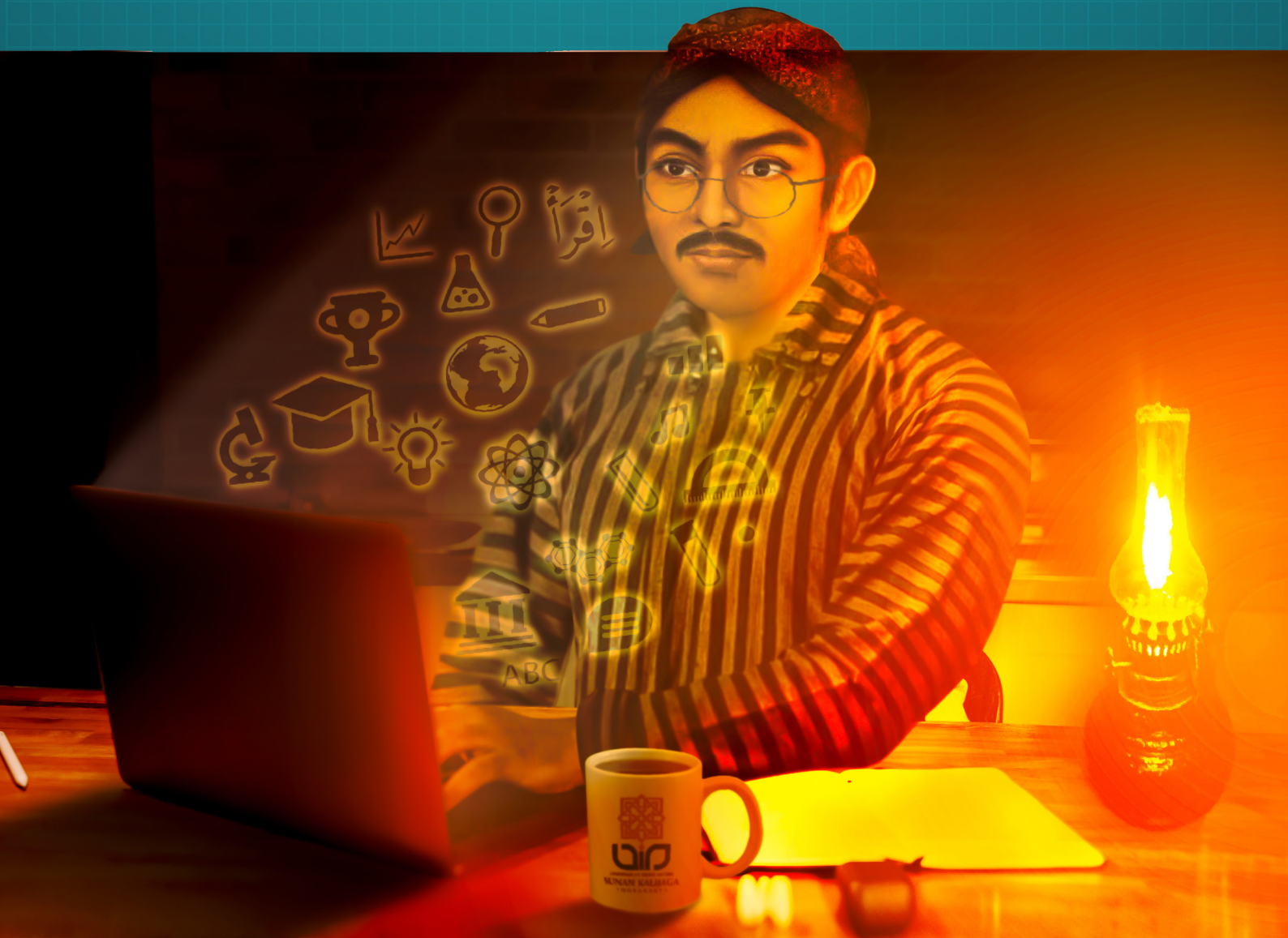




PEDOMAN PEMBELAJARAN UIN SUKA DARING



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2021





LEMBAR PENGESAHAN
PEDOMAN UIN SUKA DARING
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Kode Dokumen :
Revisi :
Tanggal Berlaku :

Disahkan oleh
Rektor UIN Sunan
Kalijaga

Prof. Dr. Phil. Al Makin,
M.Ag



Diperiksa oleh
Wakil Rektor Bidang
Akademik dan
Pengembangan Lembaga

Prof. Dr. Iswandi Syahputra,
M.Si.

Dibuat oleh
Ketua LPM

Dr. M. Fakhri Husein, M.Si





TIM PENYUSUN

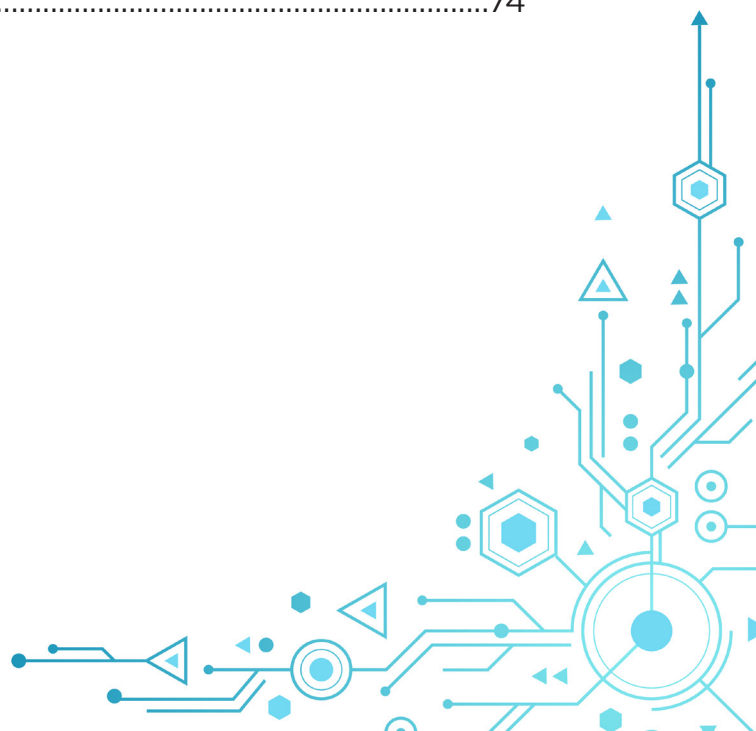
1. Prof. Dr.Phil. Al Makin.
2. Prof. Dr. Iswandi Syahputra.
3. Dr. M. Fakhri Husein, SE, M.Si
4. Drs. HA. Munir, MA
5. Dr. Ubaidillah, S.S., M.Hum
6. Dr. Mustafa, S.Ag., M.Si
7. Dr. Samsul Hadi, S.Ag, M.Ag
8. Prof. Dr. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag.
9. Dr. Muhammad Alfatih Suryadilaga, S.Ag, M.AG
10. Dr. Shofwatul Uyun, S.T, M.Kom
11. Dr. Sulistyaningsih, S.Sos, M.Si
12. Dr. Misnen Ardiansyah, SE, MSi
13. Muhammad Taufiq Nuruzzaman, ST, M.Eng, Ph.D
14. Suefrizal, S,Ag., M.Si
15. Nuristighfari Masri Khaerani, M.Psi., Psikolog
16. Dr. Epha Diana Supandi, M.Sc
17. Dr. Irsyaddunnas, M.Ag
18. Dr. Andi Prastowo, M.Pd.I
19. Dr. Sri Rohyanti Zulaikha, S.Ag., SS., M.Si.
20. M. Didik. R. Wahyudi, ST.,MT.





DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
TIM PENYUSUN.....	3
KATA PENGANTAR PENYUSUN.....	7
KATA PENGANTAR REKTOR.....	8
DAFTAR ISTILAH.....	9
I. PENDAHULUAN.....	10
II. PEMBELAJARAN DARING.....	12
III. TUJUAN STANDAR PEMBELAJARAN DARING.....	14
IV. RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN DARING.....	15
V. ASPEK DAN STANDAR MUTU PEMBELAJARAN DARING.....	22
VI. PENUTUP.....	26
LAMPIRAN MANUAL UIN SUKA DARING UNTUK DOSEN.....	27
LAMPIRAN MANUAL UIN SUKA DARING UNTUK MAHASISWA.....	52
LAMPIRAN INSTRUMEN.....	65
REFERENSI.....	74



KEPUTUSAN REKTOR UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

NOMOR 21.10 TAHUN 2021

TENTANG

PEDOMAN PEMBELAJARAN UIN-SUKA DARING
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOG-
YAKARTA
PADA MASA PANDEMI COVID-19

