di kelas
2. Menjamin kualitas interaksi antara dosen dengan mahasiswa dapat berlangsung dengan baik.
3. Menjamin kualitas media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik mata kuliah yang diajarkan.

Secara khusus tujuan pedoman pembelajaran bagi dosen, mahasiswa maupun tenaga kependidikan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dosen
 - a. Menjadi acuan dalam memilih dan menyiapkan media pembelajaran daring yang digunakan.

- b. Menjadi acuan dalam mengembangkan rancangan pembelajaran pada mata kuliah daring yang diampu.
- c. Menjadi acuan dalam mengidentifikasi sarana-prasarana serta teknologi pendukung yang dibutuhkan.
- d. Menjadi acuan dalam mengidentifikasi evaluasi pembelajaran untuk pembelajaran mata kuliah daring atau mata kuliah dalam jaringan.

2. Mahasiswa

- a. Memperoleh jaminan kualitas proses pembelajaran mata kuliah daring.
- b. Memperoleh jaminan kualitas proses pembelajaran daring relevan dengan mata kuliah yang diajarkan.
- c. Memperoleh jaminan kualitas proses pembelajaran daring sesuai dengan sarana yang tersedia.

3. Tenaga Kependidikan

- a. Memiliki acuan dalam memberikan pelayanan kepada mahasiswa terhadap pembelajaran daring.
- b. Memiliki acuan dalam memberikan pelayanan akademik lainnya.

BAB II. Model dan Media Pembelajaran Daring

2.1 Model dan Media Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring adalah proses belajar dalam jaringan dalam interaksi antar mahasiswa, mahasiswa dengan sumber belajar, dan mahasiswa dengan dosen yang memberikan pengalaman belajar efektif menuju capaian pembelajaran. Proses pembelajaran Daring dapat dilakukan melalui dua kategori, yakni pembelajaran mandiri dan pembelajaran terbimbing.

- a. Belajar mandiri: proses pembelajaran yang diinisiasi oleh mahasiswa dalam periode tertentu. Untuk dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, dosen menyiapkan beragam tugas dan pemicu/inisiasi dalam pembelajaran daring.
- b. Belajar terbimbing/terstruktur: proses pembelajaran daring yang diinisiasi oleh dosen dalam bentuk tutorial tatap muka dan tutorial online tidak tatap muka dengan mengandalkan bimbingan dosen/tutor secara virtual.
 - 1) Tutorial tatap muka: proses pembelajaran daring dilaksanakan dengan mempersyaratkan adanya tutorial/pembimbingan tatap muka langsung, yang termediasi melalui media video conference, skype, audio conference, dan lainnya). Proses pembelajaran ini dilakukan dalam waktu yang bersamaan (sinkronous).
 - 2) Tutorial tidak tatap muka: proses pembelajaran daring yang dilaksanakan dengan mempersyaratkan adanya interaksi mahasiswa dengan dosen/tutor, atau mahasiswa dengan mahasiswa yang termediasi oleh media seperti forum, chat, email, blog, media sosial (WhatsApp, facebook, twitter, dan lainnya). Proses pembelajaran ini bisa dilakukan dalam waktu yang bersamaan (sinkronous) atau dalam waktu yang berbeda (asinkronous).

Pembelajaran Blended (blended learning) adalah salah satu metoda pembelajaran yang memadukan secara harmonis antara keunggulan-keunggulan pembelajaran tatap muka (offline) dengan keunggulan-keunggulan pembelajaran daring (online) dalam rangka mencapai capaian pembelajaran lulusan (tim KPT KemenristekDikti, 2018). Dalam pembelajaran Blended mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar saat didampingi dosen di kelas ataupun di luar kelas, namun juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas secara mandiri. Saat belajar di kelas bersama dosen, mahasiswa mendapatkan materi pembelajaran dan pengalaman belajar, praktik baik, contoh, dan motivasi langsung dari dosen.

