

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/340377353>

PEDATI: Model Desain Sistem Pembelajaran Blended

Method · January 2018

DOI: 10.13140/RG.2.2.15595.90408

CITATIONS

2

READS

1,153

1 author:



[Uwes Anis Chaeruman](#)

Jakarta State University

37 PUBLICATIONS 30 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Ministry of Health, Republic of Indonesia [View project](#)



RESEARCH ON BLENDED LEARNING [View project](#)

PELAJARI – DALAMI – TERAPKAN –EVALUASI

PEDATI

PEMBELAJARAN DARING DI PERGURUAN TINGGI



MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED

Prosedur Merancang Pembelajaran Blended
Mata Kuliah Daring dan Terbuka
SPADA Indonesia



Uwes Anis Chaeruman
77117100698

PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2018

**MERUMUSKAN
CAPAIAN PEMBELAJARAN**

1

**MENGGORGANISASIKAN
MATERI/BAHAN KAJIAN**

2

**MENENTUKAN
SETING BELAJAR**

3

**MERANCANG
PEMBELAJARAN ASINKRON**

4

**MERANCANG
PEMBELAJARAN SINKRON**

5

PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadlirat Allah SWT. Atas berkat dan karuniaNya, penelitian pengembangan model desain sistem pembelajaran blended ini telah berhasil diselesaikan baik. Sesuai dengan tujuannya, penelitian ini telah menghasilkan suatu model desain sistem pembelajaran blended yang diberi nama PEDATI (Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi).

PEDATI, sebagai model desain sistem pembelajaran blended merupakan suatu produk penelitian. Setelah melalui serangkaian aktivitas ilmiah, yang meliputi penelitian pendahuluan, analisis kebutuhan, penciptaan model tentative, uji kelayakan model dan uji efektivitas model, PEDATI secara ilmiah dinilai cukup layak dan efektif.

Sehubungan dengan itu, kiranya PEDATI sebagai model desain sistem pembelajaran dapat menjadi acuan dalam merancang mata kuliah daring dan mata kuliah terbuka Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) Indonesia. Peneliti berharap, model PEDATI ini dapat

bermanfaat, khususnya untuk SPADA Indonesia, dan dunia pendidikan tinggi pada umumnya.

Namun demikian, dengan segala kerendahan hati, model ini masih jauh dari sempurna. Sehingga tidak menutup kemungkinan bagi semua pihak untuk mengorkesi dan senantiasa melakukan penyempurnaan terus menerus.

Jakarta, Mei, 2018
Peneliti,

Uwes A. Chaeruman



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC00201983303, 21 November 2019
Pencipta	
Nama	: UWES ANIS CHAERUMAN
Alamat	: Jl. Pinus Barat Raya Blok B3 No. 4, Pamulang Barat, Pamulang , Tangerang Selatan, Banten, 15417
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: UWES ANIS CHAERUMAN
Alamat	: Jl. Pinus Barat Raya Blok B3 No. 4, Pamulang Barat, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, 15417
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Buku Panduan/Petunjuk
Judul Ciptaan	: PEDATI: Model Desain Sistem Pembelajaran Blended
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 21 November 2019, di DKI Jakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000165580

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

DAFTAR ISI



PENGANTAR ... 2

BAB 1. PENDAHULUAN

- A. LATAR BELAKANG ...7
- B. RASIONAL PENGEMBANGAN MODEL ... 8
- C. TUJUAN ... 10

BAB 2. KONTEKS PENGEMBANGAN MODEL

- A. GAMBARAN UMUM SPADA INDONESIA ... 12
- B. LAYANAN SPADA INDONESIA ... 13
- C. SEKILAS PERJALANAN DAN PERKEMBANGAN SPADA INDONESIA ... 15

BAB 3. PEMBELAJARAN BLENDED

- A. *E-LEARNING* DAN HUBUNGANNYA DENGAN PEMBELAJARAN BLENDED ... 17
- B. PEMBELAJARAN BLENDED ... 19
- C. SETING PEMBELAJARAN BLENDED ... 21
- D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN BLENDED ... 22

BAB 4. PEDATI: MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED

- A. MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED ... **24**
- B. KOMPONEN PEDATI ...**26**

BAB 5. PROSEDUR SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED

- A. MERUMUSKAN CAPAIAN PEMBELAJARAN ... **29**
- B. MEMETAKAN DAN MENGORGANISASIKAN MATERI PEMBELAJARAN ... **36**
- C. MEMILIH DAN MENENTUKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN SINKRON DAN ASINKRON **37**
- D. MERANCANG AKTIVITAS PEMBELAJARAN ASINKRON ... **41**
- E. MERANCANG AKTIVITAS PEMBELAJARAN SINKRON ... **53**

FORMAT DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED 60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1:

Daftar Kata Kerja Operasional ... **70**

Lampiran 2:

Contoh Rumusan Capaian Pembelajaran ... **73**

Lampiran 3:

Contoh Pemetaan dan Pengorganisasian Materi/Bahan Kajian ... **75**

Lampiran 4:

Contoh Pemilihan Aktivitas Pembelajaran Sinkron dan Asinkron ... **79**

Lampiran 5:

Contoh Rancangan Pembelajaran Asinkron ... **81**

Lampiran 6:

Contoh Alur Pembelajaran Asinkron ... **85**

Lampiran 7:

Contoh Rancangan Aktivitas Pembelajaran Sinkron Langsung ... **87**

Lampiran 8:

Contoh Alur Pembelajaran Sinkron Langsung ... **88**

Lampiran 9:

Contoh Rancangan Aktivitas Pembelajaran Sinkron Maya ... **89**

Lampiran 10:

Contoh Alur Pembelajaran Sinkron Maya ... **90**

BAB 1: PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi memfasilitasi penerapan *Massive Open Daring Course (MOOCs)* melalui program Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (PDITT). Saat ini, berganti nama menjadi Sistem Pembelajaran Daring Indonesia (SPADA) Indonesia. PDITT/SPADA telah diluncurkan oleh Wakil Presiden RI pada tanggal 15 Oktober 2014. Tujuan utama SPADA adalah menerapkan teknologi pendidikan, khususnya *blended learning* sebagai wahana alih kredit (*credit transfer*) untuk memecahkan salah satu tantangan pendidikan tinggi dewasa ini yaitu meningkatkan akses terhadap pendidikan tinggi yang bermutu. Melalui SPADA, mahasiswa dari perguruan tinggi tertentu dapat mengikuti suatu mata kuliah daring yang ditawarkan oleh perguruan tinggi lain. Nilai yang diperoleh melalui pembelajaran *blended* dengan perguruan tinggi lain (*credit learning*) dapat dialihkan (*credit transfer*) dengan nilai sama di perguruan tinggi dimana ia terdaftar sebagai mahasiswa.

Selama masa rintisan awal, mulai bulan Agustus 2014 sampai dengan Januari 2015 telah diselenggarakan oleh 5 Perguruan Tinggi dengan 14 Mata Kuliah Daring yang ditawarkan dan diikuti oleh 658 mahasiswa. Ujicoba awal kedua, dilaksanakan pada bulan September sampai dengan Desember 2015. Diselenggarakan oleh 5 Perguruan Tinggi yang sama dengan 17 Mata Kuliah Daring baru dan diikuti oleh 1088 mahasiswa. Untuk tahun 2016, sedang berjalan 17 mata kuliah diikuti oleh 1.088 mahasiswa pendaftar. Secara keseluruhan, sampai dengan saat ini, *blended learning* melalui SPADA telah diselenggarakan 6 Perguruan Tinggi Penyelenggara dan bersama dengan 32 Perguruan Tinggi Mitra dan diikuti oleh 1.746 mahasiswa.

Dalam mengembangkan mata kuliah daring dan mata kuliah terbuka, pengembang mata kuliah perlu dibekali dengan model perancangan dan pengembangan mata kuliah daring sebagai panduan. Selama ini, panduan tersebut telah diberikan namun perlu penyempurnaan lebih lanjut. Pemikiran ini yang melandasi dikembangkannya model desain sistem pembelajaran blended melalui suatu kegiatan penelitian pengembangan untuk menyempurnakan panduan yang telah ada.

B. Rasional Pengembangan Model

Hasil pemantauan dan evaluasi terhadap implementasi PDITT, ditemukan salah satu permasalahan utama, yaitu para dosen pengembang mata kuliah daring masih kesulitan dalam merancang dan mengembangkan sistem pembelajaran *blended*. Berdasarkan analisis terhadap mata kuliah daring yang telah dilaksanakan dalam program PDITT selama ini, menunjukkan indikasi kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dipilih dan digunakan cenderung monoton dan lebih berfokus pada teks dan visual, belum memanfaatkan potensi *hypermedia* dan *multimedia*.
2. Alur pembelajaran (*learning path*), masih cenderung monoton, lebih banyak mengarahkan mahasiswa untuk membaca daripada melakukan aktivitas pembelajaran sebagaimana halnya prinsip belajar mandiri.
3. Belum bisa memilih dan menentukan teknologi pembelajaran sinkron dan asinkron yang relevan dengan tujuan dan strategi pembelajaran. Evaluasi hasil belajar masih monoton melalui tes obyektif dengan jumlah dan kualitas yang belum memenuhi prinsip-prinsip tes yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui analisis dokumen dan kuesioner terhadap tim penjaminan mutu (QA) SPADA Indonesia, diperoleh beberapa kesenjangan desain mata kuliah daring sebagai berikut:

No.	Kondisi Ideal	Kondisi Aktual	Kebutuhan
1.	Program SPADA memiliki model desain sistem pembelajaran <i>blended</i> sebagai acuan / panduan dalam mengembangkan mata kuliah daring.	Program SPADA sudah memiliki panduan sebagai acuan dalam mengembangkan mata kuliah daring, namun masih perlu disempurnakan lebih lanjut	Pengembangan model desain sistem pembelajaran <i>blended</i> , sebagai penyempurnaan dari panduan yang telah ada.
2.	Program SPADA memiliki batasan/definisi yang jelas tentang pembelajaran <i>blended</i> yang dimaksud.	Program SPADA belum mengeluarkan batasan/definisi yang jelas tentang pembelajaran <i>blended</i> dalam konteks SPADA.	Batasan operasional tentang pembelajaran <i>blended</i> dalam konteks SPADA.
Dosen pengembang mata kuliah daring SPADA:			
3.	memiliki pengetahuan dan kemampuan yang memadai dalam menentukan dan merumuskan capaian pembelajaran yang sesuai dengan kriteria rumusan capaian pembelajaran yang baik dan benar.	relatif belum memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menentukan dan merumuskan capaian pembelajaran yang sesuai dengan kriteria perumusan yang baik dan benar	Kriteria perumusan capaian pembelajaran yang sesuai dengan kriteria perumusan yang baik dan benar.
4.	mampu memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron dengan tepat sesuai dengan capaian pembelajaran.	Kemampuan dalam memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron sesuai dengan tujuan pembelajaran masih perlu ditingkatkan.	Panduan panduan dan contoh memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron yang relevan untuk mencapai capaian pembelajaran.

No.	Kondisi Ideal	Kondisi Aktual	Kebutuhan
5.	mampu memilih dan menentukan obyek belajar (<i>learning object</i>) yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi sumber daya yang ada.	Kemampuan dalam memilih dan menentukan obyek belajar (<i>learning object</i>) yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran masih perlu ditingkatkan.	Kriteria dan panduan memilih dan menentukan obyek belajar (<i>learning object</i>) yang tepat.
6.	Mampu merangkai (<i>assembling/tailoring</i>) obyek belajar (<i>learning object</i>) kedalam alur belajar (<i>learning path</i>) yang sesuai dengan prinsip pembelajaran.	Kemampuan dalam merangkai obyek belajar kedalam alur belajar yang sesuai dengan prinsip pembelajaran masih perlu ditingkatkan.	Panduan dan kriteria menyusun alur belajar (<i>learning path</i>) yang sesuai dengan prinsip pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.
7.	Mampu memilih dan menyusun asesmen pembelajaran <i>blended</i> yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Kemampuan dalam memilih dan menyusun asesmen pembelajaran <i>blended</i> masih perlu ditingkatkan.	Panduan dan kriteria dalam menentukan dan menyusun asesmen pembelajaran <i>blended</i> yang tepat.

Rasional ini yang menjadi landasan pengembangan model desain sistem pembelajaran *blended* yang akan menjadi acuan bagi para dosen dalam merancang pembelajaran untuk mata kuliah daring SPADA.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum
Model desain sistem pembelajaran *blended*, secara umum bertujuan untuk memberikan panduan bagi para dosen dalam merancang pembelajaran *blended* yang efektif, efisien dan menarik untuk mata kuliah daring dan mata kuliah terbuka SPADA Indonesia.
2. Tujuan Khusus
Secara lebih khusus, model desain sistem pembelajaran *blended* bertujuan untuk memberikan panduan bagi para dosen dalam:

- merumuskan capaian pembelajaran dengan baik dan benar;
- memetakan dan mengorganisasikan materi/bahan kajian secara logis dan sistematis;
- memilih dan menentukan strategi pembelajaran asinkron dan sinkron yang relevan dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan;
- menyusun aktivitas pembelajaran asinkron dan sinkron yang relevan untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan;
- merangkai alur pembelajaran menjadi suatu obyek pembelajaran yang relevan untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan; dan
- memilih dan menentukan asesmen hasil belajar yang relevan untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

BAB 2 KONTEKS PENELITIAN



Model desain sistem pembelajaran blended ini dikembangkan dalam konteks program SPADA (Sistem Pembelajaran Daring) Indonesia yang diselenggarakan oleh Direktorat Pembelajaran, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Oleh karena itu, sebelum membahas lebih jauh tentang model ini, akan dijelaskan terlebih dahulu hal-hal yang terkait dengan SPADA Indonesia.