- Menimbang :
- a. bahwa dalam rangka implementasi Pengelolaan Penjaminan Mutu dan untuk mengevaluasi pencapaian mutu penyelenggaraan Pendidikan pada UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada masa pandemi Covid-19, perlu disusun Pedoman Pembelajaran secara dalam jaringan (daring) pada masa pandemi Covid-19;
 - b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a di atas, perlu menetapkan Keputusan Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tentang Pedoman Pembelajaran UIN-Suka Daring pada Masa Pandemi Covid-19 .
- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-undang RI Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan;
 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNl;
 7. Peraturan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Non Alam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) sebagai Bencana Nasional;
 8. Keputusan Presiden RI Nomor 50 Tahun 2004 tentang Perubahan IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Menjadi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
 9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 26 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 86 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Agama RI Nomor 26 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Laksana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;
 10. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 22 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 40 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Agama Nomor 22 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;



10. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 46 Tahun 2017 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Menteri Agama Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;
11. Peraturan Menteri Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Internal;
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
13. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
14. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, pembubaran Perguruan Tinggi Negeri dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan izin Perguruan Tinggi Swasta.
15. 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);

MEMUTUSKAN

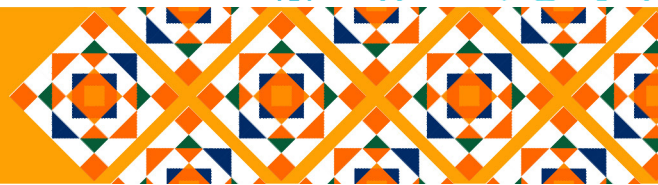
- Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TENTANG PEDOMAN PEMBELAJARAN UIN-SUKA DARING UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA PADA MASA PANDEMI COVID-19
- Kesatu : Menetapkan Pedoman Pembelajaran UIN-Suka Daring UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada Masa Pandemi COVID-19 sebagaimana tercantum dalam Lampiran Surat Keputusan ini yang merupakan bagian tak terpisahkan dengan Keputusan ini;
- Kedua : Pedoman ini digunakan sebagai panduan dalam penyelenggaraan pembelajaran secara dalam jaringan (daring) pada masa pandemi Covid-19 di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya

Ditetapkan di Yogyakarta
Pada Tanggal 1 Februari



Tembusan:

1. Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI;
2. Direktur Pendidikan Tinggi Islam Kementerian Agama RI;
3. Ketua dan Sekretaris Senat UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
4. Para Wakil Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
5. Para Dekan Fakultas dan Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
6. Kepala Biro AAKK dan Kepala Biro AUK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
7. Ketua LPM dan LPPM UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
8. Para Kepala Pusat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.





Kata Pengantar Penyusun

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya Pedoman Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) UIN Sunan Kalijaga dapat diselesaikan.

Pedoman Pembelajaran Daring UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta disusun untuk mengetahui mutu pelaksanaan pembelajaran daring. Seperti diketahui, pandemi Covid-19 di tengah semester genap tahun akademik 2019/2020 mengakibatkan perkuliahan tatap muka atau luar jaringan (luring) tidak bisa diteruskan. Sebagai gantinya, perkuliahan diganti dengan pola pembelajaran daring melalui teknologi komunikasi internet.

Semoga pedoman ini dapat berkontribusi untuk peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, bahkan pendidikan tinggi secara nasional untuk kemajuan bangsa Indonesia. Terima kasih kepada pimpinan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sehingga penyusunan buku pedoman ini dapat diselesaikan. Semoga kerja keras dan keikhlasan Tim Penyusun dapat bernilai ibadah dan mendapatkan ridho dari Allah SWT. Aamiin YRA.

Wassalamu'alaikum wr.wb
Yogyakarta, 1 Februari 2021

Tim Penyusun





Kata Pengantar Rektor

Puji syukur kepada Allah SWT atas hidayah-Nya sehingga tim penyusun dapat menyelesaikan Pedoman Pembelajaran Daring UIN Sunan Kalijaga. Shalawat dan salam selalu kita mohonkan kepada Allah SWT semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, beliau sebagai suri tauladan kita dalam segala aspek kehidupan.

Buku ini disusun oleh tim akademik UIN Sunan Kalijaga. Pedoman ini dimaksudkan untuk memastikan penjaminan mutu terutama standar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Secara garis besar buku ini menguraikan tentang aturan penyelenggaraan pembelajaran daring UIN Sunan Kalijaga. Hal ini dilakukan karena metode pembelajaran di standar nasional harus mengkombinasikan dua media pembelajaran, daring dan luring atau yang dikenal dengan metode blended learning.

Ucapan terimakasih disampaikan pada seluruh pihak khususnya tim penyusun yang telah mewujudkan Pedoman Penyelenggaraan Daring UIN Sunan Kalijaga. Insha Allah menjadi amal jariyah. Akhirnya, semoga Pedoman ini dapat dijadikan panduan penyelenggaraan kelas daring Sunan Kalijaga. Terimakasih.

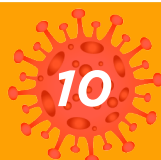
Wassalamu'alaikum wr wb,
Yogyakarta, 1 Februari 2021





DAFTAR ISTILAH

1. **Asinkronus** (asynchronous) atau tidak dalam waktu yang sama adalah aktivitas yang dilakukan pada waktu tidak bersamaan baik dalam satu tempat maupun beda tempat (tempat terpisah). Pada pembelajaran daring, proses pembelajaran asinkron terjadi melalui email atau jenis aplikasi lain yang memungkinkan pesan atau materi pembelajaran dapat dibuka dan direspon kapan saja dan dimana saja.
2. **Daring** atau dalam jaringan adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan komputer untuk aktivitas berbasis internet. Lawan kata daring adalah luring, luar jaringan atau offline.
3. **Hybrid Learning** adalah varian turunan model pembelajaran yang menggabungkan berbagai model pembelajaran dengan tetap mempertahankan sifat dan karakter pembelajaran. Pada pembelajaran daring dapat berupa penggabungan sinkronus dan asinkronus.
4. **LMS** (Learning Management System) adalah berbagai aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran daring, program pembelajaran elektronik dan materi pembelajaran.
5. **Sinkronus** (synchronous) atau dalam waktu yang sama adalah aktivitas yang dilakukan pada waktu bersamaan baik dalam satu tempat maupun beda tempat (tempat terpisah). Pada pembelajaran daring, proses pembelajaran sinkron terjadi secara tatap muka melalui perantara video conference, audio conference atau chatting.
6. **Video conference** adalah konferensi yang diselenggarakan dengan perantara jaringan computer berbasis internet seperti menggunakan aplikasi Skype, Zoom, UMeet, dan sebagainya.



I. PENDAHULUAN

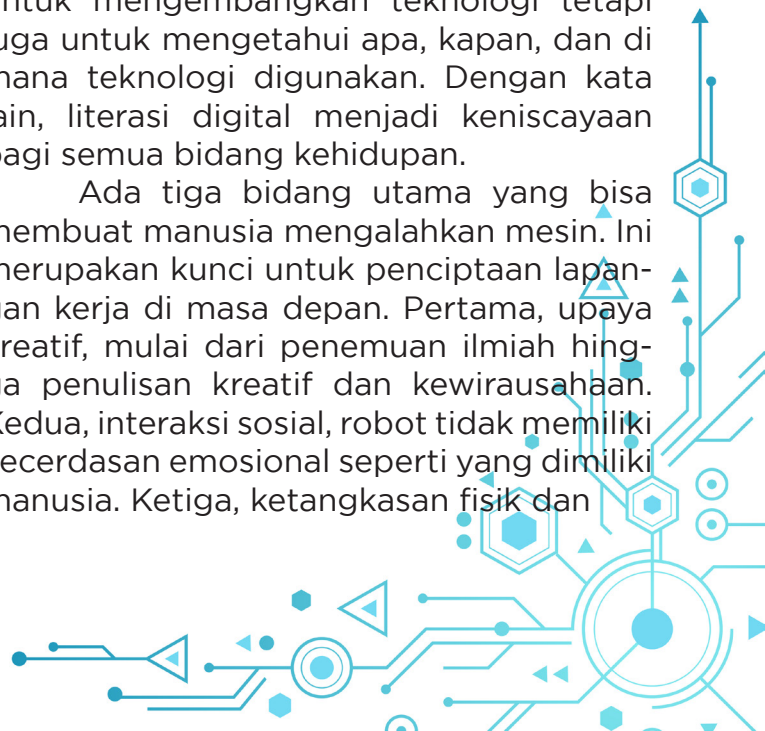
A. Pengantar

Pendidikan pada era revolusi industri 4.0, membutuhkan sistem 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 serta 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. Bentuk pendidikan yang sekarang dibutuhkan adalah yang dapat dipersonalisasi, dikemas ulang, serta peer to peer dan berkesinambungan. Di samping itu, tren pembelajaran saat ini dan di masa depan yaitu: dapat dilaksanakan di beragam waktu dan tempat, pembelajaran yang dipersonalisasi, pilihan bebas bagi peserta didik, berbasis proyek, pengalaman lapangan, interpretasi data, sistem ujian yang berubah total, kepemilikan peserta didik, dan mentoring akan menjadi lebih penting.