Sedangkan pada saat belajar secara daring mahasiswa akan dapat mengendalikan sendiri waktu belajarnya, dapat belajar di mana saja, dan tidak terikat dengan metode pengajaran dosen. Materi belajar lebih kaya, dapat berupa buku-buku elektronik atau artikel-artikel elektronik, video pembelajaran dari internet, virtual reality, serta mahasiswa dapat memperolehnya dengan menggunakan gawai dan aplikasi-aplikasi yang ada dalam genggamannya dengan mudah. Pembelajaran Blended terjadi jika materi pembelajaran 30%-79% dapat diperoleh dan dipelajari mahasiswa melalui daring. Selanjutnya klasifikasi pembelajaran Blended ditinjau dari akses mahasiswa terhadap materi pembelajaran tersaji pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Klasifikasi Pembelajaran Blended

Proporsi pembelajaran daring	Bentuk pembelajaran	Deskripsi
0%	Tatap Muka	Perkuliahan tanpa menggunakan teknologi <i>online</i> . Materi pembelajaran disampaikan secara tertulis atau oral.
1% - 29%	Terfasilitasi jaringan (<i>web enhanced</i>)	Perkuliahan yang dilaksanakan berbasis teknologi jejaring terutama hal-hal dianggap penting saja sebagai tambahan untuk memperkuat fasilitasi pembelajaran secara tatap muka. Contohnya menggunakan <i>webpage</i> untuk meletakkan RPS, materi pembelajaran dan tugas-tugas
30% - 79%	Bauran (<i>Blended</i>)	Pembelajaran dilaksanakan secara bauran baik secara daring maupun tatap muka. Secara substansial proporsi penyampaian materi pembelajaran dan proses pembelajaran, termasuk asesmen dilaksanakan secara daring. Umumnya pelaksanaan pembelajaran daring dan tatap muka adalah terintegrasi secara sistematis berorientasi pada capaian pembelajaran.
$\geq 80\%$	Daring Penuh (<i>Fully online</i>)	Pembelajaran hampir sepenuhnya atau sepenuhnya terjadi secara daring, sudah tidak terjadi lagi tatap muka secara terstruktur. Semua materi dan proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Pembelajaran Blended dalam pelaksanaannya, baik dalam perspektif dosen maupun mahasiswa, memiliki beberapa model praktik baik. Program Studi teknik elektro akan menggunakan model *flipped learning* , yang dirasa sesuai dengan lingkungan pembelajarannya.

Model *flipped learning* adalah salah satu model rotasi dari pembelajaran Blended. Mahasiswa belajar dan mengerjakan tugas-tugas sesuai dengan rencana pembelajaran yang diberikan oleh dosen secara daring di luar kelas. Kemudian saat berikutnya mahasiswa belajar tatap muka di kelas, mahasiswa melakukan klarifikasi-klarifikasi dengan kelompok belajarnya apa yang telah dipelajari secara daring, dan juga mendiskusikannya dengan dosen. Tujuan model *flipped learning* ini untuk mengaktifkan kegiatan belajar mahasiswa di luar kelas, mahasiswa akan didorong untuk belajar menguasai konsep dan teori-teori materi baru di luar kelas dengan memanfaatkan waktu 2x60 menit penugasan terstruktur dan belajar mandiri setiap satu sks nya. Belajar di luar kelas dilakukan oleh mahasiswa dengan memanfaatkan teknologi informasi, misalnya menggunakan learning management system (LMS). Yang akan digunakan oleh mahasiswa dan dosen program studi teknik elektro adalah e-learning milik teknik elektro.

Belajar di luar kelas juga dapat menggunakan video pembelajaran, buku elektronika, dan sumber-sumber belajar lainnya yang dapat diperoleh mahasiswa dari internet. Pada tahap selanjutnya mahasiswa akan belajar di dalam kelas mendemonstrasikan hasil belajar dari tahap sebelumnya, berdiskusi, melakukan refleksi, presentasi, mengklarifikasi, dan pendalaman dengan dosen dan teman belajar dengan memanfaatkan waktu 50 menit per satu sks. Model *flipped learning* ini dapat dilakukan untuk tiap tahapan belajar yang memerlukan waktu satu minggu, dua minggu, atau lebih sesuai dengan tingkat kesulitan pencapaian kemampuan akhir (Sub-CPMK).

Media yang digunakan dalam pembelajaran daring juga beragam, diantaranya adalah Google Classroom, Zoom, LMS berbasis moodle, dan yang lainnya. Penggunaan media dalam pembelajaran daring perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut;

- a. Kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur
- b. Mendorong mahasiswa untuk menggunakan sumber belajar internal dan eksternal
- c. Meningkatkan ketrampilan abad 21
- d. Mendorong pembelajaran sepanjang hayat
- e. Perkembangan pengetahuan, teknologi dan inovasi yang semakin pesat
- f. Mefasilitasi interaksi dan komunikasi dengan mahasiswa
- g. Berorientasi pada kemampuan berpikir intelektual dari sederhana ke kompleks, berorientasi pada kecakapan motorik, berorientasi pada kepekaan rasa, emosi, nilai dan sikap
- h. Menyediakan 4 bagian minimal: a) kehadiran; b) penyampaian materi secara beragam; c) diskusi dan interaksi; dan d) assesmen.