A. Gambaran Umum SPADA Indonesia

SPADA adalah singkatan dari Sistem Pembelajaran Daring Indonesia. Suatu program terobosan yang diselenggarakan oleh Direktorat Pembelajaran, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Program ini dikembangkan untuk menjawab beberapa tantangan pendidikan tinggi seperti kapasitas perguruan tinggi yang terbatas; keterjangkauan PT yang rendah karena sebaran yang kurang merata; masih banyaknya perguruan tinggi yang belum memiliki sumber daya pendidikan yang memadai dan berkualitas, masih terkonsentrasinya perguruan tinggi bermutu di pulau Jawa; masih rendahnya layanan

pendidikan tinggi yang setara dan bermutu; dan masih rendahnya jaminan pemenuhan kebutuhan dan permintaan pendidikan tinggi yang bermutu.

Dengan demikian, ide dasar SPADA Indonesia adalah penerapan sistem pendidikan jarak jauh/terbuka, e-learning dan massive open daring course (MOOCs) untuk meningkatkan akses terhadap pendidikan tinggi yang bermutu melalui penerapan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat sebagai wahana alih kredit, program pendidikan (*degree program*), pengembangan profesi berkelanjutan dan belajar sepanjang hayat bagi seluruh masyarakat Indonesia. Berdasarkan ide dasar tersebut, SPADA Indonesia bertujuan untuk:

- meningkatkan pemerataan standar kualitas kurikulum lintas ruang dan waktu;
- meningkatkan pemerataan pendidikan tinggi bermutu yang terjangkau bagi semua orang;
- meningkatkan akses terhadap pendidikan tinggi yang bermutu;
- memberikan layanan pendidikan tinggi yang fleksibel dan terjangkau;
- meningkatkan angka partisipasi kasar; dan
- meningkatkan kualitas pendidikan tinggi.

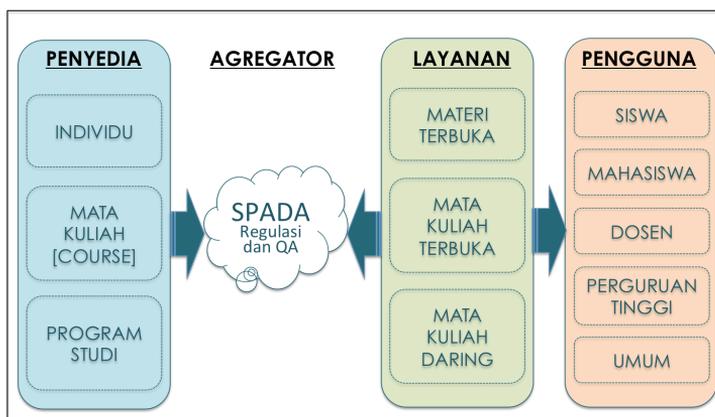
B. Layanan SPADA Indonesia

Seperti telah dijelaskan di atas, SPADA merupakan MOOCs versi Indonesia yang menerapkan konsep sistem pendidikan jarak jauh/terbuka dan e-learning secara tepat. Sebagai MOOCs, SPADA Indonesia memiliki tiga layanan utama, yaitu:

- **Materi Terbuka:** sumber belajar yang utuh (berupa media digital), bebas diakses dan digunakan oleh siapapun. Materi terbuka tersedia secara daring dan dapat dimanfaatkan secara luring.
- **Mata Kuliah Terbuka** mata kuliah utuh yang dapat diakses dan digunakan oleh siapa saja, sesuai standar proses dan standar isi, tanpa implikasi pengakuan kredit maupun sertifikasi oleh pengembang mata kuliah. Mata kuliah terbuka tersedia secara daring dan dapat dimanfaatkan secara luring.

- **Mata Kuliah Daring:** mata kuliah utuh yang dapat diakses dan digunakan oleh siapa saja secara daring, sesuai standar proses dan standar isi, dan memperoleh sertifikat yang dapat dialihkreditkan. Mata kuliah daring tersedia secara daring dan dapat dimanfaatkan baik daring maupun luring.

Layanan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar di atas menjelaskan bahwa SPADA Indonesia berperan sebagai wadah, aggregator sekaligus sebagai regulator dan penjamin mutu. Tiga layanan utama, yaitu materi terbuka, mata kuliah terbuka dan mata kuliah daring dapat disediakan oleh individu, atau program studi. Layanan utama tersebut diharapkan dapat diikuti oleh semua pengguna yang meliputi siswa, mahasiswa, dosen maupun masyarakat umum.

Sementara itu, Mata Kuliah Daring sebagai wahana alih kredit, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perguruan tinggi (PT) menawarkan mata kuliah untuk diikuti oleh mahasiswa lain dari perguruan tinggi lain. PT yang menawarkan disebut dengan Perguruan Tinggi Penyelenggara. PT yang mahasiswanya mengikuti perkuliahan daring yang ditawarkan disebut dengan Perguruan Tinggi Pengguna.
2. Perguruan Tinggi Penyelenggara dapat bermitra dengan beberapa Perguruan Tinggi Pengguna.
3. Mata kuliah yang ditawarkan PT Penyelenggara, diseleksi dan dipastikan terlebih dahulu kualitasnya oleh tim penjamin mutu (*quality assurance*) yang telah ditunjuk oleh Direktorat Pembelajaran.

4. Mata kuliah yang telah lolos uji kelayakan dari tim penjamin mutu dapat langsung ditawarkan kepada mahasiswa dari Perguruan Tinggi Pengguna untuk selanjutnya dilaksanakan proses pembelajaran sebagaimana mestinya.
5. Proses pembelajaran mata kuliah daring yang ditawarkan dapat dilakukan melalui *learning management system (LMS)* SPADA Indonesia atau melalui LMS masing-masing Perguruan Tinggi Penyelenggara.
6. Proses pembelajaran didata, dipantau dan dievaluasi melalui sistem *aggregator* SPADA Indonesia. Oleh karena itu, untuk mata kuliah daring yang berjalan dalam aplikasi LMS PT Penyelenggara harus menyediakan *webservice* yang terhubung ke *aggregator* SPADA Indonesia.
7. Data SPADA Indonesia terintegrasi dengan Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD Dikti), sehingga segala sesuatunya baik dari sisi Perguruan Tinggi Penyelenggara maupun Perguruan Tinggi Pengguna harus sudah terdaftar di PD Dikti.

C. Perkembangan SPADA Indonesia

SPADA Indonesia dirintis sejak tahun 2014 dengan nama Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (PDITT). PDITT merupakan padanan kata dari massive open daring course (MOOCs). Karena, PDITT berdasarkan inisiatif awalnya dirancang sebagai MOOCs versi Indonesia. PDITT diluncurkan pertama kali oleh Wakil Presiden Republik Indonesia, Boediono, pada tanggal 15 Oktober 2014. Pada tanggal 16 September 2016, PDITT resmi berganti nama menjadi SPADA Indonesia.

Fokus utama SPADA pada awalnya adalah sebagai wahana alih kredit (*credit transfer*) untuk memecahkan salah satu tantangan pendidikan tinggi dewasa ini yaitu meningkatkan akses terhadap pendidikan tinggi yang bermutu. Sebagai wahana alih kredit, mahasiswa dari perguruan tinggi tertentu dapat mengikuti suatu mata kuliah daring (dengan pembelajaran blended) yang ditawarkan oleh perguruan tinggi lain. Nilai yang diperoleh melalui pembelajaran *blended* dengan perguruan tinggi lain (*credit learning*) dapat dialihkan (*credit transfer*) dengan nilai sama di perguruan tinggi dimana ia terdaftar sebagai mahasiswa.

Perjalanan SPADA secara sekilas dapat digambarkan sebagai berikut:

- **Rintisan Awal;** rintisan awal dilaksanakan pada bulan Agustus 2014 sampai dengan Januari 2015. Pada rintisan awal ini, diikuti oleh 5 Perguruan Tinggi (UI, AMIKOM, ITB, ITS, dan Univ Bina Nusantara), dengan menyelenggarakan 14 Mata Kuliah Daring yang ditawarkan dan diikuti oleh 658 mahasiswa.
- **Ujicoba tahap Kedua;** tahap kedua, dilaksanakan pada bulan September sampai dengan Desember 2015. Tahap kedua ini, telah diselenggarakan oleh 5 Perguruan Tinggi yang sama (UI, AMIKOM, ITB, ITS, dan Univ Bina Nusantara), dengan 17 Mata Kuliah Daring baru dan diikuti oleh 1.088 mahasiswa.
- **Ujicoba Akhir;** ujicoba akhir dilaksanakan pada tahun 2016. Ujicoba ini dilaksanakan oleh 6 Perguruan Tinggi Penyelenggara (UI, AMIKOM, ITB, ITS, Univ Bina Nusantara, dan Univ Telkom), dan 32 Perguruan Tinggi Mitra dan diikuti oleh 1.476 mahasiswa. Mata kuliah yang ditawarkan sebanyak 17 mata kuliah.
- **Tahap Diseminasi & Implementasi;** tahun 2017 adalah masa diseminasi. Tahun 2017, akan dilaksanakan oleh 54 Perguruan Tinggi dengan yang terdiri dari 130 Mata Kuliah Daring, 22 Mata Kuliah Terbuka dan 31 Materi Terbuka.

BAB 3:

PEMBELAJARAN BLENDED



A. e-Learning dan Pembelajaran Blended

Beberapa blended learning, tidak terlepas dari konsep e-learning sebagai payung dari segala jenis pembelajaran berbantuan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, sebelum membahas pembelajaran blended, kita harus mengenal e-learning terlebih dahulu.

Ada beberapa definisi e-learning, diantaranya, yang digunakan dalam model desain sistem pembelajaran blended ini adalah sebagai berikut:

“e-learning adalah penyampaian program pembelajaran, pelatihan atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan atau bahan ajar.”

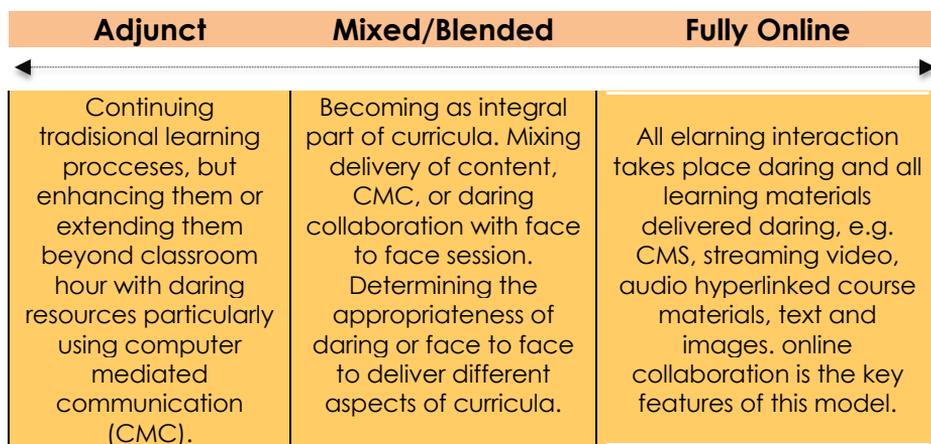
-Stockley, 2010

“e-learning, secara fundamental, adalah proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjembatani kegiatan belajar dan pembelajaran baik secara asinkron maupun sinkron.”
 - Naidu 2006

“e-learning adalah penggunaan teknologi informasi dan komputer untuk menciptakan pengalaman belajar.”
 - Horton, 2006

Mengacu pada beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan istilah yang generik dan luas yang menjelaskan tentang penggunaan berbagai teknologi elektronik untuk menyampaikan pembelajaran. Lebih tepatnya, bukan hanya sekedar untuk menyampaikan pembelajaran, tapi lebih jauh untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Teknologi elektronik tersebut dapat berupa komputer, internet maupun intranet serta teknologi elektronik lain seperti audio/radio, dan video/televisi.

e-Learning sebagai penerapan teknologi elektronik untuk menciptakan pengalaman belajar (pembelajaran), tidak dapat dipandang sebagai sesuatu yang diskrit. Tapi, dalam prakteknya, *e-learning* merupakan suatu kontinum. Rashty seperti dikutip Noirid (2007), mengklasifikasikan kontinum *e-learning* kedalam tiga kategori seperti digambarkan sebagai berikut:



Dengan demikian, gambar di atas menjelaskan ada tiga kategori *e-learning*. Ketiga kategori tersebut merupakan suatu kontinum, yaitu:

1. **Adjunct**; yaitu pembelajaran tatap muka (tradisional) yang ditunjang dengan sistem penyampaian secara daring sebagai pengayaan. Keberadaan sistem penyampaian secara daring merupakan suatu tambahan. Contoh untuk menunjang pembelajaran di kelas, seorang guru/dosen menugaskan siswa/mahasiswanya untuk mencari informasi dari internet, memanfaatkan komputer dan LCD projector dan multimedia di dalam kelas, dll.
2. **Mixed/blended**; yaitu menempatkan sistem penyampaian secara *daring* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Artinya baik proses tatap muka maupun pembelajaran secara *daring* merupakan satu kesatuan utuh. Berbeda dengan model adjunct yang hanya menempatkan sistem penyampaian *daring* sebagai tambahan.
3. **Fully Daring**; yaitu semua interaksi pembelajaran dan penyampaian bahan belajar terjadi secara daring penuh. Tidak ada pembelajaran tatap muka (tradisional) sama sekali. Contoh, bahan belajar berupa video diunggah dan diterima via internet, atau pembelajaran ditautkan (*linked*) melalui *hyperlink* ke sumber lain yang berupa teks atau gambar. Ciri utama model ini adalah terjadinya pembelajaran kolaboratif secara daring.

Mengacu pada ketiga kategori e-learning seperti dijelaskan di atas, maka pembelajaran blended merupakan salah satu bentuk e-learning. Di sisi lain, mata kuliah terbuka dan mata kuliah daring dalam SPADA Indonesia, sesungguhnya dirancang, dikembangkan dan dilaksanakan sebagai bentuk dari pembelajaran blended.