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

Di samping itu, masa depan membutuhkan pekerjaan-pekerjaan yang sangat terlatih dalam teknologi, juga yang penting dalam nilai-nilai yang terkait dengan penggunaan teknologi. Di masa depan, kita tidak hanya harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan teknologi tetapi juga untuk mengetahui apa, kapan, dan di mana teknologi digunakan. Dengan kata lain, literasi digital menjadi keniscayaan bagi semua bidang kehidupan.

Ada tiga bidang utama yang bisa membuat manusia mengalahkan mesin. Ini merupakan kunci untuk penciptaan lapangan kerja di masa depan. Pertama, upaya kreatif, mulai dari penemuan ilmiah hingga penulisan kreatif dan kewirausahaan. Kedua, interaksi sosial, robot tidak memiliki kecerdasan emosional seperti yang dimiliki manusia. Ketiga, ketangkasan fisik dan



mobilitas, berenang, latihan menari, dan sebagainya yang memberi manusia kelincahan dan ketangkasan fisik yang luar biasa dan tidak bisa dilakukan mesin. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai institusi pendidikan berupaya merespon perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini, yakni dengan melakukan pembelajaran daring dalam melaksanakan proses perkuliahan. Untuk menjamin kualitas pembelajaran daring tersebut tentu diperlukan standar mutu yang dapat dijadikan sebagai acuan oleh unit kerja. Standar ini diperlukan guna memastikan bahwa pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dengan tidak mengesampingkan aspek kualitasnya

B. Fungsi

1. Pedoman Pembelajaran Daring ini merupakan bagian dari Buku Pedoman Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang menjelaskan ketentuan dasar dan arah pembelajaran daring.
2. Pedoman Pembelajaran Daring ini berfungsi sebagai pedoman dasar dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran daring yang meliputi perencanaan, penyelenggaraan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran daring di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

C. Tujuan

1. Memberikan pedoman praktis dalam penyelenggaraan pembelajaran daring.
2. Memberikan rambu-rambu dalam penetapan kebijakan penyelenggaraan pembelajaran daring.

D. Ruang Lingkup

Pedoman ini terdiri dari enam bab yaitu:

Bab I. Pendahuluan

Bab II. Pembelajaran Daring

Bab III. Tujuan Standar Pembelajaran Daring

Bab IV. Ruang Lingkup Pembelajaran Daring

Bab V. Aspek dan Standar Mutu Pembelajaran Daring

Bab VI. Penutup



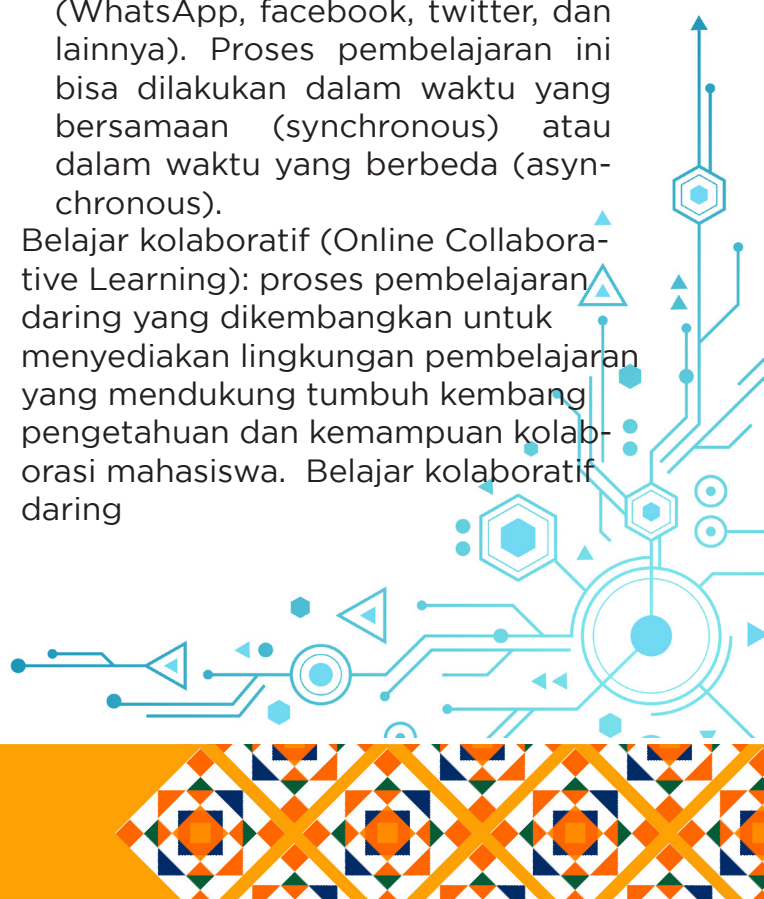
II. PEMBELAJARAN DARING

Pembelajaran daring adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi informasi dalam jaringan internet melalui interaksi antar mahasiswa, mahasiswa dengan sumber belajar, dan mahasiswa dengan dosen dengan synchronous atau asynchronous, atau gabungan di antara keduanya yang memberikan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan bermakna menuju tercapainya capaian pembelajaran. Metode pembelajaran synchronous merupakan metode pembelajaran atau perkuliahan yang dilakukan secara langsung (real time), mengharuskan dosen dan mahasiswa berada pada waktu yang bersamaan bertemu secara online walaupun di tempat yang berbeda. Proses pembelajaran daring dapat dilakukan melalui tiga kategori, yakni pembelajaran mandiri dan pembelajaran terbimbing.

1. Belajar mandiri: proses pembelajaran yang diinisiasi oleh mahasiswa dalam periode waktu tertentu. Untuk dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, dosen menyiapkan perangkat perencanaan pembelajaran, bahan ajar, beragam tugas, latihan, dan instrument penilaian, sekaligus remedial dan pengayaan secara daring dengan metode pembelajaran asynchronous.
2. Belajar terbimbing/terstruktur: proses pembelajaran daring yang diinisiasi oleh dosen dalam bentuk tutorial tatap muka dan tutorial online tidak tatap muka dengan menggunakan

bimbingan dosen/tutor secara virtual. tidak tatap muka dengan menggunakan bimbingan dosen/tutor secara virtual.

- a. Tutorial tatap muka: proses pembelajaran daring dilaksanakan dengan mempersyaratkan adanya tutorial/ pembimbingan tatap muka yang dilakukan secara langsung (real-time), yang termediasi melalui media video conference, audio conference, dan berbagai platform (Google Meet, Zoom, Jitsi, dan lain-lain). Proses pembelajaran ini dilakukan dalam waktu yang bersamaan (synchronous).
 - b. Tutorial tidak tatap muka: proses pembelajaran daring yang dilaksanakan dengan mensyaratkan adanya interaksi mahasiswa dengan dosen/tutor, atau mahasiswa dengan mahasiswa yang termediasi oleh media seperti forum, chat, e-mail, blog, media sosial (WhatsApp, facebook, twitter, dan lainnya). Proses pembelajaran ini bisa dilakukan dalam waktu yang bersamaan (synchronous) atau dalam waktu yang berbeda (asynchronous).
3. Belajar kolaboratif (Online Collaborative Learning): proses pembelajaran daring yang dikembangkan untuk menyediakan lingkungan pembelajaran yang mendukung tumbuh kembang pengetahuan dan kemampuan kolaborasi mahasiswa. Belajar kolaboratif daring



menyajikan pembelajaran untuk memecahkan masalah kepada mahasiswa secara kolaboratif melalui wacana, di mana dosen/ tutor berperan sebagai fasilitator aktif sekaligus anggota komunitas belajar, dan pembangun pengetahuan. Dalam pembelajaran kolaboratif daring, terdapat tiga tahapan konstruksi pengetahuan yang dilakukan peserta didik melalui diskusi kelompok, yaitu: idea generating, idea organizing, dan intellectual convergence. Pelaksanaan belajar kelompok ini dilakukan secara daring dengan synchronous atau asynchronous, atau memadukan antara synchronous dan asynchronous sekaligus.



III. TUJUAN STANDAR PEMBELARAN DARING

Secara umum tujuan standar 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 dan laboratorium;
2. Menjamin kualitas interaksi antara dosen dengan mahasiswa dapat berlangsung dengan baik;
3. Menjamin kualitas bahan ajar, sumber belajar, media, dan alat peraga pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik mata kuliah yang diajarkan.

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

1. Dosen
 - b. Menjadi acuan dalam memilih dan menyiapkan bahan, sumber belajar, media, dan alat peraga pembelajaran daring yang digunakan;
 - c. Menjadi acuan dalam mengembangkan model, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran pada mata kuliah daring yang diampu;
 - d. Menjadi acuan dalam mengidentifikasi sarana-prasarana serta teknologi pendukung yang dibutuhkan;
 - e. Menjadi acuan dalam mengidentifikasi jenis, teknik, dan instrument assesmen dan evaluasi pembelajaran untuk mata kuliah daring.