BAB III. TAHAPAN PEMBELAJARAN DARING DAN PEMBELAJARAN BLENDED

3.1. Perancangan Pembelajaran Daring dan Blended

Perancangan pembelajaran secara sistematis perlu dilakukan agar menghasilkan RPS beserta perangkat pembelajaran yang lainnya, diantaranya instrumen penilaian, rencana tugas, bahan ajar, dan lainnya yang dapat dijalankan dalam proses pembelajaran secara efisien dan efektif. RPS yang digunakan dapat menggunakan RPS dengan tatap muka, hanya saja dalam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan berbeda.

3.2. Pelaksanaan Pembelajaran Daring

a. Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar pada pembelajaran e-learning tetap memperhatikan CP Mata Kuliah, materi yang dikembangkan, kemampuan akhir yang diharapkan, dan pengalaman belajar mahasiswa. Dalam mendesain bahan ajar, dosen dapat mempertimbangkannya dengan corak e-learning, apakah sebagian (blended) atau keseluruhan (full). Baik pembelajaran dilakukan secara blended atau full daring, seluruh materi, ebook, beserta RPS dapat diupload di e-learning. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat belajar materi yang diberikan terlebih dahulu. Konten yang dikembangkan sebaiknya selaras dengan perkembangan ranah pengetahuan dan penguatan literasi digital.

b. Kode Etik Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Agar pelaksanaan pembelajaran daring berjalan lancar, maka diperlukan etika yang harus ditaati bersama.

Etiket saat interaksi pembelajaran daring:

- a. Login dengan identitas nama asli
- b. Gunakan headset
- c. Mute microphone dan klik simbol tangan untuk interupsi
- d. Non-aktifkan video ketika tidak diminta oleh fasilitator
- e. Ijin via chat kepada fasilitator ketika meninggalkan ruang interaksi
- f. Gunakan fasilitas/fitur dengan baik dan tanggung jawab
- g. Pelajari materi dan kerjakan tugas/ujian sesuai jadwal

Etiket berkomunikasi di media sosial:

- a. Tidak mengumbar informasi pribadi

- b. Menggunakan kata-kata yang layak dan sopan
- c. Menghargai hasil karya orang lain
- d. Tinjau ulang kebenaran berita
- e. Opini berdasarkan data dan fakta yang nyata
- f. Hindari penyebaran SARA, hal-hal yang tidak etis dan pornografi
- g. Hindari media sosial jika sedang emosi

Etiket mengirimkan pesan:

- a. Perhatikan waktu pengiriman pesan
- b. Gunakan bahasa yang baik dan benar
- c. Mulailah dengan salam
- d. Cantumkan identitas pengirim
- e. Tuliskan tujuan dengan singkat dan jelas
- f. Permintaan maaf bila diperlukan
- g. Akhiri dengan terima kasih dan salam

Etiket mengirimkan email:

- a. Alamat email atau foto memrepresentasikan identitas pengirim
- b. Mengisi subjek dengan tepat
- c. Mengisi badan email dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, awali dengan salam, memperkenalkan identitas pengirim, tujuan jelas, serta akhiri dengan terima kasih dan salam
- d. Apabila akan melampirkan sesuatu, pastikan lampiran tersedia
- e. Membaca dan memeriksa ulang sebelum mengirim

c. Interaksi Pembelajaran Daring

Sebelum melaksanakan pembelajaran daring dengan bertatap maya, ada hal-hal yang harus diperhatikan baik sebelum maupun saat daring dilakukan.

Sebelum daring, pastikan:

- a. Kestabilan internet, menyiapkan cadangan tethering dari HP jika diperlukan
- b. Perangkat headset berfungsi dengan baik
- c. Ketenangan suasana sekitar
- d. Menghidupkan (unmute) suara ketika sedang berbicara
- e. Tidak sering melakukan pergerakan badan

Saat daring, maka perhatikan hal-hal berikut:





- a. Bagian belakang tempat duduk tidak terlalu terang sehingga menimbulkan efek silau
- b. Posisi kamera perangkat tidak terlalu bawah
- c. Perangkat tidak terlalu dekat ke muka supaya layar dapat menangkap (capture) interaksi tangan ketika berbicara
- d. Apabila sedang tidak berbicara, biasakan dimatikan (mute) suara pada perangkatnya
- e. Memperhatikan strategi engagement ketika aktivitas daringnya cukup lama, seperti berhenti setiap 15 menit kemudian berinteraksi