B. Pembelajaran Blended

Setelah sekilas mengenal *e-learning*, dimana salah satu kategori dari e-learning adalah pembelajaran blended, maka selanjutnya kita akan bahas tentang pembelajaran blended.

Terdapat banyak definisi pembelajaran *blended*, diantaranya adalah sebagai berikut:

"Pembelajaran *blended* adalah suatu peluang upaya mengintegrasikan kemajuan inovasi dan teknologi yang ditawarkan secara daring dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional."
- *Throne, 2003*

“Pembelajaran *blended* pada dasarnya mengkombinasikan aspek positif dari dua jenis lingkungan belajar yaitu pembelajaran di kelas dan *e-learning*.”

- Bonk & Graham, 2006

“Pembelajaran *blended* adalah upaya memanfaatkan aktivitas belajar sinkron, seperti interaksi tatap muka dengan instruktur dan kerja kolaboratif dengan teman sejawat sebagai komplemen aktivitas belajar asinkron yang dilakukan secara individu oleh peserta belajar.”

- Howard, 2006

“Pembelajaran *blended* merupakan kombinasi komponen dari aspek pembelajaran sinkron dan asinkron dengan tujuan tercapainya efektifitas belajar yang maksimum.”

- Piskurich, 2006

“ Pembelajaran *blended* adalah suatu kombinasi dari berbagai modus pembelajaran daring, luring dan tatap muka (*in-person learning*). Pembelajaran *blended* menjadi lebih kukuh dan terkenal dengan semakin tersedianya pilihan, baik pembelajaran sinkron maupun asinkron.

- Noord *et.al.* 2007.

Mengacu pada berbagai definisi menurut para ahli di atas, pembelajaran *blended* adalah pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Mengkombinasikan strategi yang terbaik dari dua seting belajar tradisional (sinkron, di dalam kelas) dan daring (asinkron, di luar kelas);
- Kelemahan pembelajaran tradisional dapat disinergikan/integrasikan dengan kelebihan dari pembelajaran daring;
- Tujuan utamanya adalah untuk mencapai efektifitas belajar secara optimal/maksimum.

Dalam konteks SPADA Indonesia, definisi pembelajaran *blended* mengacu pada konsep *e-learning* menurut Stockley (2010), Naidu (2006) dan Horton (2006) dan konsep pembelajaran *blended* menurut Howard (2006), Piskurich (2006) dan Noord *et. al.* (2007). Sehingga, pembelajaran *blended* dalam konteks SPADA Indonesia didefinisikan sebagai berikut:

“Pembelajaran *blended* adalah suatu bentuk sistem pembelajaran yang **mengkombinasikan** sedemikian rupa antara **strategi pembelajaran sinkron** dan **asinkron** dalam rangka **menciptakan pengalaman belajar** untuk mencapai **capaian pembelajaran** yang telah ditentukan secara optimal.”

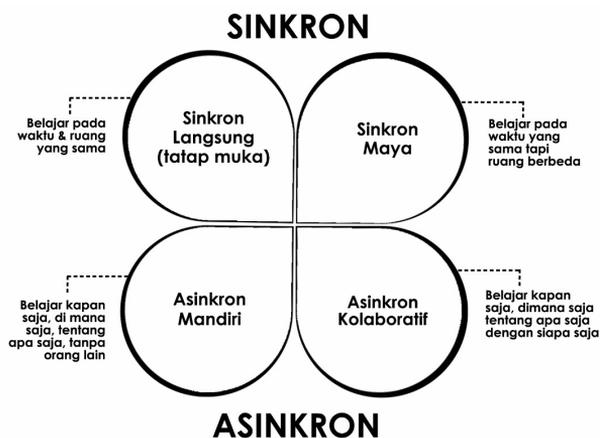
Definisi inilah yang akan menjadi kerangka kerja (*framework*) model desain sistem pembelajaran blended ini.

C. Seting Belajar dalam Pembelajaran Blended

Mengacu pada definisi pembelajaran blended sebagai kerangka acuan dalam model desain sistem pembelajaran blended ini, maka ada satu isu penting yang harus diperkenalkan dan dipahami terlebih dahulu, yaitu seting belajar.

“**Seting belajar**, adalah situasi dan kondisi dimana suatu peristiwa belajar bisa terjadi.”
- *Smaldino, 2008*

Seting belajar, sebagaimana disinggung oleh Naidu (2006), Howard (2006) dan Piskurich (2006), terdiri dari dua kategori yaitu, pembelajaran sinkron (*synchronous learning*) dan asinkron (*asynchronous learning*).” Bahkan, dengan mengambil intisari dari konsep e-learning yang disampaikan oleh Khan (2006), Noord (2007), maka dalam model desain sistem pembelajaran blended ini, seting belajar digambarkan dalam kuadran sebagai berikut:



Seting belajar di atas, secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- **Sinkron Langsung (SL)**; adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi dimana antara yang belajar dan membelajarkan berada pada lokasi/ruang dan waktu yang sama. Dalam hal ini, sama dengan tatap muka. Aktivitas pembelajaran belajar dalam SL sama dengan aktivitas pembelajaran tatap muka, antara lain seperti ceramah, diskusi, praktik lapangan, dan lain-lain.
- **Sinkron Maya (SM)**; adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi dimana antara yang belajar dan membelajarkan berada pada waktu yang sama, tetapi tempat berbeda-beda satu sama lain. Aktivitas belajar dalam SM dapat terjadi melalui teknologi sinkron seperti *video conference*, *audio-conference* atau *web-based seminar (webinar)*.
- **Asinkron Mandiri (AM)**; adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi belajar mandiri secara *daring*. Peserta belajar dapat belajar kapan saja, di mana saja, sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Aktivitas belajar dalam AM diantaranya adalah membaca, mendengarkan, menonton, mempraktekkan, mensimulasikan dan latihan dengan memanfaatkan obyek belajar (materi digital) tertentu yang relevan. Aktivitas belajar lebih banyak terjadi secara *daring*. Walaupun tidak menutup kemungkinan terjadi secara luring.
- **Asinkron Kolaboratif (AK)**. adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi kolaboratif (melibatkan lebih dari satu orang), antara peserta belajar dengan peserta belajar lainnya atau orang lain sebagai narasumber. Aktivitas belajar AK diantaranya difasilitasi dengan forum diskusi, miling list, penugasan, dan lain-lain.

D. Aktivitas Pembelajaran Blended

Mengacu pad kuadran seting belajar yang telah dijelaskan di atas, maka pertanyaan berikutnya adalah, “Seperti apa sajakah aktivitas pembelajaran dalam pembelajaran blended itu?”. Pilihan aktivitas pembelajaran dalam setiap seting belajar tersebut di atas dapat digambarkan seperti dalam tabel berikut:

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 • Workshop • Seminar • Praktek lab • Proyek individu/ kelompok • dll. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas virtual • Konferen si audio • Konferen si video • Web-based seminar (webinar) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca (<i>reading</i>) • Menonton (video, <i>webcast</i>) • Mendengar (audio, <i>audiocast</i>) • Studi <i>online</i> • Simulasi/praktek • Latihan • <i>Role play</i> • Tes • Publikasi/jurnal (wiki, blog, dll) 	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi dalam diskusi melalui forum diskusi <i>daring</i>. • Mengerjakan tugas individu/kelompok melalui penugasan <i>daring</i>. • Publikasi individu atau kelompok (melalui wiki, blog, dll).

BAB 4:

PEDATI

MODEL DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED



A. Model Desain Sistem Pembelajaran Blended

Model, secara umum, dalam bahasa awam, dapat dikatakan sebagai contoh atau pola sebagai patokan untuk dapat diikuti. Mengacu pada Miarso (1998), Gustafson (2002) dan Prawiradilaga (2007), model dapat didefinisikan sebagai representasi suatu proses dan/atau ide kompleks yang dapat memberikan gambaran prosedur kerja yang sistematis dan logis dalam bentuk grafis dan/atau naratif dimana struktur unsur-unsur utama serta hubungan antar unsur tersebut tercantum secara jelas.

Desain (perancangan) pada dasarnya adalah suatu seniisyaan. Tidak ada tindakan yang berhasil optimal tanpa adanya perencanaan yang baik. Tidak ada suatu pengembangan yang berhasil sesuai dengan kebutuhan tanpa adanya perancangan (desain). Kalk dan Cennamo (2005) menjelaskan desain sebagai upaya merencanakan sesuatu secara hati-hati sebelum melakukan

pengembangan (*careful planning prior to development*). Hasil dari perancangan adalah rancangan atau cetak biru (*blueprint*).

Untuk membuat suatu rancangan (desain), diperlukan suatu model atau prosedur kerja yang dapat dijadikan sebagai panduan. Pertanyaan berikutnya adalah, “*Apa yang akan dirancang?*”. Jawabannya adalah suatu sistem pembelajaran, dalam hal ini adalah pembelajaran blended. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu upaya memfasilitasi terjadinya belajar secara sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran sebagai suatu sistem, tentunya terdiri dari beberapa komponen dengan fungsi berbeda, tapi saling terkait atau tergantung satu sama lain. Mengacu pada Kemp, *et. al.* (1994) dan Cennamo (2005), pembelajaran sebagai sistem memiliki 4 unsur utama yaitu: 1) siapa yang akan belajar?; 2) hasil belajar apa yang akan dicapai?; 3) metode atau aktivitas apa yang akan dilakukan agar terjadi belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan?; dan 4) bagaimana keberhasilan belajar diukur dan dinilai?

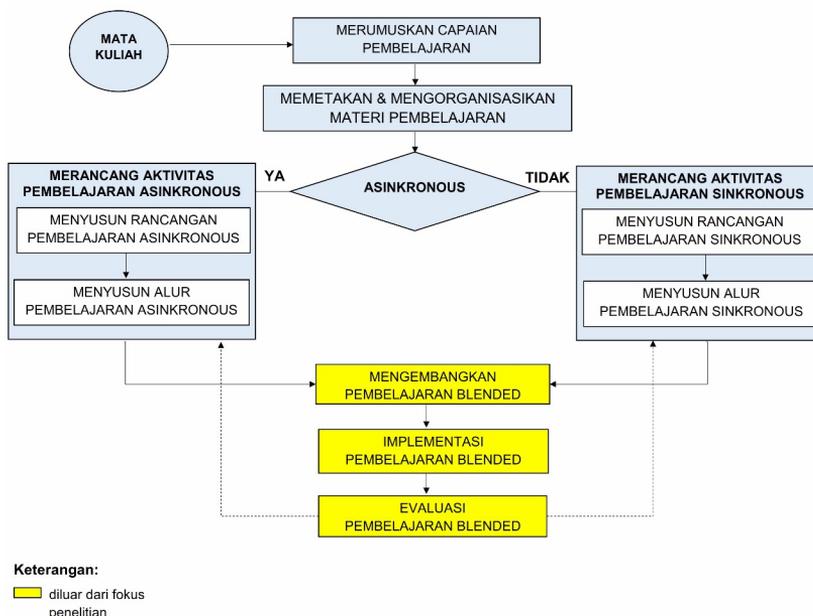
Dengan demikian, desain sistem pembelajaran dalam konteks model desain sistem pembelajaran blended ini didefinisikan sebagai:

“upaya membuat rancangan (*blueprint*) untuk memfasilitasi terjadinya belajar sehingga tujuan yang telah ditentukan dapat dicapai secara optimal. Sebagai suatu sistem, maka komponen desain sistem pembelajaran akan meliputi unsur: 1) pemelajar; 2) tujuan yang ingin dicapai; 3) metode pembelajaran; serta 4) cara mengukur dan menilai pencapaian hasil belajar.”

Sedangkan yang dimaksud dengan model desain sistem pembelajaran blended adalah sebagai berikut:

“panduan yang menggambarkan prosedur sistematis dan iteratif untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran blended. Output dari desain sistem pembelajaran dengan menggunakan suatu model desain pembelajaran blended ini adalah berupa rancangan (*blueprint*) sistem pembelajaran blended yang meliputi unsur: 1) siapa yang akan belajar (*students*); 2) capaian pembelajaran yang ingin dicapai (*learning outcomes*); 3) aktivitas yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar (*strategies*); 4) sumber belajar yang dibutuhkan (*learning resources*); dan 5) cara untuk mengukur dan menilai hasil belajar (*evaluasi*).

Dengan mengacu pada hasil penelitian pendahuluan, pengertian pembelajaran blended dan model desain sistem pembelajaran blended seperti di jelaskan di atas, maka dihasilkan suatu model desain sistem pembelajara belneded yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Model desain sistem pembelajaran blended ini diberi nama **PEDATI**. PEDATI adalah kependekan dari Pembelajaran Daring pada Pendidikan Tinggi. PEDATI juga dapat dikatakan sebagai akronim dari **PE**lajari – **DA**lami – **Ter**apkan dan **evaluas**i, yang merupakan siklus alur pembelajaran yang ditawarkan dalam sistem pembelajaran blended ini. Untuk selanjutnya, PEDATI akan terus digunakan dalam panduan ini yang merujuk pada model desain sistem pembelajaran blended. Jadi, setiap kali muncul istilah PEDATI, maka sama dengan model desain sistem pembelajaran blended.

B. Model Desain Sistem Pembelajaran Blended

Sebagai suatu model desain sistem pembelajaran, PEDATI menggambarkan suatu prosedur kerja yang sistematis dan logis, serta memiliki unsur-unsur (komponen) yang jelas dan berhubungan satu sama lain. Sebagaimana direp-resentasikan dalam bentuk diagram di atas, PEDATI, terdiri dari lima langkah utama (prosedur kerja) sebagai berikut:

1. Merumuskan Capaian Pembelajaran

Langkah awal dalam merancang sistem pembelajaran blended adalah merumuskan capaian pembelajaran (*learning outcome*). Seperti kita ketahui bahwa capaian pembelajaran (CP) terdiri dari beberapa level yaitu level perguruan tinggi, level program studi dan level mata kuliah. Capaian pembelajaran yang dimaksud disini adalah capaian pembelajaran level mata kuliah.