2. Mahasiswa
 - a. Memperoleh jaminan kualitas proses pembelajaran daring yang sesuai standar proses mengacu standar nasional pendidikan tinggi;
 - b. Memperoleh jaminan kualitas penilaian pembelajaran daring yang sesuai standar penilaian mengacu standar nasional pendidikan tinggi;
 - c. Memperoleh jaminan kualitas proses pembelajaran daring yang sesuai standar sarana dan prasarana mengacu standar nasional pendidikan tinggi.
3. Tenaga Kependidikan
 - a. Menjadi acuan dalam memberikan pelayanan pendukung pembelajaran daring kepada mahasiswa dan dosen;
 - b. Menjadi acuan dalam penyediaan sarana prasarana pembelajaran daring kepada mahasiswa dan dosen.



IV. RUANG LINGKUP PEMBELAJARAN DARING

Secara garis besar ruang lingkup pembelajaran daring meliputi 5 (lima)

A. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran daring merupakan langkah penting yang harus dilakukan secara komprehensif sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan berlandaskan kepada paradigma student centered learning, outcome based teaching and learning, prinsip pembelajaran tuntas yang berorientasi pada kemandirian, otonomi, keaktifan, kreativitas dan inovasi mahasiswa. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran harus memperhatikan:

- a. Penyusunan perencanaan pembelajaran untuk memfasilitasi karakteristik pembelajaran yang bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa;
- b. Perencanaan pembelajaran disusun dengan mengacu Capaian Pembelajaran Program Studi (CP Prodi) yang dibebankan pada masing-masing mata kuliah untuk pencapaian profil lulusan;
- c. Pengembangan indikator hasil belajar, materi pembelajaran, bentuk dan metode pembelajaran sekaligus alokasi waktu, pengalaman belajar, indikator dan bentuk serta bobot penilaian dikembangkan dengan mengacu Capaian Pembelajaran Mata Kuliah yang dikembangkan dari CP Prodi yang dibebankan pada masing-masing mata kuliah;
- d. Materi Pembelajaran disusun secara terstruktur dan sistematis sehingga mahasiswa dapat mencapai capaian pembelajaran secara bertahap sesuai dengan gaya belajar mahasiswa;
- e. Materi pembelajaran dikembangkan dengan mengacu kepada hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang terbaru dan terpercaya;
- f. Bahan kuliah harus dapat diakses oleh mahasiswa setiap waktu (real-time), contoh: bahan kuliah diunggah di <https://daring.uin-suka.ac.id>, google drive dan lain-lain;
- g. Model, strategi, dan metode pembelajaran daring yang berorientasi kepada keaktifan mahasiswa, berbasis riset, dan menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi;
- h. Jenis, teknik, dan bentuk asesmen pembelajaran daring menggunakan penilaian otentik yang mampu mengukur proses dan hasil belajar mahasiswa secara holistik;
- i. Proses pembelajaran daring harus memperhatikan kode etik dan peraturan yang berlaku;
- j. Menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang memuat seluruh komponen-komponen utama perencanaan pembelajaran mengacu Standar Proses dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi;

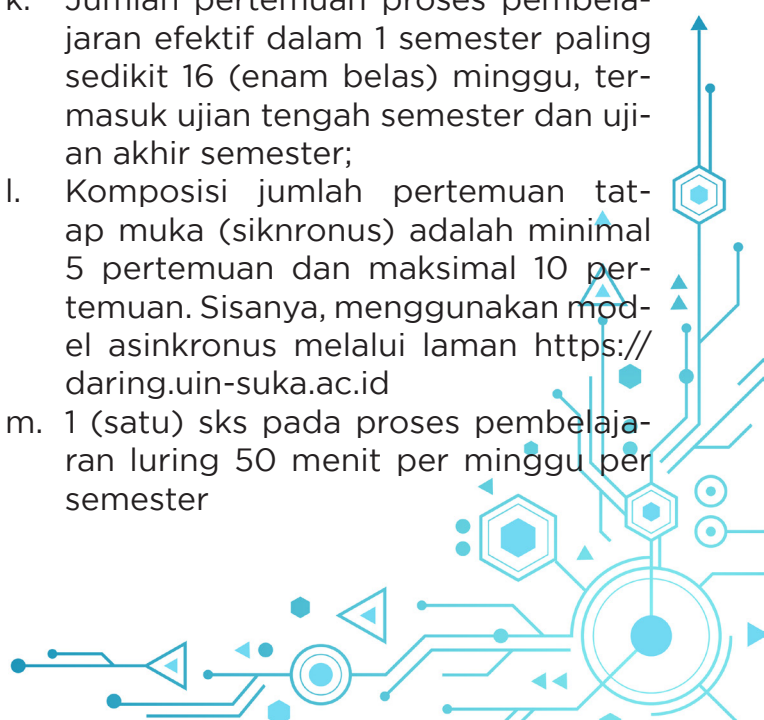
- k. RPS dapat dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dengan kelompok keahlian bidang ilmu pengetahuan dan/teknologi dalam Program Studi;
- l. RPS diunggah pada digital library Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga (www.digilib.uin-suka.ac.id) dan website program studi;
- m. RPS mencantumkan bentuk pembelajaran menggunakan model blended learning.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran daring dilakukan dengan memenuhi beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran mengacu RPS yang telah dikembangkan yang memfasilitasi karakteristik proses pembelajaran yang bersifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa;
- b. Fokus pembelajaran daring adalah mahasiswa supaya belajar proaktif, mandiri serta berkarakter;
- c. Seluruh ranah kompetensi dikembangkan secara holistik mencakup keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang membantu mahasiswa mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan;
- d. Pembelajaran daring berorientasi untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, komunikasi, karakter sosial dan spiritual, dan literasi digital;

- e. Strategi dan metode pembelajaran daring yang digunakan sesuai dengan gaya dan kecepatan belajar mahasiswa;
- f. Pembelajaran daring harus dapat menciptakan interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, dan mahasiswa dengan materi pembelajaran;
- g. Proses pembelajaran daring yang terkait dengan penelitian mahasiswa wajib mengacu pada Standar Penelitian;
- h. Proses Pembelajaran yang terkait dengan Pengabdian kepada Masyarakat oleh mahasiswa wajib mengacu pada Standar Pengabdian kepada Masyarakat;
- i. Dalam memilih sumber belajar, dosen perlu memperhatikan isu hak cipta dan penerapan hukum dan aturan terkait;
- j. Dosen harus melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran, serta melakukan penjaminan mutu pembelajaran;
- k. Jumlah pertemuan proses pembelajaran efektif dalam 1 semester paling sedikit 16 (enam belas) minggu, termasuk ujian tengah semester dan ujian akhir semester;
- l. Komposisi jumlah pertemuan tatap muka (synchronous) adalah minimal 5 pertemuan dan maksimal 10 pertemuan. Sisanya, menggunakan model asinkronus melalui laman <https://daring.uin-suka.ac.id>
- m. 1 (satu) sks pada proses pembelajaran luring 50 menit per minggu per semester



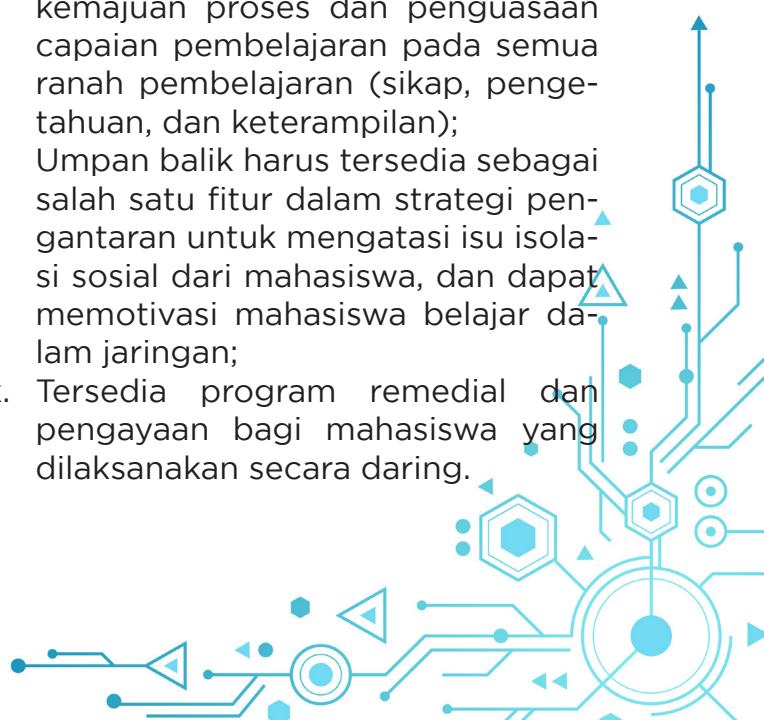
- n. 1 (satu) sks pada proses pembelajaran daring menggunakan prinsip yang sama dengan proses pembelajaran luring yaitu:
1. kegiatan tatap muka (sinkronus) minimal 15 menit dan maksimal 25 menit per minggu per semester dan sisanya dilaksanakan dengan asinkronus melalui laman <https://daring.uin-suka.ac.id>
 2. kegiatan penugasan terstruktur 60 (enam puluh) menit per minggu per semester;
 3. kegiatan mandiri 60 (enam puluh) menit per minggu per semester.
- o. Bukti kehadiran mahasiswa dalam pembelajaran secara daring harus terdokumentasi disesuaikan dengan media pembelajaran daring;
- p. Proses pembelajaran praktikum yang mengutamakan pertemuan tatap muka, dilaksanakan di dalam kampus. Praktikum yang dapat dilaksanakan secara daring, pelaksanaannya memperhatikan pemenuhan syarat praktikum;
- q. Proses pembelajaran bagi mahasiswa difabel mengacu pada Buku Panduan Pembelajaran Daring Mahasiswa Difabel yang ditetapkan oleh Pusat Layanan Difabel (PLD) UIN Sunan Kalijaga (www.pld.uin-suka.ac.id);
- r. Penelusuran referensi menggunakan referensi yang tersedia di perpustakaan UIN Sunan Kalijaga dengan mengakses alamat digilib UIN Sunan Kalijaga. Mahasiswa juga dapat mengakses referensi dari sumber lain;
- s. Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada proses pembelajaran daring dilaksanakan sesuai mekanisme dan ketentuan yang ditetapkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) UIN Sunan Kalijaga;
- t. Skripsi/ tugas akhir pada proses pembelajaran daring meliputi tahap proposal, tahap penelitian dan penulisan, tahap ujian skripsi/ tugas akhir (munaqasyah) dilaksanakan sesuai ketentuan yang ditetapkan dalam buku pedoman akademik. Proses pembimbingan dan ujian skripsi dapat menggunakan metode daring maupun luring dengan prosentase daring > 50%. Pengesahan skripsi dilaksanakan secara daring.