3.3.SOP Pembelajaran Daring


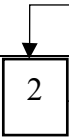

Tabel 3.1 Diagram Alir SOP Layanan Pembelajaran Daring E-learning Teknik Elektro UNIGA (Blended Learning dan Kuliah Online)

a. Registrasi dan aktivasi akun kuliah blended learning dan kuliah online				
No	Prosedur	Staff Akademik	Admin Flatform	Mahasiswa
1	Staff akademik melakukan pengumpulan data mahasiswa yang akan melaksanakan perkuliahan di semester tersebut	<div>1</div>		
2	Staff akademik memberikan data mahasiswa ke admin flatform		<div>2</div>	
3	Admin platform menyiapkan layanan aktivasi akun kuliah online mahasiswa		<div>3</div>	
4	Mahasiswa melakukan registrasi dan aktivasi akun kuliah			<div>4</div>

b. Pelaksanaan kegiatan kuliah blended learning dan kuliah online					
No	Prosedur	Staff Akademik	Admin Platform	Dosen	Mahasiswa
1	Dosen mengirimkan permohonan membuka (enrollment) mata kuliah daring melalui staff akademik			<div>1</div>	
2	Staff akademik memberikan ajuan dosen kepada admin platform	<div>2</div>			

3	Admin platform memasukkan dosen pada mata kuliahnya				
4	Dosen dapat menemukan mata kuliah daring di e-learning dan melaksanakan perkuliahan secara daring				
5	Dosen dapat memberikan tugas secara langsung kepada mahasiswa melalui e-learning				
6	Mahasiswa dapat mengumpulkan tugas di e-learning berdasarkan batasan waktu yang ditetapkan oleh dosen				

c. Pelaksanaan kegiatan UTS dan UAS secara luring

No	Prosedur	Staff Akademik	Dosen	Mahasiswa
1	Dosen memberikan soal kepada staff akademik			
2	Staff akademik melakukan pengumpulan soal UTS dan UAS dari dosen			
3	Mahasiswa mengerjakan soal UTS dan UAS sesuai jadwal yang sudah ditentukan			

d. Pelaksanaan kegiatan UTS dan UAS secara daring					
No	Prosedur	Staff Akademik	Admin Platform	Dosen	Mahasiswa
1	Dosen memberikan soal kepada staff akademik			1	
2	Staff akademik melakukan pengumpulan soal UTS dan UAS dari dosen	2			
3	Staff akademik meminta admin platform untuk memasukkan soal		3		
4	Admin platform memasukkan soal UTS UAS		4		
5	Mahasiswa mengerjakan soal UTS dan UAS sesuai jadwal yang sudah ditentukan				5

3.4.Sistem Penilaian Pembelajaran Daring

Penilaian pembelajaran meliputi penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa yang memenuhi standar penilaian pembelajaran yakni kriteria minimal tentang penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran lulusan. Dikarenakan tahun 2023 Indonesia sudah diberikan kewenangan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, jika dosen akan melaksanakan pembelajaran daring, ujian yang dilakukan (UTS dan UAS) akan tetap dilaksanakan secara luring, sehingga standar penilaian juga akan sama antara yang melaksanakan daring dan luring. Standar Penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa mencakup:

1. prinsip penilaian, yang meliputi prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi;
2. teknik dan instrumen penilaian; teknik penilaian terdiri atas observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis (dengan dan/atau tanpa diperkenankan membuka buku; pilihan ganda dan/atau jawaban bebas), sedangkan instrumen penilaian terdiri atas penilaian proses dalam bentuk rubrik dan/atau penilaian hasil;
3. mekanisme dan prosedur penilaian; mekanisme penilaian terdiri atas: a) menyusun, menyampaikan, menyepakati tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian antara penilai dan yang dinilai sesuai dengan rencana pembelajaran; b) melaksanakan proses penilaian sesuai dengan tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian yang memuat prinsip penilaian; c) memberikan umpan balik dan kesempatan untuk mempertanyakan hasil penilaian kepada mahasiswa; d) mendokumentasikan penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa secara akuntabel dan transparan;
4. pelaksanaan penilaian, dilakukan sesuai rencana pembelajaran oleh dosen pengampu atau tim dosen;
5. pelaporan penilaian dan kelulusan, berupa kualifikasi keberhasilan mahasiswa dalam menempuh suatu mata kuliah yang dinyatakan dalam kisaran: A, A-, B+, B, B-, C+, C, D, dan E, dengan ketentuan:

Tabel 3.2. Rentang Nilai Akhir dan Kelulusan Matakuliah

Nilai Akhir	Nilai Huruf	Nilai Angka	Keterangan
80,00 – 100,00	A	4,00	Lulus
75,00 – 79,99	A-	3,70	Lulus

72,00 – 74,99	B+	3,30	Lulus
68,00 – 71,99	B	3,00	Lulus
65,00 – 67,99	B-	2,70	Lulus
62,00 – 64,99	C+	2,30	Lulus
55,00 – 61,99	C	2,00	Lulus
41,00 – 54,99	D	1,00	Tidak Lulus
00,00 – 40,99	E	0,00	Tidak Lulus

BAB IV. MONITORING DAN EVALUASI PEMBELAJARAN DARING

4.1 Lingkup Monitoring dan Evaluasi Daring

Guna menjamin kualitas proses pelaksanaan pembelajaran daring, maka monitoring dan evaluasi dilakukan terhadap aspek-aspek berikut;

a. Mutu Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran disajikan dalam bentuk Rencana Pembelajaran Semester sesuai dengan muatan-muatan yang terdapat dalam form RPS.

b. Mutu Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran daring menggunakan strategi yang menumbuhkan pengalaman belajar melalui partisipasi aktif mahasiswa, pengembangan berpikir dalam bentuk interaksi ekomunitas.

c. Mutu Strategi Pengantaran/penyampaian

Penyampaian dengan memberikan instruksi yang jelas dan detil, dimana materi pembelajaran disampaikan dalam bentuk informasi tekstual, grafis, citra (image), audio, video, simulasi, animasi, glossary, forum dan lain- lain, dan dapat diakses melalui e-learning.

d. Mutu Interaksi Mahasiswa dan Bahan Ajar

Sistem yang digunakan memungkinkan penyajian bahan ajar dalam berbagai cara; konferensi online, chat, dan lainnya; memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing; memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengevaluasi diri secara mandiri untuk mengetahui capaian belajarnya; dan memungkinkan mahasiswa untuk mengakses semua layanan dukungan yang ada dimanapun mereka berada.

e. Mutu Kolaborasi

Sistem yang digunakan memungkinkan mahasiswa untuk melakukan kegiatan kolaboratif; Capaian atau tujuan dan kegiatan kolaboratif didefinisikan secara jelas; Manfaat setiap kegiatan bagi mahasiswa dituliskan dengan jelas; Penjelasan sistem penilaian untuk kegiatan kolaboratif, baik per kelompok maupun perindividu, dituliskan dengan jelas.

f. Mutu Sistem Umpan Balik

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

g. Mutu Penilaian Pembelajaran

Sistem penilaian dituliskan dan diinformasikan dengan jelas dan dapat diakses oleh mahasiswa; Penilaian dilakukan dalam berbagai bentuk sesuai dengan prinsip materi yang diberikan; Penilaian diberikan dalam beberapa tahapan selama proses belajar.

h. Mutu Media Pembelajaran

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

4.2 Pelaksanaan dan Pelaporan Monev Daring

Pelaksanaan Monev pembelajaran daring dilakukan oleh ketua prodi bekerja sama dengan Gugus Kendali Mutu Fakultas yang dikordinasikan oleh LPM terhadap 8 aspek yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Pelaksanaan monev dilakukan sedikitnya 3 kali dalam tiap semester. Instrumen monev pembelajaran daring yang akan digunakan berupa kuesioner, daftar ceklist, laporan/keluhan, dan catatan. Data-data hasil monev akan dianalisa untuk ditindaklanjuti apabila terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan kriteria-kriteria dalam setiap aspek pembelajaran daring.

BAB V. PENUTUP

Kegiatan monitoring dan evaluasi pembelajaran daring di lingkungan program studi teknik elektro dilakukan secara berkala dengan tujuan untuk mengetahui kualitas dan efektivitas pelayanan pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Hasil yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkala sehingga pembelajaran bermutu dan berkualitas.

Buku pedoman ini disusun sebagai panduan praktis untuk pelaksanaan dan evaluasi secara tepat dan berkala guna mewujudkan output pendidikan secara optimal. Penyusun menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam buku panduan pembelajaran daring ini. Oleh karena itu, kami harapkan saran dan masukan membangun dari berbagai pihak guna lebih sempurnanya buku ini.