Capaian pembelajaran adalah pernyataan kinerja yang diharapkan dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti suatu mata kuliah sebagai hasil dari proses pembelajaran. Rumusan capaian pembelajaran yang baik, sangat penting. Karena capaian pembelajaran akan menjadi dasar dalam menentukan komponen sistem pembelajaran berikutnya, diantaranya:

- memilih, menentukan dan mengorganisasikan materi;
- memilih dan menentukan strategi pembelajaran;
- memilih dan menentukan asesmen/evaluasi hasil belajar; dan
- memonitor dan mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran;

2. Memetakan dan Mengorganisasikan Materi Pembelajaran

Langkah kedua adalah memetakan dan mengorganisasikan bahan kajian atau materi pembelajaran. Pemetaan dan pengorganisasian materi pembelajaran adalah upaya menentukan dan mengelompokkan materi pembelajaran kedalam pokok bahasan, subpokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

3. Memilih dan Menentukan Aktivitas Pembelajaran Sinkron dan Asinkron

Langkah ketiga adalah memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron. Langkah ini adalah upaya menentukan apakah capaian dan pokok atau subpokok bahasan tertentu akan dan dapat dicapai melalui strategi pembelajaran asinkron atau sinkron. Untuk memilih dan menentukan strategi pembelajaran asinkron dan sinkron diperlukan suatu kriteria tertentu. Oleh karena itu, dalam langkah ini disajikan kriteria

memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang relevan sebagai panduan.

4. Merancang Aktivitas Pembelajaran Asinkron

Langkah tiga, menghasilkan identifikasi capaian pembelajaran dan pokok bahasan yang akan dicapai melalui pembelajaran asinkron dan sinkron. Langkah selanjutnya, adalah merancang aktivitas pembelajaran asinkron dengan mengacu pada pokok bahasan-pokok bahasan yang akan ditempuh melalui strategi pembelajaran asinkron.

Merancang aktivitas pembelajaran asinkron, terdiri dari dua langkah, yaitu:

- menyusun rancangan pembelajaran asinkron, sebagai garis besar rancangan; dan
- merangkai alur pembelajaran asinkron sebagai alur pembelajaran asinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai obyek belajar.

5. Merancang Aktivitas Pembelajaran Sinkron

Sama halnya dengan langkah keempat, mengacu pada pokok bahasan-pokok bahasan yang akan ditempuh melalui strategi pembelajaran sinkron, maka langkah selanjutnya adalah merancang aktivitas pembelajaran sinkron.

Merancang aktivitas pembelajaran sinkron, juga terdiri dari dua langkah, yaitu::

- menyusun rancangan pembelajaran sinkron, sebagai garis besar rancangan; dan
- merangkai alur pembelajaran sinkron, sebagai alur pembelajaran sinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai obyek belajar

Kelima langkah utama tersebut, secara lebih rinci akan dijelaskan satu persatu dalam bab selanjutnya.

BAB 5:

PROSEDUR

DESAIN SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED



A. Merumuskan Capaian Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran

Langkah awal dalam merancang sistem pembelajaran blended adalah merumuskan capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran yang dimaksud di sini adalah capaian pembelajaran mata kuliah. Capaian pembelajaran mata kuliah adalah:

“pernyataan kinerja yang diharapkan dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah tertentu sebagai hasil dari proses pembelajaran.”

Capaian pembelajaran mata kuliah ini memiliki posisi yang sangat penting sebagai kunci pembuka dalam desain sistem pembelajaran blended. Capaian pembelajaran mata kuliah akan menjadi dasar acuan dalam menentukan unsur sistem pembelajaran blended berikutnya, diantaranya:

- memilih, menentukan dan mengorganisasikan materi;
- memilih dan menentukan strategi pembelajaran asinkron dan sinkron;
- merancang aktivitas pembelajaran asinkron;
- merancang aktivitas pembelajaran sinkron; dan
- memonitor dan mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran;

2. Kriteria Capaian Pembelajaran

Oleh karena itu, rumusan capaian pembelajaran mata kuliah harus disusun dengan baik sesuai dengan kriteria perumusan yang baik dan benar. Secara konseptual, Clark (2010), Kemp *et. al.* (2013) dan Dick, Carey & Carey (2015), dengan mengacu pada kriteria yang telah Dosen/Penyusun Mager (1984) menjelaskan kriteria rumusan capaian pembelajaran yang baik harus memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

Tokoh	Unsur Capaian Pembelajaran
Mager (1984)	1. A – Audience 2. B – Behavior 3. C – Condition 4. D – Degree
Clark (2010)	1. Kata kerja operasional (Task/action verb) 2. Kondisi/lingkungan (Condition/environment) 3. Standar (standard)
Kemp <i>et.al</i> (2013)	1. Unsur utama: <ul style="list-style-type: none"> • Prilaku (Behavior) • Obyek materi (content- references) 2. Unsur pendukung: <ul style="list-style-type: none"> • Kondisi (Condition) • Standar (standard)
Dick, Carey & Carey (2015)	1. Prilaku (Behavior/B) 2. Kondisi (Conditon/CN) 3. Kriteria (Criterion/CR)

Tabel di atas menggambarkan bahwa ketiga ahli menyarankan agar capaian pembelajaran mata kuliah mengandung empat unsur yaitu:

- **A (audience);** mencantumkan dengan jelas siapa yang belajar? Dalam hal ini adalah mahasiswa. Namun, untuk unsur ini, baik Kemp *et.al.* maupun Dick, Carey & Carey tidak menyarankan harus dicantumkan karena sudah jelas (yaitu siswa, mahasiswa atau peserta belajar lainnya).
- **B (behavior);** perilaku seperti apa yang menunjukkan mahasiswa tersebut telah menguasai pengetahuan, keterampilan atau sikap setelah menyelesaikan mata kuliah tersebut. Perilaku dinyatakan dalam bentuk kata kerja aktif baik merujuk pada ranah kognitif, psikomotor maupun afektif. Menurut Kemp *et. al.*, unsur ini adalah unsur utama (*essential part*) yang merupakan ciri utama capaian pembelajaran. Perilaku ini dinyatakan dengan menyertakan obyek materi yang harus dikuasai.
- **C (condition);** pernyataan tentang dalam kondisi seperti apa perilaku penguasaan pengetahuan, keterampilan atau sikap ditunjukkan oleh mahasiswa. Mager dan Dick, Carey & Carey, menyarankan agar unsur ini harus ada dalam rumusan capaian pembelajaran. Bahkan, dalam Dick, Carey & Carey, kondisi (C) berada di posisi awal pernyataan, diikuti oleh perilaku (B), dan standar (D). Sementara Kemp *et. al.* mengategorikan unsur ini sebagai unsur pendukung. Artinya, boleh dicantumkan boleh tidak.
- **D (degree);** pernyataan tentang standar minimum perilaku pencapaian penguasaan tersebut yang harus ditunjukkan mahasiswa. Kemp *at. al.* mengistilahkan dengan standar atau kriteria minimum yang harus ditunjukkan.

Disamping itu, Mager (1984) juga menyarankan agar perilaku (*behavior*) yang dinyatakan dalam bentuk kata kerja aktif tersebut harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

Kriteria	Keterangan
S = Specific	Secara jelas menyatakan perilaku khusus yang harus dikuasai mahasiswa.
M = Measurable	Perilaku khusus tersebut dapat diukur pencapaiannya dengan indikator keberhasilan yang jelas.
A = achievable	Perilaku tersebut adalah perilaku yang memungkinkan dapat dicapai oleh mahasiswa.
R = Relevant	Perilaku yang akan dicapai tersebut harus relevan dan kontekstual dengan penerapan pengetahuan, keterampilan dan atau sikap dalam kehidupan atau pekerjaan senyatanya kelak.
T = Time Bound	Dapat dicapai dalam suatu kurun waktu tertentu.

3. Menulis Rumusan Capaian Pembelajaran

Mengacu pada kriteria rumusan capaian pembelajaran yang baik seperti dijelaskan di atas, dalam konteks PEDATI ini, kriteria rumusan capaian pembelajaran yang dianjurkan adalah memenuhi unsur A (audience), B (behavior), C (condition) dan D (degree). Dengan demikian, dalam menyusun rumusan capaian pembelajaran yang baik, langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- Pilih dan tentukan satu kata kerja operasional (*behavior*) yang tepat sebagai indikator capaian belajar yang harus ditunjukkan mahasiswa. Pilihan kata kerja operasional menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Kratwhol & Anderson, dapat dilihat pada lampiran ...
- Pilih kondisi (*condition*) dimana capaian belajar tersebut harus ditunjukkan oleh mahasiswa. Kondisi, boleh terdiri dari lebih dari satu.
- Pilih dan tentukan kriteria atau standar minimum (*degree*) dimana capaian belajar tersebut harus ditunjukkan oleh mahasiswa. Kriteria atau standar minimum boleh lebih dari satu.
- Tuliskan rumusan capaian pembelajaran dengan gaya (*style*) tertentu.

Merumuskan capaian pembelajaran, dapat menggunakan ragam template seperti yang diusulkan oleh Clark (2010) seperti contoh berikut:

Template 1: (A-B-C-D)

Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat (A) -
 -----B)----- (C)-----
 -----(D)-----

Contoh:

Setelah mengikuti mata kuliah desain pembelajaran, mahasiswa (A) dapat menulis rumusan capaian pembelajaran (B) berdasarkan empat model template yang dicontohkan (C) dengan memenuhi empat unsur capaian pembelajaran yang baik (D)

Template 2: (A-B-D-C)

Mahasiswa dapat (A) -----(B)----- (D)-
 -----(C)-----

Contoh:

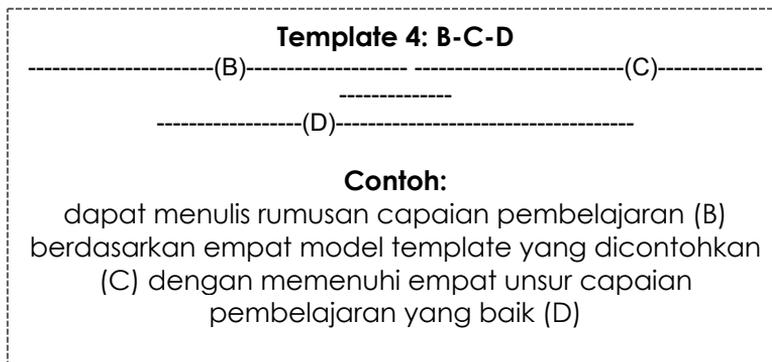
Mahasiswa (A) dapat menulis rumusan capaian pembelajaran (B) yang memenuhi empat unsur capaian pembelajaran yang baik (D) berdasarkan template 1, template 2, template 3 dan template 4(C).

Template 3: A-C-B-D

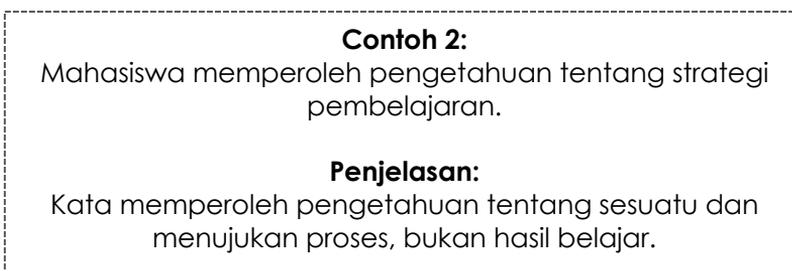
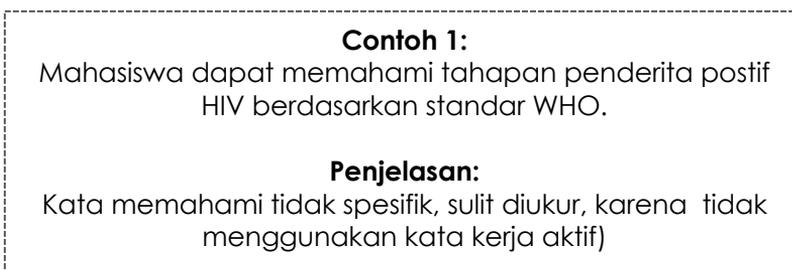
Diberikan -----(C)-----, mahasiswa
 dapat (A) -----(B)-----
 --(D)-----

Contoh:

Diberikan beberapa template contoh rumusan capaian S pembelajaran (C), mahasiswa dapat menulis rumusan capaian pembelajaran (B) yang memenuhi empat unsur capaian pembelajaran yang baik (D)



Sementara, contoh rumusan capaian pembelajaran yang kurang baik dapat dicontohkan sebagai berikut:



4. Mengurutkan Capaian Pembelajaran

Clark (2010), sama halnya dengan Dick, Carey and Carey (2015) mengelompokkan capaian pembelajaran kedalam dua kategori, yaitu capaian pembelajaran akhir (*terminal learning outcome*), dan capaian pembelajaran antara (*enabling learning outcome*). Artinya, satu capaian pembelajaran akhir, terdiri dari lebih dari satu capaian pembelajaran antara (subcapaian pembelajaran).

Model PEDATI, menjadikan capaian pembelajaran sebagai kunci yang akan menjadi dasar langkah berikutnya. Oleh karena itu, pengelompokan dan pengurutan capaian pembelajaran akan sangat menentukan untuk langkah selanjutnya, yaitu memetakan dan mengorganisasikan materi. Hal ini, sangat penting, agar pemetaan dan pengorganisasian materi tidak didasarkan atas materi (*content-base*). Tapi, didasarkan atas kompetensi (*competency-based*).