C. Strategi Pengantaran/ Penyampaian

Strategi Pengantaran merupakan komponen yang amat penting dalam konteks pembelajaran daring. Berikut beberapa prinsip untuk strategi pengantaran/penyampaian:

- a. Pengantaran pembelajaran dilakukan menggunakan beragam media dan teknologi secara terpadu maupun terpisah yang mengaktifkan multi-modalitas mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajaran;
- b. Pengantaran pembelajaran memfasilitasi mahasiswa untuk belajar aktif, bermakna, dan dosen berperan sebagai fasilitator;
- c. Mahasiswa memiliki kesempatan memilih beragam sumber belajar dalam beragam format media dan teknologi yang disediakan sesuai karakteristik gaya belajarnya;
- d. Pengantaran pembelajaran menggunakan beragam media dan teknologi yang memfasilitasi tumbuhnya keterampilan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi antar mahasiswa maupun perkembangan individu mahasiswa, dan keterampilan berkomunikasi;
- e. Komunikasi antar mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen dilakukan menggunakan beragam media dan teknologi komunikasi yang tersedia berdasarkan etika komunikasi keilmuan;
- f. Strategi pengantaran memungkinkan mahasiswa menguasai materi dan capaian pembelajaran melalui satu atau gabungan metode sebagai berikut:
 - g. diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain yang mengaktifkan mahasiswa;
 - g. Strategi pengantaran harus memungkinkan mahasiswa untuk berlatih dan menguasai keterampilan yang diperlukan dan berdiskusi secara maya;
 - h. Pengantaran dilakukan secara synchronous, asynchronous, atau hybrid (perpaduan antara synchronous dan asynchronous) dengan memanfaatkan beragam fitur teknologi informasi dan komunikasi dan melibatkan semua mahasiswa;
 - i. Penilaian dilaksanakan selama proses dan diakhir pembelajaran dengan teknik penilaian autentik yang didesain secara daring untuk mengukur kemajuan proses dan penguasaan capaian pembelajaran pada semua ranah pembelajaran (sikap, pengetahuan, dan keterampilan);
 - j. Umpan balik harus tersedia sebagai salah satu fitur dalam strategi pengantaran untuk mengatasi isu isolasi sosial dari mahasiswa, dan dapat memotivasi mahasiswa belajar dalam jaringan;
 - k. Tersedia program remedial dan pengayaan bagi mahasiswa yang dilaksanakan secara daring.



D. Media dan Teknologi Pembelajaran

Beberapa hal yang harus diperhatikan terkait media dan teknologi pembelajaran:

- a. Media dan teknologi pembelajaran harus memenuhi prinsip kemudahan, efektif, dan efisien. Kemudahan berarti media dan teknologi yang digunakan mudah dioperasikan oleh mahasiswa dan dosen pengampu, bisa diterapkan untuk berbagai jenis perangkat (compatible), dan bisa dipakai di mana pun. Efektif berarti media dan teknologi yang digunakan sesuai dan dapat membantu mahasiswa dalam penguasaan capaian pembelajaran. Efisien berarti media dan teknologi yang telah ditentukan dapat digunakan dengan tenaga, waktu, dan biaya terjangkau untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal;
- b. Media dan teknologi pembelajaran harus menyajikan informasi dan pengalaman belajar yang mendukung proses pembelajaran aktif, inovatif, menyenangkan, efektif, dan bermakna;
- c. Harus dilakukan perancangan “interface” (antar muka pengguna dengan sistem);
- d. Teknologi pembelajaran multi media digunakan sesuai dengan capaian pembelajaran dan gaya belajar mahasiswa.

E. Penilaian Pembelajaran

- a. Kegiatan penilaian pembelajaran secara daring dilaksanakan dengan prinsip-prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
 - Edukatif merupakan penilaian yang memotivasi mahasiswa agar mampu memperbaiki perencanaan dan cara belajar, serta memotivasi mahasiswa agar mampu meraih capaian pembelajaran lulusan;
 - Otentik merupakan penilaian yang berorientasi pada proses belajar yang berkesinambungan dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung;
 - Objektif merupakan penilaian yang didasarkan standar yang disepakati antara dosen dan mahasiswa serta bebas dari pengaruh subjektivitas penilai dan yang dinilai;
 - Akuntabel merupakan penilaian yang dilaksanakan dengan prosedur dan kriteria yang jelas, disepakati pada awal kuliah, dan dipahami oleh mahasiswa;
 - Transparan merupakan penilaian yang prosedur dan hasil penilaiannya dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan.
- b. Teknik penilaian pembelajaran daring dilakukan dengan observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket;
- c. Instrumen penilaian pembelajaran daring terdiri atas penilaian proses dalam bentuk rubrik dan/atau penilaian hasil dalam bentuk portofolio atau karya

- d. Penilaian sikap dapat menggunakan kombinasi dari berbagai teknik penilaian misalnya komitmen waktu penyerahan tugas atau ketepatan waktu penyerahan tugas, kedisiplinan hadir dalam kuliah daring, penilaian diri, penilaian antar mahasiswa (mahasiswa menilai kinerja rekannya dalam satu bidang atau kelompok). Sikap yang dinilai diantaranya berupa aspek kepercayaan diri, tanggung jawab, kedisiplinan, tanggung jawab, dan efektifitas dalam berinteraksi;
- e. Penilaian penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus dilakukan dengan memilih satu atau kombinasi dari berbagai teknik dan instrumen penilaian yang disebutkan pada poin (a) dan (b);
- f. Hasil akhir penilaian merupakan integrasi antara berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan;
- g. Prosedur penilaian pembelajaran daring mencakup tahap perencanaan (dapat dilakukan melalui penilaian bertahap dan atau penilaian ulang), kegiatan pemberian tugas atau soal, observasi kinerja, pengembalian hasil observasi, dan pemberian nilai akhir;
- h. Pelaksanaan penilaian pembelajaran daring sesuai rencana pembelajaran (RPS) dan dapat dilakukan dengan:
 1. Dosen pengampu atau tim dosen pengampu;
 2. Dosen pengampu atau tim dosen pengampu dengan mengikutsertakan mahasiswa; dan/atau
- 3. Dosen pengampu atau tim dosen pengampu dengan mengikutsertakan pemangku kepentingan yang relevan.
- i. Pelaksanaan penilaian untuk program subspecialis, program doktor, dan program doktor terapan wajib menyertakan tim penilai eksternal dari Perguruan Tinggi yang berbeda.
- j. Mekanisme penilaian daring terdiri atas:
 1. Menyusun, menyampaikan, menyepakati tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian antara penilai dan yang dinilai sesuai dengan rencana pembelajaran;
 2. Melaksanakan proses penilaian sesuai dengan tahap, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian yang memuat prinsip penilaian sebagaimana dimaksud dalam poin a;
 3. Memberikan umpan balik dan kesempatan untuk mempertanyakan hasil penilaian kepada mahasiswa maksimal;
 4. Mendokumentasikan penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa secara akuntabel dan transparan.
- k. Komponen penilaian pembelajaran daring merupakan penilaian capaian pembelajaran yang dilakukan pada ranah/ unsur sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dosen diberikan wewenang untuk menentukan bobot persentase ranah penilaian dalam rubrik penilaian dengan menyesuaikan karakteristik dan capaian pembelajaran mata kuliah;
- l. Perubahan penilaian dan penganuliran nilai hasil pembelajaran daring dapat dilakukan sesuai ketentuan yang tercantum dalam pedoman akademik