Berikut adalah contoh capaian pembelajaran akhir dan capaian pembelajaran antara (subcapaian pembelajaran):

Capaian Pembelajaran:

Diberikan satu tujuan pembelajaran yang dipilih sendiri, secara kelompok, mahasiswa dapat membuat rancangan strategi pembelajaran untuk satu sesi pertemuan menggunakan pendekatan TANDUR (quantum teaching) dengan baik.

Subcapaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa dapat menjelaskan teknik mengelola kelas menurut pendekatan TANDUR dengan baik.
2. Mahasiswa, secara kelompok dapat memilih aktivitas pembelajaran untuk unsur T (tumbuhkan), A (alami), N (Namai), D (Demonstrasikan), U (ulangi) dan R (rayakan) dengan baik berdasarkan tujuan dan karakteristik materi tertentu.
3. Mahasiswa dapat memberikan contoh unsur T (tumbuhkan), A (alami), N (Namai), D (Demonstrasikan), U (ulangi) dan R (rayakan) dengan baik berdasarkan suatu tujuan pembelajaran tertentu.

B. Memetakan dan Mengorganisasikan Materi/Bahan Kajian

Langkah selanjutnya adalah memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran. Pemetaan dan pengorganisasian materi pembelajaran adalah upaya menentukan dan mengelompokkan materi pembelajaran kedalam pokok bahasan, sub pokok bahasan, dan pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

Mengacu pada contoh capaian pembelajaran dan subcapaian pembelajaran di atas, maka pemetaan dan organisasi materi/bahan kajian dapat digambarkan sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran:

Diberikan satu tujuan pembelajaran yang dipilih sendiri, secara kelompok, mahasiswa dapat membuat rancangan strategi pembelajaran untuk satu sesi pertemuan menggunakan pendekatan TANDUR (quantum teaching) dengan baik.

Subcapaian Pembelajaran:

1. Mahasiswa dapat menjelaskan teknik mengelola kelas menurut pendekatan TANDUR dengan baik.
2. Mahasiswa, secara kelompok dapat memilih aktivitas pembelajaran untuk unsur T (tumbuhkan), A (alami), N (Namai), D (Demonstrasikan), U (ulangi) dan R (rayakan) dengan baik berdasarkan tujuan dan karakteristik materi tertentu.
3. Mahasiswa dapat memberikan contoh unsur T (tumbuhkan), A (alami), N (Namai), D (Demonstrasikan), U (ulangi) dan R (rayakan) dengan baik berdasarkan suatu tujuan pembelajaran tertentu.

Mengacu pada salah satu capaian pembelajaran mata kuliah dan beberapa subcapaian pembelajaran seperti di atas, maka pemetaan dan pengorganisasian materinya adalah:

1. Capaian pembelajaran akhir, kita jadikan sebagai pokok bahasan;
2. Subcapaian pembelajaran, kita jadikan sebagai subpokok bahasan.
3. Subpokok bahasan tersebut, kita pecah-pecah lagi kedalam beberapa pokok materi.

Maka pemetaan dan pengorganisasian materi akan seperti berikut:

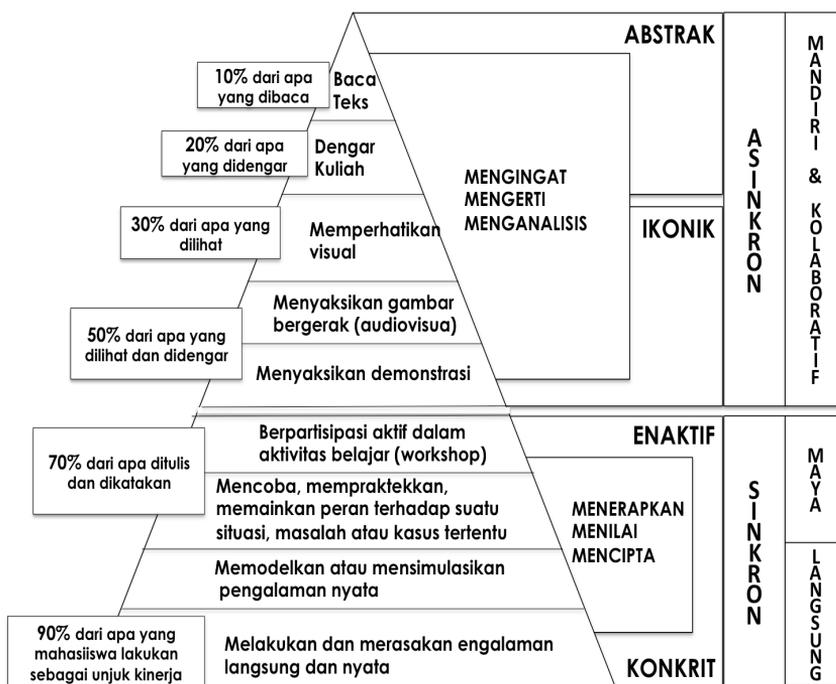
Pokok Bahasan	Subpokok bahasan	Pokok Materi
Rancangan Strategi Pembelajaran dengan Pendekatan TANDUR	Pendekatan TANDUR	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pendekatan TANDUR • Kelebihan dan kelemahan pendekatan TANDUR • Unsur-unsur TANDUR
	Aktivitas Pembelajaran dengan Pendekatan TANDUR	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas TUMBUHKAN • Aktivitas ALAMI • Aktivitas NAMAI • Aktivitas DEMONSTRASIKAN • Aktivitas ULANGI • Aktivitas RAYAKAN • Aktivitas T-A-N-D-UR
	Rancangan Pembelajaran dengan Pendekatan TANDUR	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang TUMBUHKAN • Merancang ALAMI • Merancang NAMAI • Merancang DEMONSTRASIKAN • Merancang ULANGI • Merancang RAYAKAN • Merancang T-A-N-D-UR

Dengan cara seperti ini, pengorganisasian materi akan lebih mengacu kepada kompetensi, bukan kepada materi. Kedua, pemenggalan materi pembelajaran kedalam beberapa pokok materi yang relevan sangat penting, karena dalam konteks pendidikan blended, khususnya belajar mandiri dalam aktivitas pembelajaran asinkron, setiap materi harus dibahas, dijelaskan dan disajikan dengan tuntas dan mendalam.

C. Memilih dan Menentukan Seting Belajar

Langkah ketiga adalah memilih dan menentukan seting belajar. Memilih dan menentukan seting belajar adalah upaya menentukan apakah capaian dan pokok atau subpokok bahasan tertentu dapat dicapai melalui aktivitas pembelajaran asinkron atau sinkron. Untuk dapat melakukan hal ini, diperlukan suatu kerangka kerja (*framework*)

yang dapat menjadi acuan penentuan setting pembelajaran yang relevan tersebut. Oleh karena itu, panduan ini, memberikan kriteria umum yang dapat dijadikan sebagai acuan. Kriteria ini didasarkan atas hasil karya Anderson (2010) yang mengkombinasikan kerucut pengalaman Edgar Dale (1969). Kemudian, penulis adaptasi dengan menambahkan taksonomi tujuan pembelajaran Bloom (.....) dan kerangka kerja setting belajar sinkron dan asinkron. Kriteria tersebut, dapat digambarkan sebagai berikut:



(sumber: http://www.queensu.ca/teachingandlearning/modules/active/documents/Dales_Cone_of_Experience_summary.pdf, diunduh, 17 Januari 2017)

Diagram di atas, menjelaskan beberapa hal sebagai berikut:

- Edgar Dale (1966), menjelaskan bahwa pengalaman pembelajaran memiliki kontinum dari abstrak sampai dengan konkrit. Semakin konkrit pengalaman belajar dialami oleh mahasiswa semakin tinggi peristiwa belajar terjadi.
- Smaldino (1999), menjelaskan bahwa, jika mahasiswa mengalami belajar hanya dari membaca (melalui teks), maka hanya akan menguasai sekitar 10%. Jika mahasiswa mengalami belajar dengan mendengar (melalui audio), akan menguasai sekitar 20%. Jika

mahasiswa mengalami belajar dengan melihat (melalui visual, akan menguasai sekitar 30%. Jika mahasiswa mengalami belajar dengan berpartisipasi aktif dalam suatu aktivitas pembelajaran (manipulative), maka akan menguasai sekitar 50%. Jika mahasiswa mengalami belajar dengan memodelkan dan menerapkan secara langsung, maka akan menguasai sekitar 70%. Jika mahasiswa mengalami belajar dengan menerapkan dan melakukan dalam situasi nyata untuk memecahkan masalah tertentu, maka akan menguasai sekitar 90%.

- Bloom, menjelaskan bahwa ada enam level tujuan pembelajaran domain kognitif yaitu, mengingat, mengerti, menganalisis, menerapkan, menilai dan mencipta.

Berdasarkan ketiga teori tersebut di atas, maka pertimbangan dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran asinkronous atau sinkronous yang relevan adalah dengan melakukan pertanyaan sebagai berikut:

- Untuk mencapai capaian pembelajaran dan pokok atau sub pokok bahasan yang telah disusun, apakah memerlukan penerapan dan praktek langsung? Jika ya, maka pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan aktivitas pembelajaran sinkron langsung (SL) atau tatap muka.
- Jika tidak, untuk mencapai capaian pembelajaran dan pokok atau sub pokok bahasan yang telah disusun, apakah memerlukan partisipasi aktif, mencoba, demonstrasi dan memainkan peran? Jika ya, maka pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan aktivitas sinkronous langsung.
- Jika tidak, mahasiswa cukup membaca, mendengar, melihat, memperhatikan, menyaksikan, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran tertentu, maka pembelajaran tersebut dapat dicapai melalui aktivitas pembelajaran asinkron.

Lebih lanjut, pertimbangan pemilihan dan penentuan aktivitas pembelajaran yang relevan dapat digambarkan seperti dalam matriks sebagai berikut:

Kata Kerja Operasional (Bloom)	Modalitas Belajar (Smaldino)	Kerucut Pengalaman (Dale)	Seting Belajar		
			Sinkron		Asinkron
			SL	SM	
Mengingat Mengerti	Membaca (teks)	Abstrak	-	-	V
	Mendengar (audio)		-	-	V
Menganalisis	Melihat (visual)	Ikonik	-	-	V
Menerapkan Menilai Mencipta	Berpartisipasi aktif (Manipulatif)	Enaktif	-	V	-
	Memodelkan dan menerapkan	Konkrit	V	-	-
	Mempaktekan langsung dalam situasi nyata		V	-	-

Berikut adalah contoh hasil pemilihan dan penentuan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron untuk satu mata kuliah dan pokok bahasan tertentu:

Mata Kuliah : Desain Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Aktivitas Pembelajaran		
			Sinkron		Asinkron
			SL	SM	
Mahasiswa dapat menyusun strategi pembelajaran berdasarkan pendekatan pembelajaran tertentu dengan baik.	Strategi Pembelajaran	• Strategi Pembelajaran	-	-	V
		• Pendekatan Pembelajaran	-	-	V
		• Metode Pembelajaran	-	-	V
		• Merancang strategi pembelajaran	V	-	-
Mahasiswa dapat mengkritisi strategi pembelajaran sesuai dengan prinsip pendekatan pembelajaran tertentu.	Praktek Strategi Pembelajaran	• Kriteria penilaian strategi pembelajaran	-	V	-
		• Simulasi implementasi strategi pembelajaran	V	-	-

D. Menyusun Rancangan Pembelajaran Asinkron

Langkah sebelumnya, pada dasarnya adalah upaya untuk mengidentifikasi dua hal, yaitu:

- capaian pembelajaran dan pokok bahasan mana saja yang dapat dicapai melalui aktivitas pembelajaran asinkron; dan
- capaian pembelajaran dan pokok bahasan apa saja yang dapat ditempuh melalui aktivitas pembelajaran sinkron.

Mengacu pada capaian pembelajaran dan pokok bahasan yang akan dicapai melalui aktivitas pembelajaran asinkron, maka langkah selanjutnya adalah merancang aktivitas pembelajaran asinkron tersebut. Merancang aktivitas pembelajaran asinkron, terdiri dari dua kategori kegiatan, yaitu:

- Menyusun rancangan aktivitas pembelajaran asinkron; dan
- Merangkai alur pembelajaran asinkron

1. MENYUSUN RANCANGAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN ASINKRON

Menyusun rancangan aktivitas pembelajaran asinkron adalah upaya merencanakan aktivitas pembelajaran asinkron mandiri (AM) dan asinkron kolaboratif (AK) yang relevan dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Secara lebih rinci, merancang aktivitas pembelajaran asinkron adalah merencanakan:

- ragam materi digital yang relevan sebagai aktivitas pembelajaran asinkron mandiri (AM);
- ragam tes obyektif yang relevan sebagai asesmen pembelajaran asinkron mandiri (AM);
- aktivitas forum diskusi daring yang relevan sebagai asesmen pembelajaran asinkron kolaboratif (AK);
- aktivitas penugasan daring yang relevan sebagai asesmen pembelajaran asinkron kolaboratif (AK);

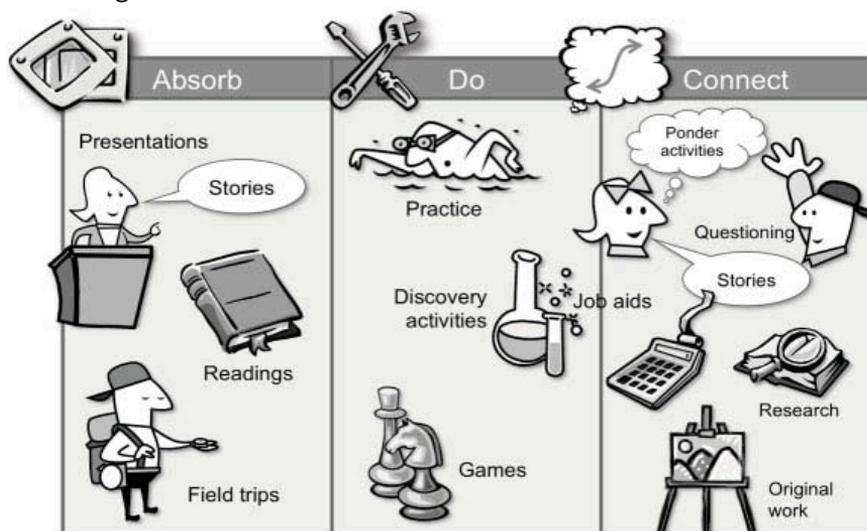
Untuk dapat merancang aktivitas pembelajaran asinkron, kita perlu memahami lebih jauh tentang beberapa hal sebagai berikut:

- alur pembelajaran daring;
- obyek belajar (*learning object*);

- kriteria pemilihan media yang relevan; dan
- asesmen dalam pembelajaran asinkron.

a. Alur Pembelajaran Daring

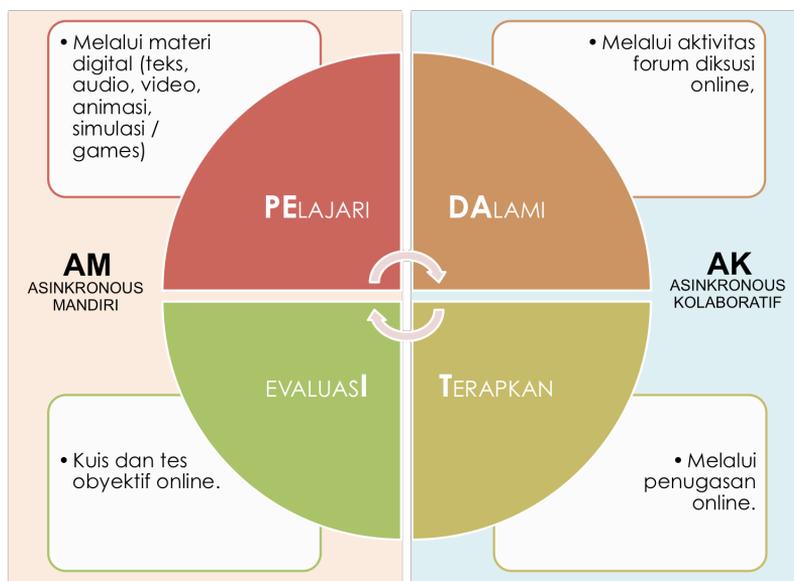
Horton (2006) menjelaskan alur pembelajaran dalam daring dalam tiga siklus yaitu, : 1) *absorb*; 2) *do*; dan 3) *enact*. Alur pembelajaran menurut Horton tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Senada, tapi sedikit berbeda dengan alur pembelajaran menurut Horton, PEDATI menawarkan alur pembelajaran yang terdiri dari empat siklus, yaitu: 1) pelajari (*learning*); 2) dalami (*deepening*); 3) terapkan (*applying*); dan 4) evaluasi (*measuring*).

Empat siklus alur pembelajaran inilah yang mendasari model desain sistem pembelajaran blended ini dinamakan PEDATI. PEDATI adalah akronim dari **PE**lajari, **D**alami, **TE**rapkan dan **E**valuasi.

Alur pembelajaran tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar di atas, aktivitas pembelajaran asinkron terbagi dalam dua kategori yaitu:

- **Asinkron Mandiri (AM);** perhatikan sisi kiri gambar di atas! Mengacu pada gambar di atas, mahasiswa dapat belajar kapan saja, di mana saja dengan cara:

 - **PELAJARI;** mempelajari materi, seperti membaca melalui teks, melihat/memperhatikan melalui visual, mendengarkan melalui audio, menonton melalui video dan atau animasi, mencoba dan mempraktekan melalui simulasi dan games, dan lain-lain. Semua itu, harus disediakan dalam aneka ragam jenis dan bentuk media digital. Media digital inilah yang disebut dengan obyek belajar (learning object). Contoh aneka jenis dan bentuk media digital tersebut adalah sebagai berikut:

Aktivitas	Media	Format Media
Membaca	Teks:	doc, pdf, html, epub, dll.
Melihat	Visual:	jpeg, png, ppt, gif, dll.
Mendengar	Audio:	mp3, mp4, wav, wma, midi, dll.
Mendengar dan melihat	video, Animasi	dat. flv, mp3, mp4, wmv, swf, 3gp, dll.
Mencoba dan mempraktekkan	Simulasi dan games	swf, mp3, mp4, wmv, dll.

- **EVALUASI**; dengan mengerjakan asesmen dalam tes bentuk tes obyektif seperti pilihan ganda, benar/salah, mencocokkan, jawaban pendek dan lain-lain.
- **Asinkron Kolaboratif (AK)**; mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan cara:
 - **DALAMI**; artinya, memperdalam apa yang telah dipelajari dengan dengan berpartisipasi aktif dalam forum diskusi daring. Forum diskusi ini daring ini juga merupakan salah satu bentuk asesmen dalam pembelajaran asinkron. Karena baik partisipasi maupun kualitas respon yang diberikan dalam diskusi tersebut dijadikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari penilaian hasil belajar secara keseluruhan.
 - **TERAPKAN**; artinya, mencoba menerapkan apa yang telah dipelajari dengan dengan mengerjakan tugas daring yang diberikan. Sama halnya dengan forum diskusi, penugasan daring inipun, merupakan salah satu bentuk asesmen dalam pembelajaran asinkron.

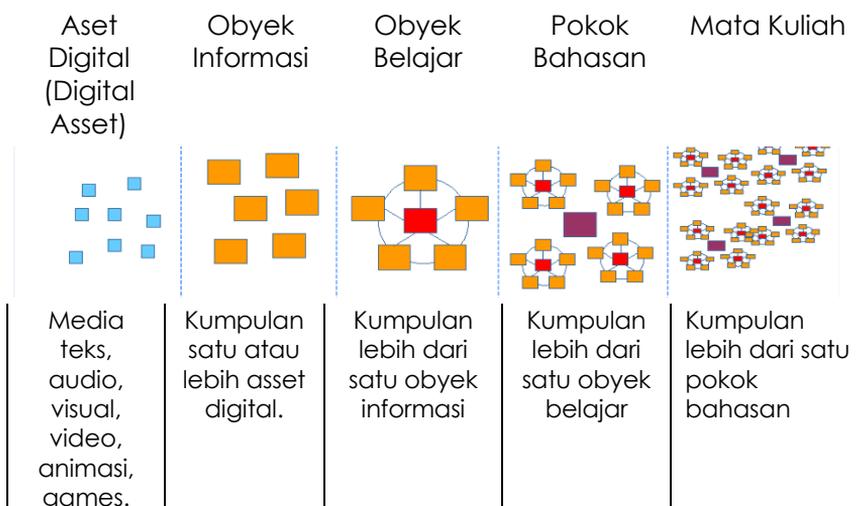
b. Obyek Belajar (*Learning Object*)

Dalam pembelajaran daring, materi ajar disajikan dalam bentuk digital. Materi digital yang telah dirangkai sedemikian rupa ini dikenal dengan istilah obyek belajar (*learning object*). Obyek belajar didefinisikan sebagai:

“... penggalan kecil materi ajar berbasis web yang bersifat interaktif yang dirancang untuk menjelaskan satu tujuan pembelajaran tunggal.”

- *British Inter University Learning Object Center, 2008*

Obyek belajar memiliki lingkup yang sempit dan luas, karena bersifat relatif. Oleh karena itu, learnitivity (2007) menggambarkan obyek belajar sebagai berikut:



Jadi, dalam model desain pembelajaran *blended* ini, yang dimaksud dengan obyek belajar adalah:

“sekumpulan materi (obyek informasi) yang dirangkai sedemikian rupa menggunakan aneka ragam asset/media digital yang relevan untuk menjelaskan satu pokok materi (fakta, konsep, prinsip, dan atau prosedur) secara tuntas dalam pembelajaran daring. Sehingga, dalam setiap pokok bahasan (*lesson units*) akan terdiri dari sekumpulan obyek belajar yang relevan untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan.”

c. Kriteria Pemilihan Media Digital

Seperti telah dijelaskan di atas, bahwa untuk membentuk suatu obyek belajar diperlukan sekumpulan obyek informasi yang merupakan hasil rangkaian satu atau lebih asset digital untuk menjelaskan suatu *Pokok Materi* tertentu. Memilih dan

menentukan media/aset digital memerlukan kriteria tertentu sesuai dengan ragam pengetahuan dari *Pokok Materi* yang akan dijelaskan. Dengan mengacu pada ragam pengetahuan menurut Merrill (1998) dan ragam media menurut Smaldino (1999), kriteria pemilihan dan penentuan media/aset digital dapat digambarkan sebagai berikut:

Ragam Pengetahuan	Ragam Media					
	Teks	Audio	Visual	Video	Animasi	Simulasi
Fakta	V	V	VV	VVV	-	-
Konsep	V	V	VV	VVV	VVV	-
Prinsip	V	V	VV	VVV	VVV	VVV
Prosedur	V	V	VV	VVV	VVV	VVV

Contoh:

1. Untuk menjelaskan konsep tentang mamalia, dapat disajikan dengan teks atau audio (V), tapi akan lebih mudah dipahami jika disajikan dengan menggunakan visual (VV) dan akan lebih baik lagi jika disajikan dengan video (VVV).
2. Untuk menjelaskan suatu prinsip seperti hukum Newton 2, dapat disajikan dengan teks atau audio, tapi kurang tepat. Orang akan mudah memahami hukum Newton 2 jika disajikan dengan visual. Tapi, akan jauh lebih mudah dipahami jika disajikan dengan video, animasi atau bahkan dengan simulasi.

Namun demikian, seperti dianjurkan oleh Smaldino *et. al.* (1998), bahwa dalam memilih dan menentukan media/aset digital, agar dipertimbangkan beberapa hal lain, diantaranya ketersediaan waktu, dana, dan tenaga.

Contoh:

1. Prinsip

Untuk menjelaskan suatu prinsip, katakanlah, hukum Archimedes, akan lebih tepat menggunakan simulasi. Namun mengingat keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, maka dipilih video atau animasi sebagai pilihan kedua. Namun, jika waktu, tenaga dan biaya juga terbatas untuk membuat

video atau animasi, maka pilihan ketiga jatuh pada visual berupa ilustrasi dan lain sebagainya.

Pertimbangan terakhir dalam memilih dan menentukan media/aset digital yang relevan adalah dengan mengembangkan sendiri (*by design*) atau dengan memanfaatkan yang telah ada (*by utilization*). Dua pilihan ini, dapat menjadi pertimbangan yang sangat berguna.

2. Konsep

Untuk menjelaskan tentang suatu konsep pembelahan sel (mitosis atau meiosis), sebagai contoh, media/aset digital yang tepat adalah animasi. Karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, animasi tentang pembelahan sel tersebut tidak mungkin dikembangkan sendiri. Oleh karena itu, pilihan yang diambil adalah dengan memanfaatkan animasi tentang meiosis dan mitosis yang telah ada di internet. Dalam hal ini, kita berperan sebagai kurator media/aset digital. Untuk hal ini pula, agar memperhatikan hak atas kekayaan intelektual.

Contoh media digital berdasarkan kategori seperti tersebut di atas adalah sebagai berikut:

No.	Media Digital	Contoh
1.	Teks	Link artikel, sepenggal tulisan/bacaan (pdf, doc, xls), instruksi penjelasan sendiri.
2.	Audio	Rekaman suara (mp3, mp4), audiocast, dll.
3.	Visual	Slide presentasi, infografis, ilustrasi, komik, diagram, tabel, grafik, sketsa, dll.
4.	Video	Rekaman video, videografis (MP4, flv, mov, dll)
5.	Animasi	Animasi video, animasi dalam bentuk swf, html, dll.
6.	Simulasi	Simulator, games, <i>augmented reality</i> , <i>virtual reality</i>

d. Asesmen dalam Pembelajaran Asinkron

Asesmen adalah proses pengambilan keputusan tentang hasil belajar mahasiswa, terkait sejauh mana siswa menguasai capaian pembelajaran mata kuliah yang telah ditetapkan. Oleh karena itu diperlukan suatu alat ukur atau instrumen. Instrumen yang dapat digunakan untuk pembelajaran asinkron, terdiri dari dua jenis tes yaitu:

- Tes non-obyektif; tes non-obyektif dalam pembelajaran asinkron dilakukan melalui:
 - forum diskusi *daring* (discussion forum); dan
 - penugasan *daring* (assignment);
- Tes obyektif; tes obyektif dalam pembelajaran asinkron meliputi:
 - pilihan ganda (multiple choices);
 - mencocokkan (matching);
 - benar/salah (true/false); dan
 - jawaban pendek (short answer).

e. Menyusun Rancangan Aktivitas Pembelajaran Asinkron

Dengan demikian, berdasarkan acuan seperti dijelaskan di atas, kita dapat merancang aktivitas pembelajaran asinkron. Agar lebih mudah, rancangan aktivitas pembelajaran asinkron sebaiknya disusun per pokok bahasan, yang didalamnya harus mengandung unsur-unsur sebagai berikut:

- Capaian Pembelajaran;
- Pokok Bahasan;
- Subpokok Bahasan
- Pokok Materi;
- Strategi Pembelajaran asinkron, yang terdiri dari:
 - Asinkron Mandiri
 - Media/Aset Digital
 - Asesmen dalam Bentuk Tes obyektif
 - Asinkron Kolaboratif
 - Asesmen dalam bentuk tes Non-obyektif (Diskusi *Daring*)
 - Asesmen dalam bentuk Tes Non-Obyektif (Tugas *Daring*)

Capaian Pembelajaran:

Diberikan beberapa kasus tindakan kewirausahaan, mahasiswa dapat menjelaskan hubungan pola pikir dan tindakan kewirausahaan tersebut dengan baik.