F. Layanan Bantuan Belajar

Beberapa hal yang harus diperhatikan terkait dengan layanan bantuan belajar:

- a. Layanan informasi akademik dan administrasi akademik terkait pembelajaran daring dapat menghubungi Bagian Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,
- b. Layanan terkait bantuan teknis TIK dapat menghubungi Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PTIPD) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,
- c. Dosen, prodi dan fakultas harus dapat memberikan pelayanan terkait proses pembelajaran daring supaya proses belajar mengajar mahasiswa tidak terhambat atau terkendala,
- d. Mahasiswa harus memiliki keterampilan belajar jarak jauh dan belajar mandiri (study & technical skills);
- e. Tersedia layanan konseling, penasehat akademik, dan karir, secara daring maupun tatap muka;
- f. Mahasiswa memiliki akses terhadap beragam sumber belajar dalam beragam bentuk perpustakaan;
- g. Mahasiswa harus dapat memperoleh informasi dan umpan balik yang lengkap tentang kemajuan dan keberhasilan belajarnya;
- h. Menyediakan bantuan untuk mahasiswa berkemampuan berbeda (difiable);
- i. Tersedia wadah pengaduan mahasiswa.



V. ASPEK DAN STANDAR MUTU PEMBELAJARAN DARING

Sebagai pengembangan dari ruang lingkup, mutu pembelajaran daring meliputi beberapa aspek – aspek mutu pembelajaran yaitu meliputi

- a. Mutu Rancangan Pembelajaran;
- b. Mutu Kegiatan Pembelajaran;
- c. Mutu Strategi Pengantaran/penyampaian;
- d. Mutu Interaksi antar Mahasiswa, dan mahasiswa dengan Tutor;
- e. Mutu Interaksi Mahasiswa dan Bahan Ajar;
- f. Mutu Kolaborasi;
- g. Mutu Sistem Umpan Balik;
- h. Mutu Penilaian Pembelajaran;
- i. Mutu Media Pembelajaran;
- j. Mutu Layanan Bantuan Belajar.

Berikut penjelasan untuk setiap aspek-aspek dalam mutu pembelajaran:

- a. Mutu Perencanaan Pembelajaran
Perencanaan pembelajaran merupakan rencana program pembelajaran daring untuk satu matakuliah selama satu semester yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan mata kuliah. Rencana Pembelajaran Semester memuat:
 1. Nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, SKS, nama dosen pengampu;
 2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
 3. Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;
 4. Bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
 5. Metode pembelajaran;

6. Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
7. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
8. Daftar referensi yang digunakan. Referensi yang digunakan meliputi referensi dari jurnal, buku, prosiding, dan lain sebagainya baik yang bisa diakses secara daring maupun luring

Dalam konteks Perkuliahan dalam jaringan, RPS dilengkapi lagi dengan:

1. Foto dosen dan alamat email;
2. Peta program pembelajaran;
3. Ringkasan atau deskripsi mata kuliah;
4. Cara belajar mahasiswa;
5. Informasi tentang media dan teknologi yang digunakan ;
6. Asesmen yang digunakan dalam mata kuliah.



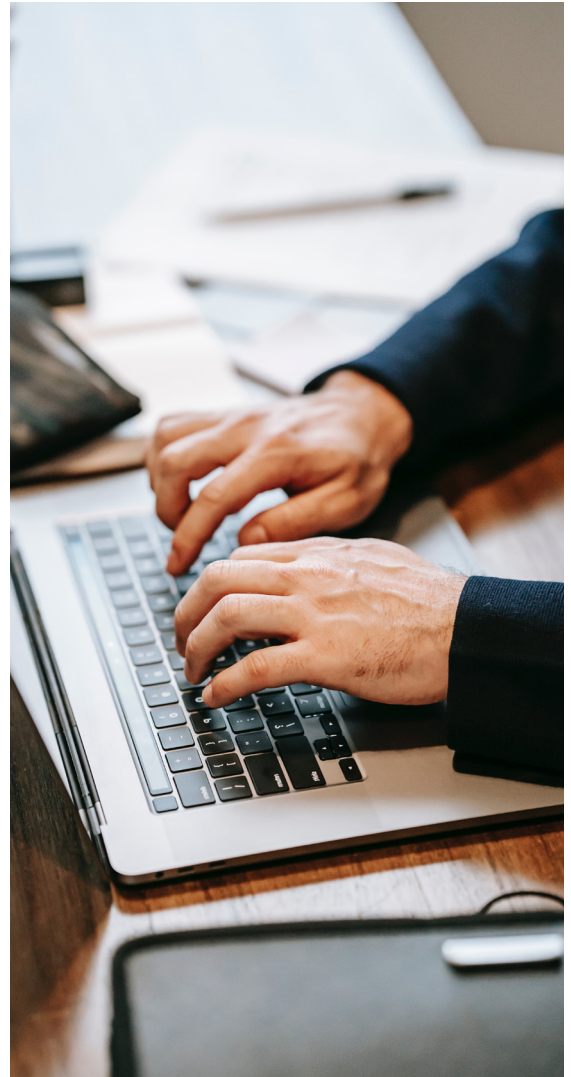
- b. Mutu Kegiatan Pembelajaran
1. Mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif, mandiri dan bertanggungjawab;
 2. Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, dan komunikasi serta karakter social dan spiritual;
 3. Kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna yang dapat membantu mahasiswa menerapkan konsep ilmunya dan mencapai tujuan pembelajarannya;
 4. Kegiatan pembelajaran menggunakan strategi yang mempertimbangkan berbagai gaya belajar mahasiswa;
 5. Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan 'e-komunitas pembelajaran' diantara mahasiswa;
- c. Mutu Strategi Penyampaian
1. Menerapkan prinsip pengajaran yang berpusat pada mahasiswa;
 2. Melibatkan mahasiswa agar aktif dan inovatif dalam proses belajar;
 3. Memberikan instruksi yang jelas dan detail;
 4. Materi pembelajaran disampaikan dalam bentuk informasi tekstual, grafis, citra (image), audio, video, simulasi, animasi, glossary, forum dan lain- lain, dan dapat diakses melalui LMS (Learning Management System) lintas ruang dan waktu, baik secara synchronous atau asynchronous, atau hybrid (gabungan antara synchronous dan asynchronous).
- d. Mutu Interaksi antar Mahasiswa dan Mahasiswa dengan Dosen
1. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan mahasiswa untuk dapat saling berkomunikasi antar mereka dan dosen;
 2. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan mahasiswa dapat mengirimkan tugas secara elektronik;
 3. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan dosen untuk berinteraksi dengan semua mahasiswa;
 4. Teknologi yang digunakan memungkinkan dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi secara synchronous dan asynchronous;
 5. Dosen dapat memilih sistem komunikasi yang tepat untuk setiap kegiatan dalam proses belajar.
- e. Mutu Interaksi Mahasiswa dengan Bahan Ajar
1. Sistem yang digunakan memungkinkan penyajian bahan ajar dalam berbagai cara; konferensi online, chat, dan lainnya;
 2. Sistem yang diterapkan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing;
 3. Sistem yang diterapkan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengevaluasi diri secara mandiri untuk mengetahui capaian belajarnya;
 4. Sistem yang diterapkan memungkinkan mahasiswa untuk mengakses semua layanan, dukungan yang ada dimanapun mereka berada;

5. Sistem yang diterapkan dapat memberikan informasi pada dosen dan mahasiswa tentang kemajuan dan capaian belajar yang didapat;
 6. Skenario dari kegiatan belajar, jalur belajar, media belajar, evaluasi hasil belajar, serta aspek umpan balik dirancang secara terintegrasi.
- f. Mutu Kolaborasi
1. Sistem yang digunakan memungkinkan mahasiswa untuk melakukan kegiatan kolaboratif;
 2. Capaian atau tujuan dan kegiatan kolaboratif didefinisikan secara jelas;
 3. Manfaat setiap kegiatan bagi mahasiswa dituliskan dengan jelas;
 4. Penjelasan sistem penilaian untuk kegiatan kolaboratif, baik per kelompok maupun per individu, dituliskan dengan jelas.
- g. Mutu Sistem Umpan Balik
1. Pemberian penjelasan tentang tugas, ujian, dan umpan balik diberikan di sesi awal;
 2. Penjelasan tentang tugas, ujian, dan umpan balik mencakup tentang jadwal pelaksanaan, bentuk, dan hasil yang diharapkan;
 3. Umpan balik diberikan baik oleh dosen maupun oleh sesama mahasiswa dalam setiap tugas dan penilaian yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan capaian pembelajaran.
- h. Penilaian Pembelajaran
1. Sistem penilaian dituliskan dan diinformasikan dengan jelas dan dapat diakses oleh mahasiswa;
 2. Kegiatan penilaian dilakukan dengan prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi;
 3. Kompetensi atau capaian belajar dituliskan dengan jelas pada setiap awal kegiatan pembelajaran;
 4. Penilaian dilakukan secara otentik dalam berbagai teknik dan instrument penilaian sesuai dengan ranah kompetensi/ capaian pembelajaran;
 5. Penilaian proses pembelajaran dilakukan dalam bentuk rubrik dan/ atau penilaian hasil belajar dalam bentuk portofolio atau karya desain;
 6. Setiap faktor yang tertera dalam sistem penilaian dilampirkan dalam laporan akhir penilaian;
 7. Hasil penilaian diumumkan kepada mahasiswa setelah satu tahap Pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran (RPS).