Pokok Bahasan 1: Pola Pikir dan Tindakan Kewirausahaan

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron			
		Asinkron Mandiri			Asinkron Kolaboratif
		Media Digital	Asesmen		
			Tes	Diskusi <i>Daring</i>	Tugas <i>Daring</i>
Konsep Kewirausahaan	Pengertian	Slide pengertian kewirausahaan Video aktivitas wirausaha	Mencocokan	Diskusi menganalisis profile dua orang wirausahawan berbeda	Menganalisis faktor-faktor penyebab keberhasilan suatu usaha kecil menengah tertentu
	Sifat Kewirausahaan	Slide sifat kewirausahaan Infografis sifat kewirausahaan	Mencocokan		
	Cara Pikir Kewirausahaan	Video cara pikir seorang wirausahawan Slide presentasi cara pikir kewirausahaan	PG		
	Karakteristik Wirausahawan	Video profile dua orang wirausahawan berbeda Infografis karakteristik wirausahawan	PG		

2. MERANGKAI ALUR PEMBELAJARAN ASINKRON

Hasil dari langkah di atas, masih bersifat umum. Belum menggambarkan alur pembelajaran asinkron yang memungkinkan terjadinya interaksi antar mahasiswa dengan sumber belajar yang telah dirancang. Padahal kunci dari pembelajaran adalah adanya interaksi antara yang belajar dengan sumber belajar.

Oleh karena itu, sebagai langkah lanjut setelah menyusun rancangan aktivitas pembelajaran asinkron, maka kita perlu merangkai alur pembelajaran (*learning path*), untuk memastikan terjadinya interaksi pembelajaran.

Alur pembelajaran, dalam konteks model desain sistem pembelajaran *blended* ini didefinisikan sebagai:

“...alur penyajian pembelajaran asinkron yang dirancang per penggalan materi (subpokok bahasan) yang didalamnya meliputi, instruksi (*arahan belajar*), deskripsi (penjelasan), serangkaian aktivitas asinkron mandiri (media digital dan kuis/tes) dan serangkaian aktivitas asinkron kolaboratif (forum diskusi dan tugas daring) yang dirangkai sedemikian rupa secara induktif atau deduktif menjadi suatu obyek belajar yang interaktif, menarik dan dapat menghasilkan pengalaman belajar seoptimal mungkin.”

Dengan demikian, alur pembelajaran dapat disajikan secara induktif (dari khusus ke umum), deduktif (dari umum ke khusus) atau kombinasi keduanya. Berikut, disajikan contoh kedua jenis alur pembelajaran tersebut:

CONTOH ALUR PEMBELAJARAN INDUKTIF

ALUR PEMBELAJARAN	KETERANGAN
<p>Seperti Apakah Prosedur Desain Pembelajaran itu?</p> <p>Mahasiswa sekalian, sebelum membahas apa yang dimaksud dengan desain pembelajaran, coba kita perhatikan ilustrasi berupa infografis bagaimana seorang arsitek di bawah ini:</p> <p>Sisipkan infografis menggambarkan seorang arsitek merancang blue print suatu bangunan dari langkah awal sampai menjadi gambar (blue print) suatu bangunan tertentu.</p> <p>Bagaimana? Menurut Anda, apa saja langkah-langkah yang dilakukan seorang arsitek tersebut? Mari kita diskusikan sejenak disini!</p> <p>Sisipkan forum diskusi dengan judul langkah kerja seorang arsitek.</p> <p>Begitulah bagaimana seorang arsitek membuat rancangan suatu bangunan tertentu. Seorang arsitek melakukan analisis, identifikasi, dan merancang berdasarkan hasil analisis tersebut.</p> <p>Sekarang, coba Anda perhatikan video berikut yang menjelaskan bagaimana seorang desainer pembelajaran bekerja.</p>	<p>POKOK MATERI</p> <p>Instruksi (arahan belajar)</p> <p>Aktivitas AM (mengamati infografis)</p> <p>Instruksi (arahan belajar)</p> <p>Aktivitas AK (berpartosopasi dalam forum diskusi)</p> <p>Deskripsi/Penjelasan</p> <p>Instruksi (arahan belajar)</p>

ALUR PEMBELAJARAN	KETERANGAN
<p>Insert video yang menjelaskan cara bekerja seorang desainer pembelajaran</p>	<p>Aktivitas AM (menonton video)</p>
<p>Saya yakin Anda telah sedikit memahami langkah kerja seorang desainer pembelajaran. Untuk itu silakan Anda jawab kuis sederhana berikut ini!</p>	<p>Instruksi (arahan belajar)</p>
<p>Sisipkan kuis 1: kuis dalam bentuk mencocokkan (matching) dalam bentuk drag and drop.</p>	<p>Aktivitas AM (Mengerjakan Kuis)</p>
<p>Luar biasa, kini kita telah memahami langkah kerja seorang desainer pembelajaran! Secara umum langkah kerja seorang desainer pembelajaran ada tiga tahapan, yaitu tahap identifikasi, pengembangan dan evaluasi.</p>	<p>Deskripsi/Penjelasan</p>
<p>Untuk memahami lebih jauh tentang ketiga tahapan tersebut, silakan Anda pelajari slide presentasi berikut:</p>	<p>Instruksi (arahan belajar)</p>
<p>Sisipkan slide presentasi tentang tahapan prosedur umum desain pembelajaran</p>	<p>Aktivitas AM (membaca/mempelajari visual)</p>
<p>Nah, begitulah prosedur umum desain pembelajaran. Berdasarkan prosedur umum tersebut, sebenarnya secara lebih generic prosedur desain pembelajaran terdiri dari lima langkah besar, yaitu Analisis, Desain, Development, Implementation dan Evaluaition. Kita mengenalnya dengan istilah ADDIE.</p>	<p>Deskripsi/Penjelasan</p>
<p>Seperti apakah gerangan? Mari kita kaji lebih dalam. Silakan Anda pelajari :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. slide presentasi tentang prosedur desain pembelajaran 2. link terkait tentang prosedur desain pembelajaran 	<p>Instruksi (arahan belajar)</p>
<p>Sisipkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. slide presentasi tentang prosedur desain pembelajaran 2. link terkait tentang prosedur desain pembelajaran di http://don~clark.com/... .. . 	<p>Aktivitas AM (mempelajari slide presentasi dan link terkait)</p>
<p>Bagaimana, jelas bukan? Kini saatnya untuk membuktikan kemampuan Anda. Silakan Anda kejakan tes formatif berikut:</p>	<p>Instruksi (arahan belajar)</p>

CONTOH ALUR PEMBELAJARAN DEDUKTIF

ALUR PEMBELAJARAN	KETERANGAN
<p>Apakah Kewirausahaan itu?</p> <p>Anda tentu sudah mendengar istilah kewirausahaan. Secara umum kewirausahaan adalah Coba Anda perhatikan video berikut:</p> <p>Sisipkan video menggambarkan suatu wirausaha yang berhasil</p> <p>Bagaimana menurut Anda? Tuliskan kesimpulan Anda tentang kewirusahaan dan berikan contoh-contoh bentuk kewirausahaan Sispkan forum disukusi tentang contoh-contoh bentuk kewirausahaan</p> <p>Anda, BENAR... berdasarkan tayangan tersebut, dapat kita simpulkan bahwa ada beberapa kata kunci yang merujuk pada pengertian kewirausahaan yaitu</p> <p>Baiklah, saya mengerti Anda telah memahami konsep kewirausahaan. Selanjutnya mari kita pahami lebih jauh dengan mempelajari link terkait dan tes formatif berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Link terkait tentang pengertian kewirausahaan • Tes formatif 1: pilihan ganda 	<p>POKOK MATERI</p> <p>Deskripsi/Penjelasan</p> <p>Instruksi (arahan belajar)</p> <p>Aktivitas AM (memperhatikan video)</p> <p>Instruksi (arahan belajar)</p> <p>Aktivitas AK (berpartisipasi dalam forum dikusi)</p> <p>Deskrpsi/penjelasan</p> <p>Instruksi (arahan belajar)</p> <p>Aktivitas AM (mempelajari melalui link terkait dan mengerjakan tes formatif)</p>

3. Identifikasi Kebutuhan Media Digital

Berdasarkan alur pembelajaran yang telah dibuat, maka selanjutnya kita dapat mengidentifikasi kebutuhan media digital. Identifikasi kebutuhan media ini akan sangat bermanfaat dalam tahap pengembangan. Kita ambil contoh alur pembelajaran asinkron untuk sub pokok bahasan prosedur desain pembelajaran di atas. Maka dapat kita identifikasi kebutuhan media digital seperti digambarkan dalam tabel berikut:

Subpokok Bahasan	Kebutuhan Media	Jenis Media	Jml
Prosedur Umum Desain Pembelajaran	Teks	Link terkait	1
	Visual	- Infografis - Slide Presentasi	1
	Audio	-	-
	Audio-visual	Video	1
	Animasi	-	-
	Simulasi / Games	-	-
	Asesmen	Tes/Kuis	2
		Forum Diskusi	2
	Tugas	1	
Jumlah			8

Jika alur pembelajaran telah disusun untuk setiap pokok dan subpokok bahasan, maka identifikasi kebutuhan media yang kita peroleh akan semakin rinci. Hal ini akan sangat membantu dalam tahap pengembangan, dimana salah satunya adalah pengembangan media digital (learning object)

E. Merancang Aktivitas Pembelajaran Sinkron

1. MENYUSUN RANCANGAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN SINKRON

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, bahwa aktivitas pembelajaran sinkron terdiri dari dua kategori, yaitu:

- **Sinkron Langsung (SL);** adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi dimana antara yang belajar dan membelajarkan berada pada ruang dan waktu yang sama. SL pada dasarnya adalah pembelajaran tatap muka. Aktivitas belajar SL sama persis dengan aktivitas pembelajaran tatap muka, antara lain seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, simulasi, praktek lab, praktek lapangan, dan lain-lain.

- **Sinkron Maya (SM);** adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi dimana antara yang belajar dan membelajarkan berada pada waktu yang sama, tetapi ruang atau tempat berbeda-beda satu sama lain. Aktivitas belajar dalam SM dimediasi oleh teknologi telekomunikasi seperti *video conference*, *audio-conference* atau *web-based seminar (webinar)*.

Oleh karena itu, merancang aktivitas pembelajaran sinkron, akan terdiri dari dua, yaitu: 1) merancang aktivitas pembelajaran sinkron langsung (SL), dan 2) merancang aktivitas pembelajaran sinkron maya (SM).

a. Merancang Aktivitas Pembelajaran Sinkron Langsung (SL)

Seperti dijelaskan di atas, pembelajaran SL, pada dasarnya adalah sama persis dengan pembelajaran tatap muka. SL adalah pembelajaran dimana antara yang belajar dan membelajarkan berada pada waktu dan ruang/tempat yang sama. Dengan demikian, unsur-unsur pembelajaran SL sama persis dengan unsur-unsur pembelajaran tatap muka, yang meliputi:

- Capaian Pembelajaran;
- Pokok Bahasan;
- Subpokok Bahasan
- *Pokok Materi*;
- Strategi Pembelajaran, yang terdiri dari:
 - metode
 - media
 - waktu
 - referensi; dan
 - asesmen

Berikut adalah contoh rancangan pembelajaran sinkron langsung (SL):

Mata Kuliah: Desain Pembelajaran

Capaian Pembelajaran:

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, mahasiswa dapat menyusun strategi pembelajaran berdasarkan pendekatan pembelajaran tertentu dengan baik.

Pokok Bahasan: Merancang Strategi Pembelajaran

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Metode	Media	Asesmen / Penilaian
Strategi Pembelajaran	• Strategi Pembelajaran	• Demonstrasi • Presentasi	• video • Slide presentasi	Tugas Kelompok: Diberikan satu kasus pembelajaran, dengan tujuan pembelajaran tertentu, mahasiswa secara kelompok membuat rancangan strategi pembelajaran yang relevan
	• Pendekatan Pembelajaran	• Presentasi • Demonstrasi	• video • Slide presentasi	
	• Metode Pembelajaran	• Presentasi • Demonstrasi	• video • Slide presentasi	
	• Merancang strategi pembelajaran	• Demonstrasi • Praktek	Slide presentasi	

b. Merancang Pembelajaran Sinkron Maya (SM)

Berbeda dengan pembelajaran SL, pembelajaran sinkron maya (SM) adalah pembelajaran dimana antara yang belajar dan membelajarkan berada pada waktu yang sama tapi ruang/tempat berbeda. Oleh karena itu, pembelajaran SM dimediasi oleh teknologi telekomunikasi yang kita kenal dengan konferensi jarak jauh (*teleconference*). Bentuk konferensi jarak jauh dapat dilakukan melalui *audio-confernece* atau *video-conference*.

Pada dasarnya, rancangan pembelajaran sinkron maya hampir sama dengan rancangan pembelajaran sinkron langsung. Satu-satunya yang menjadi pembeda adalah pelaksanaannya, dimana sumber belajar berada di lokasi yang berbeda dengan peserta belajar.

Berikut adalah contoh dan template rancangan pembelajaran sinkron langsung.

Mata Kuliah: Desain Pembelajaran

Capaian Pembelajaran:

Diberikan kasus mendesain sistem pembelajaran tertentu secara tim, mahasiswa dapat memberikan contoh langkah kerja satu tim desainer pembelajaran dengan baik.