- i. Mutu Media Pembelajaran
 1. Materi disajikan dengan menggunakan beragam media yang mengaktifkan multi-modalitas (visual, auditori, dan kinestetik) yang memiliki tingkat retensi yang tinggi dalam beragam format;
 2. Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran, materi yang disajikan, dan metode pembelajaran yang digunakan;
 3. Penggunaan media visual dan media lainnya harus kontekstual agar bermakna;
 4. Navigasi disajikan dengan jelas;
 5. Penggunaan dan penempatan jenis huruf, warna, dan besar huruf tidak hanya untuk segi keindahan tetapi juga untuk memudahkan mahasiswa membaca materi yang disajikan, sesuai dengan karakteristik perkembangan mahasiswa, dan modalitas belajar mahasiswa.

- j. Mutu Layanan Bantuan Pembelajaran
 1. Layanan informasi akademik, administrasi akademik, serta bantuan teknis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) harus dapat diperoleh dimana dan kapan saja, oleh mahasiswa sehingga tidak menghambat proses belajar;
 2. Tersedia layanan konseling, penasihat akademik, dan karir secara jarak jauh maupun tatap muka;
 3. Mahasiswa memiliki akses terhadap beragam sumber belajar dalam beragam bentuk perpustakaan;
 4. Mahasiswa harus dapat memperoleh informasi tentang kemajuan dan keberhasilan belajarnya dan;
 5. Tersedia wadah pengaduan mahasiswa.



VI. PENUTUP

Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi kekuatan kepada tim, sehingga dapat menyelesaikan panduan ini. Tim sangat menyadari bahwa panduan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan masukan sangat kami harapkan untuk penyempurnaan panduan ini. Semoga buku panduan ini dapat digunakan sebaik mungkin demi kemajuan UIN Sunan Kalijaga.

UIN
SUNAN
KALIJAGA





LAMPIRAN INSTRUMEN

INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN DARING (diisi oleh Dosen)

SEMESTER :

TAHUN AKADEMIK :

TANGGAL PELAKSANAAN EVALUASI :

:

LEMBAGA PENJAMINAN MUTU (LPM)
UIN SUNAN KALIJAGA
2021



A. Identitas Dosen

Nama Dosen :
Jumlah sks yang diampu :
Jumlah Mata Kuliah yang diampu :

B. Pertanyaan Evaluasi

1. Dampak Jangka Panjang

1.1. Apa dampak pembelajaran daring bagi program studi terkait dengan pelaksanaan standar mutu pembelajaran?

1.2 Apakah ada perubahan pelaksanaan pembelajaran daring yang tidak terencana?

Ya
Alasan:

Tidak
Alasan:

2. Efektivitas Pelaksanaan mutu pembelajaran daring

2.1 Apakah dengan pembelajaran daring, indikator kinerja program studi tercapai

Ya
Alasan:

Tidak
Alasan:

2.2 Apakah output pelaksanaan mutu pembelajaran daring mengarah pada outcome?

Ya
Alasan:

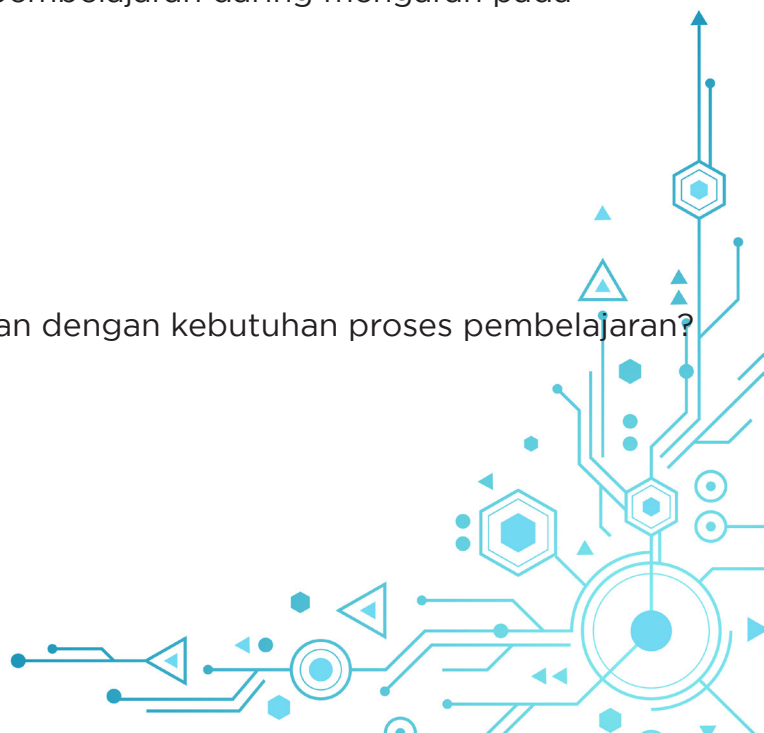
Tidak
Alasan:

3. Relevansi

Apakah pembelajaran daring relevan dengan kebutuhan proses pembelajaran?

Ya
Alasan:

Tidak
Alasan:



4. Efisiensi

4.1 Apakah fakultas menyediakan anggaran untuk pelaksanaan pembelajaran daring?

Ya
Alasan:

Tidak
Alasan:

4.2 Apakah pelaksanaan pembelajaran daring sesuai dengan jadwal perkuliahan?

Ya
Alasan:

Tidak
Alasan:

4.3 Apakah pelaksanaan pembelajaran daring efisien?

Ya
Alasan:

Tidak
Alasan:

4.4 Selama ini aplikasi apa yang Bapak/ Ibu gunakan untuk pembelajaran daring dan apa kendala-kendalanya?

4.5 Menurut Bapak/ Ibu, kebutuhan apa yang harus disediakan institusi dalam mendukung mutu pembelajaran daring?

4.6 Apa masukan Bapak/ Ibu terhadap proses pembelajaran daring yang selama ini sudah dilakukan?





LAMPIRAN INSTRUMEN

INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN DARING (diisi oleh Mahasiswa)

SEMESTER :

TAHUN AKADEMIK :

TANGGAL PELAKSANAAN EVALUASI :

:

LEMBAGA PENJAMINAN MUTU (LPM)
UIN SUNAN KALIJAGA
2021



A. Identitas Mahasiswa

1. Nama Mahasiswa :
2. Angkatan :
3. Jumlah SKS yang ditempuh semester ini :
4. Jumlah Mata kuliah ditempuh semester ini :

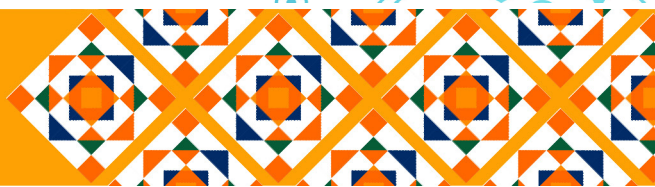
B. Evaluasi Mahasiswa

Petunjuk:

Isilah pernyataan - pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang disediakan (Ya atau Tidak)

Pernyataan	Pilihan Jawaban Ya Tidak	
A. Mutu Rancangan Pembelajaran (RPS)		
Rancangan pembelajaran merupakan rencana program pembelajaran daring untuk satu mata kuliah selama satu semester yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan mata kuliah. Rencana pembelajaran semester (RPS) atau istilah lain paling sedikit memuat:		
1. Nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, SKS, nama dosen pengampu;		Ya
		Tidak
2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;		Ya
		Tidak
3. Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;		Ya
		Tidak
4. Bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;		Ya
		Tidak
5. Metode pembelajaran;		Ya
		Tidak
6. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;		Ya
		Tidak
7. Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;		Ya
		Tidak

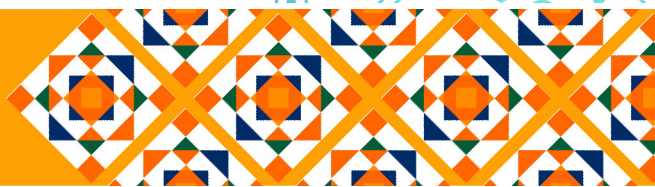
8. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian	Ya
	Tidak
9. Daftar referensi yang digunakan..	Ya
	Tidak
Dalam konteks Perkuliahan dalam jaringan, RPS dilengkapi lagi dengan:	
10. Foto dosen dan alamat email;	Ya
	Tidak
11. Peta program pembelajaran;	Ya
	Tidak
12. Ringkasan atau deskripsi mata kuliah;	Ya
	Tidak
13. Cara belajar mahasiswa	Ya
	Tidak
14. Informasi tentang media dan teknologi yang digunakan	Ya
	Tidak
15. Asesmen yang diberlakukan dalam mata kuliah	Ya
	Tidak
B. Mutu Kegiatan Pembelajaran	Tidak
16. Mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif, mandiri dan bertanggungjawab	Ya
	Tidak
17. Kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang otentik dan bermakna yang dapat membantu mahasiswa menerapkan konsep ilmunya dan mencapai tujuan pembelajarannya;	Ya
	Tidak
18. Kegiatan pembelajaran menggunakan strategi yang mempertimbangkan berbagai gaya belajar mahasiswa;	Ya
	Tidak
19. Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan 'e-komunitas' diantara mahasiswa.	Ya
	Tidak
C. Mutu Strategi Penyampaian	
20. Menerapkan prinsip pengajaran yang berpusat pada mahasiswa	Ya
	Tidak
21. Melibatkan mahasiswa agar aktif dalam proses belajar;	Ya
	Tidak
22. Memberikan instruksi yang jelas dan detil.	Ya
	Tidak



23. Materi pembelajaran disampaikan dalam bentuk informasi tekstual, grafis, citra (image), audio, video, simulasi, animasi, glossary, forum dan lain- lain, dan dapat diakses melalui LMS (Learning Management System) lintas ruang dan waktu		Ya
		Tidak
D. Mutu Interaksi Antar Mahasiswa dan Mahasiswa dengan Dosen		
24. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan mahasiswa untuk dapat saling berkomunikasi antar mereka dan dosen;		Ya
		Tidak
25. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan mahasiswa dapat mengirimkan tugas secara elektronik;		Ya
		Tidak
26. Teknologi komunikasi yang digunakan memungkinkan dosen untuk berinteraksi dengan semua mahasiswa;		Ya
		Tidak
27. Teknologi yang digunakan memungkinkan dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi secara sinkronus dan asinkronus;		Ya
		Tidak
28. Dosen dapat memilih sistem komunikasi yang tepat untuk setiap kegiatan dalam proses belajar		Ya
		Tidak
E. Mutu Interaksi Mahasiswa dengan Bahan Ajar		
29. Sistem yang digunakan memungkinkan penyajian bahan ajar dalam berbagai cara; konferensi online, chat, dan lainnya;		Ya
		Tidak
30. Sistem yang diterapkan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing;		Ya
		Tidak
31. Sistem yang diterapkan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengevaluasi diri secara mandiri untuk mengetahui capaian belajarnya;		Ya
		Tidak
32. Sistem yang diterapkan memungkinkan mahasiswa untuk mengakses semua layanan dukungan yang ada dimanapun mereka berada;		Ya
		Tidak
33. Sistem yang diterapkan dapat memberikan informasi pada dosen dan mahasiswa tentang kemajuan dan capaian belajar yang didapat		Ya
		Tidak
34. Skenario dari kegiatan belajar, jalur belajar, media belajar, evaluasi hasil belajar, serta aspek umpan balik yang dirancang secara terintegrasi;		Ya
		Tidak



F. Mutu Kolaborasi		
35. Sistem yang digunakan memungkinkan mahasiswa untuk melakukan kegiatan kolaboratif;		Ya
		Tidak
36. Capaian atau tujuan dan kegiatan kolaboratif didefinisikan secara jelas;		Ya
		Tidak
37. Manfaat setiap kegiatan bagi mahasiswa dituliskan dengan jelas;		Ya
		Tidak
38. Penjelasan sistem penilaian untuk kegiatan kolaboratif, baik per kelompok maupun per individu, dituliskan dengan jelas.		Ya
		Tidak
G. Mutu Sistem Umpan Balik		
39. Pemberian umpan balik dijelaskan di sesi awal;		Ya
		Tidak
40. Pemberian jadwal tugas, ujian, dan umpan balik dicantumkan di sesi awal;		Ya
		Tidak
41. Pemberian penjelasan tentang tugas-tugas yang diberikan dan hasil yang diharapkan dicantumkan di sesi awal;		Ya
		Tidak
42. Umpan balik diberikan baik oleh dosen maupun oleh sesama mahasiswa.		Ya
		Tidak
H. Penilaian Pembelajaran		
43. Sistem penilaian dituliskan dan diinformasikan dengan jelas dan dapat diakses oleh mahasiswa		Ya
		Tidak
44. Kompetensi atau capaian belajar dituliskan dengan jelas pada setiap awal kegiatan pembelajaran;		Ya
		Tidak
45. Penilaian dilakukan dalam berbagai bentuk sesuai dengan prinsip materi yang diberikan;		Ya
		Tidak
46. Penilaian diberikan dalam beberapa tahapan selama proses belajar; penugasan, Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)		Ya
		Tidak
47. Setiap faktor yang tertera dalam sistem penilaian dilampirkan dalam laporan akhir penilaian.		Ya
		Tidak
I. Mutu Media Pembelajaran		
48. Materi disajikan dengan menggunakan beragam media dalam beragam format;		Ya
		Tidak
50. Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi yang disajikan;		Ya
		Tidak
51. Navigasi disajikan dengan jelas;		Ya
		Tidak
52. Penggunaan jenis huruf, warna, dan besar huruf tidak hanya untuk segi keindahan tetapi juga untuk memudahkan mahasiswa membaca materi yang disajikan.		Ya
		Tidak



J. Mutu Layanan Bantuan Pembelajaran		
53. Layanan informasi akademik, administrasi akademik, serta bantuan teknis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) harus dapat diperoleh dimana dan kapan saja, oleh mahasiswa sehingga tidak menghambat proses belajar		Ya
		Tidak
54. Tersedia layanan konseling, penasehat akademik, dan karir secara jarak jauh maupun tatap muka;		Ya
		Tidak
55. Mahasiswa memiliki akses terhadap beragam sumber belajar dalam beragam bentuk perpustakaan;		Ya
		Tidak
56. Tersedia wadah pengaduan mahasiswa		Ya
		Tidak
57. Penggunaan media visual dan media lainnya harus berhubungan dengan materi yang disajikan (bermakna);		Ya
		Tidak

11. Selama ini aplikasi apa yang digunakan dosen dalam pembelajaran daring dan apa kendala-kendalanya?

12. Menurut Saudara, kebutuhan apa yang harus disediakan institusi dalam mendukung mutu pembelajaran daring?

13. Apa masukan saudara terhadap proses pembelajaran daring yang selama ini sudah dilakukan?





REFERENSI

- A step by step guide to Monitoring and Evaluation, Monitoring and Evaluation for Sustainable Communities by <http://www.geog.ox.ac.uk/research/technologies/projects/monitoringandevaluation>
- Basic Principles of Monitoring and Evaluation
- Basic Principles of Monitoring and Evaluation. International Labour Organization.
- Holloway I. Basic concepts for qualitative research. Oxford: Blackwell Science, 1997.
- Lazaruth, Soewardi. 1994. "Kepala Sekolah Dan Tanggung Jawab." Salatiga, Kanisius.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020. Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020,
- Michael wahyu Chan. 2016. Pentingnya Proses Monitoring dan Evaluasi dalam Managemen Humas. Kompasiana.com.
- Mohammad Rifa'i. 1986. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Bina Aksara.
- Pedoman Sistem Penjaminan Mutu Internal Pendidikan Akademik – Pendidikan Vokasi – Pendidikan Profesi – Pendidikan Jarak Jauh. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Penjaminan Mutu, 2018.
- Peraturan Menristek dan Dikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi dan Perubahan Permenristekdikti Nomor 50 tahun 2018.
- Permenristekdikti Nomor 42 Tahun 2016 tentang Tingkat Kesiapterapan Teknologi; Permenristekdikti Nomor 9 Tahun 2018 tentang Akreditasi Jurnal Ilmiah.
- Picciano, Anthony G. 2017. Theories and Frameworks for Online Education: Seeking an Integrated Model. *Online Learning*, 21(3), 166-190. doi: 10.24059/olj.v21i3.1225
- Samuel S. Lusi. 2015. Monitoring dan Evaluasi. Bahan Pengayaan Pelatihan Evaluasi dan Monitoring Gereja dan Lembaga Mitra EMS.
- Sugiarto Arif Santoso. 2015. Monev (1): Mengapa Monitoring dan Evaluasi itu Penting. Konsultan Pengembangan Organisasi.
- Sugiarto Arif Santoso. 2015. Monev (2): Mengenal Indikator, Output dan Outcome dalam Monitoring. Konsultan Pengembangan Organisasi.
- William, N Dunn. 1994. "Public Policy Analysis: An Introduction."