Pokok Bahasan	Pokok Materi	Metode	Media	Asesmen / Penilaian
Cara kerja desainer pembelajar-pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik desainer pembelajar-pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi 	Slide presentasi	Tugas Kelompok: Diberikan satu kasus desain pembelajaran, mahasiswa dapat menjelaskan gambaran langkah yang akan dilakukan untuk secara tim melaksanakan proyek desain pembelajaran tersebut.
	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas melakukan analisis 	<ul style="list-style-type: none"> talkshow tanya jawab 	Narasumber	
	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas melakukan desain 	<ul style="list-style-type: none"> talkshow tanya jawab 	Narasumber	
	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas melakukan pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> talkshow tanya jawab 	Narasumber	
	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas melakukan implementasi 	<ul style="list-style-type: none"> talkshow tanya jawab 	Narasumber	
	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas melakukan evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> talkshow tanya jawab 	Narasumber	

2. MENYUSUN ALUR PEMBELAJARAN SINKRON

Langkah di atas, baik menyusun rancangan pembelajaran sinkron langsung maupun menyusun rancangan pembelajaran sinkron maya, masih dalam bentuk garis besar. Artinya, masih merupakan rancangan secara keseluruhan untuk satu semester. Langkah tersebut perlu disusun ke dalam prosedur pembelajaran yang lebih rinci per pokok bahasan, yang dinamakan alur pembelajaran. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah menyusun alur pembelajaran sinkron langsung dan alur pembelajaran sinkron maya.

a. Menyusun Alur Pembelajaran Sinkron Langsung (SL)

Alur pembelajaran sinkron langsung, pada dasarnya sama dengan satuan acara pembelajaran tatap muka per pertemuan. Sama halnya dengan alur pembelajaran dalam pembelajaran asinkron, dalam pembelajaran sinkronpun dapat menggunakan pendekatan induktif (dari khusus ke umum), deduktif (dari umum ke khusus) atau kombinasi.

Alur pembelajaran sinkron langsung disusun per pokok bahasan atau per pertemuan. Unsur-unsur pembelajaran SL sama persis seperti unsur pembelajaran tatap muka yang meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti dan penutup. Berikut adalah contoh alur pembelajaran SL:

Pertemuan ke : 1

Pokok Bahasan: Menyusun Strategi Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
PEMBUKA	<ul style="list-style-type: none"> • Dosen menyajikan satu video contoh strategi pembelajaran yang membosankan • Dosen meminta mahasiswa secara berkelompok memberikan alasan mengapa pembelajaran tersebut tidak menarik beserta alasannya. • Dosen menjelaskan tema pertemuan/sesi tersebut dan menyampaikan tujuan 	<p>3'</p> <p>10'</p> <p>2'</p>
INTI	<ul style="list-style-type: none"> • Dosen menyajikan video yang menggambarkan suatu pembelajaran yang sangat aktif dan menyenangkan. • Dosen kembali meminta mahasiswa secara kelompok untuk menganalisis faktor apa saja yang membuat pembelajaran tersebut interaktif dan menyenangkan. • Mahasiswa satu persatu secara kelompok memberikan penjelasan dan alasannya. • Dosen menjelaskan prinsip pembelajaran aktif menurut: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pendekatan Quantum Teaching (dePorter) ○ Pendekatan Experiential menurut Mel Silberman ○ Pendekatan experiential menurut David Kolb • Berdasarkan satu tujuan dan materi tertentu, dosen memberikan contoh strategi pembelajaran menurut Quantum Teaching, dan experiential learning (Kolb dan Silberman). • Berdasarkan satu tujuan dan materi pembelajaran tertentu yang berbeda, dosen bersama-sama mahasiswa merancang strategi pembelajaran yang tepat dan menarik. 	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>30'</p> <p>10'</p> <p>20'</p> <p>20'</p>

Jenis Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
PENUTUP/TINDAK LANJUT	<ul style="list-style-type: none"> • Dosen meminta mahasiswa secara kelompok menyimpulkan faktor-faktor penting yang menentukan keefektifan dan kemenarikan suatu strategi pembelajaran • Dosen memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Memilih salah satu tujuan pembelajaran • Menyusun strategi pembelajaran berdasarkan pendekatan yang mereka pilih sendiri (quantum teaching atau experiential) 	10'
Total Waktu		120'

b. Menyusun Alur Pembelajaran Sinkron Maya

Sama halnya dengan alur pembelajaran sinkron langsung, Alur pembelajaran sinkron maya disusun per pokok bahasan dan atau per pertemuan. Alur pembelajaran sinkron langsung tergantung pada metode yang akan digunakan. Berikut adalah contoh alur pembelajaran SL untuk video-conference dengan metode dialog interaktif antara dosen sebagai penyaji dengan narasumber seorang praktisi desain pembelajaran dan diikuti tanya dan jawab dengan mahasiswa.

Pokok Bahasan : Cara Bekerja Desainer Pembelajaran

Metode : Dialog Interkatif

Pokok Materi	Penyaji	Metode	Media	waktu
Karakteristik seorang Desainer Pembelajaran	Dosen	Presentasi	Video	10'
Mengenal aktivitas tahap ANALISIS	Dosen + Desainer pembelajaran	Presentasi Tanya jawab	Slide presentasi	15'
Mengenal aktivitas tahap DESAIN	Dosen + Desainer pembelajaran	Presentasi Tanya jawab	Slide presentasi	15'
Mengenal aktivitas tahap PENGEMBANGAN	Dosen + Desainer pembelajaran	Presentasi Tanya jawab	Slide presentasi	15'

Pokok Materi	Penyaji	Metode	Media	waktu
Mengenal aktivitas tahap IMPLEMENTASI	Dosen + Desainer pembelajaran	Presentasi Tanya jawab	Slide presentasi	15'
Mengenal aktivitas tahap Evaluasi	Dosen + Desainer pembelajaran	Presentasi Tanya jawab	Slide presentasi	15'
Kesimpulan	Dosen	Tanya Jawab	-	10'

FORMAT & LAMPIRAN



FORMAT DESAIN PEMBELAJARAN BLENDED

IDENTITAS MATA KULIAH

Mata Kuliah :
Kode MK :
SKS :
Semester :
MK Prasyarat :

IDENTITAS PENGAMPU

Dosen :
NIP/NIDN:

A. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

(Rumuskan capaian pembelajaran dan subcapaian pembelajaran mata kuliah yang spesifik, dapat diukur, mengandung perilaku dan realistic serta mengandung unsur A, B, C, dan D)

No.	Capaian Pembelajaran	Subcapaian Pembelajaran
1.		a.
		b.
		c.
		n..
2.		a.
		b.
		c.
		n..
n...		a.
		b.
		n...

B. Peta Kompetensi

(gambarkan peta kompetensi dalam bentuk mindmap, diagram pohon atau matriks/tabel sesuai selera masing-masing)

C. Daftar Referensi

Daftar Referensi yang digunakan:

(Tuliskan: pengarang, judul buku, penerbit, tahun terbit)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- dst...

D. Organisasi Materi/Bahan Kajian

(Tuliskan organisasi materi/bahan kajian (mulai dari pokok bahasan, subpokok bahasan dan pokok materi) dengan format sebagai berikut)

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Pokok-pokok Materi

E. Aktivitas Pembelajaran Sinkron dan Asinkron

Berdasarkan kriteria yang telah diberikan, pilih dan tentukan seting pembelajaran yang paling relevan (pembelajaran sinkron atau asinkron) kedalam format seperti di bawah ini:

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Aktivitas Pembelajaran		
			Sinkron		Asinkron
			SL	SM	

F. Rancangan Pembelajaran Asinkron

Berdasarkan seting pembelajaran yang telah ditentukan, pilah pokok bahasan dan pokok materi yang termasuk dalam seting pembelajaran asinkron. Kemudian, buatlah rancangan pembelajaran asinkronous dan alur pembelajaran asinkron seperti format berikut:

1. Rancangan Pembelajaran Asinkron

Berdasarkan pokok bahasan dan subpokok bahasan yang telah ditentukan untuk ditempuh melalui pembelajaran asinkron, tentukan aktivitas pembelajaran asinkron mandiri (AM) dan asinkron kolaboratif (AK) kedalam format seperti berikut:

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron			
		Asinkron Mandiri			Asinkron Kolaboratif
		Media Digital	Asesmen		
			Tes	Diskusi Daring	Tugas Daring

2. Alur Pembelajaran Asinkron

Berdasarkan subpokok bahasan dan pokok materi yang ditentukan dalam tabel di atas, buatlah alur pembelajaran yang menurut Anda paling baik. Anda boleh menggunakan pendekatan induktif, deduktif atau kombinasi keduanya. Silakan pelajari kembali contoh dalam panduan di atas!

Pokok Bahasan 1:

SubpokokBahasan 1:

Alur Pembelajaran

Subpokok Bahasan 2:

Alur Pembelajaran:

dan seterusnya ...

6. Rancangan Pembelajaran Sinkron

Berdasarkan setting pembelajaran yang telah ditentukan, pilih pokok bahasan dan pokok materi yang termasuk dalam setting pembelajaran sinkron. Kemudian, buatlah rancangan pembelajaran sinkronous dan alur pembelajaran asinkron seperti format berikut:

1. Rancangan Pembelajaran Sinkron Langsung

Berdasarkan pokok bahasan atau subpokok bahasan yang telah ditentukan akan dicapai melalui pembelajaran sinkron langsung atau tatap muka, maka buatlah rancangan pembelajaran sinkron langsung tersebut seperti format berikut:

Mata Kuliah: Desain Pembelajaran

Capaian Pembelajaran:

Pokok Bahasan: Merancang Strategi Pembelajaran

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Metode	Media	Asesmen / Penilaian

2. Rancangan Pembelajaran Sinkron Maya

Berdasarkan pokok bahasan atau subpokok bahasan yang telah ditentukan akan dicapai melalui pembelajaran sinkron maya (SM) atau video-conference, maka buatlah rancangan pembelajaran sinkron maya tersebut, seperti format berikut:

Mata Kuliah :
 Capaian Pembelajaran:
 Pokok Bahasan :

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Metode	Media	Asesmen / Penilaian

H. Alur Pembelajaran Sinkron

Berdasarkan rancangan pembelajaran sinkron yang telah disusun di atas, langkah selanjutnya adalah menyusun alur pembelajaran, baik untuk pembelajaran sinkron langsung maupun sinkron maya.

1. Alur Pembelajaran Sinkron Langsung (Tatap Muka)

Berdasarkan pokokbahasan atau supokok bahasan yang telah ditentukan untuk dicapai melalui pembelajaran sinkron langsung (tatap muka), susunlah alur/prosedur pembelajaran per pokok bahasan seperti format berikut:

Pokok Bahasan 1:

Jenis Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	waktu
PEMBUKA		
INTI		
PENUTUP/TINDAK LANJUT		
Total Waktu		

Pokok Bahasan 2:

Jenis Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	waktu
PEMBUKA		
INTI		
PENUTUP/TINDAK LANJUT		
Total Waktu		

dan seterusnya ...

2. Alur Pembelajaran Sinkron Maya

Berdasarkan pokokbahasan atau supokok bahasan yang telah ditentukan untuk dicapai melalui pembelajaran sinkron maya (video-conference), susunlah alur/prosedur pembelajaran per pokok bahasan seperti format berikut:

Pokok Bahasan 1:

Pokok Materi	Penyajji	Metode	Media	waktu

Pokok Bahasan 2:

Pokok Materi	Penyajii	Metode	Media	waktu

Pokok Bahasan 3:

Pokok Materi	Penyajii	Metode	Media	waktu

dan seterusnya ...

Lampiran 1: Daftar Kata Kerja Operasional

A. Domain Kognitif

C1	C2	C3
Mengingat	Memahami	Mengaplikasikan
Mengutip Menebitkan Menjelaskan Memasangkan Membaca Menamai Meninjau Mentabulasi Memberi kode Menulis Menytakan Menunjukkan Mendaftar Menggambar Membilang Mengidentifikasi Menghafal Mencatat Meniru	Memperkirakan Menceritakan Merinci Megubah Memperluas Menjabarkan Mnconthkan Mengemukakan Menggali Mengubah Menghitung Menguraikan Mempertahankan Mngartikan Menerangkan	Menegaskan Menentukan Menerapkan Memodifikasi Membangun Mencegah Melatih Menyelidiki Memproses Memecahkan Melakukan Mensimulasikan Mengurutkan Membiasakan Mengklasifikasi
C3	C4	C5
Menganalisis	Mengevaluasi	Mencipta
Memecahkan Meganalisis Menimpulkan Mengaitkan Mentransfer Mengedit Menemukan Menyeleksi Mengoreksi Mendeteksi Menelaah Mengukur Membangun Merasionalkan Mendiagnosis Memfokuskan Memadukan	Membandingkan Menilai Mengarahkan Mengukur Meangkum Mendukung Memilih Memproyeksikan Mengkritik Mengarahkan Memutukan Memisahkan Menimbang	Mengumpulkan Mengatur Erancang Membuat Merearasi Memperjelas Mengarang Menyusun Mengode Mengkombinasikan Memfasilitasi Mengkonstruksi Merumuskan Menghubungkan Menciptakan menampilkan

B. Domain Psikomotor

P1	P2	P3
Meniru	Manipulasi	Presisi
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Mengatur Mengumpulkan Menimbang Memperkecil Mengubah	Membuat kembali Membangun Melakukan Melaksanakan Menerapkan Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasi Mengisi Menempatkan Memanipulasi Mencampur	Menunjukkan Melengkapi Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus

P4	P5
Artikulasi	Naturalisasi
Membangun Mengatasi Menggabungkan Beradaptasi Memodifikasi Merumuskan Mengalihkan Mempertajam Membentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjelaskan Menempel Menskeksa Mendengarkan	Mendesain Menentukan Mengelola

C. Domain Afektif

A1	A2	A3
Menerima	Merespon	Menghargai
Mengikuti Menganut Mematuhi Meminati	Menyenangi Menyambut Mendukung Maporkan Memilih Menampilkan Menyetujui Mengatakan	Mengsumsikan Meykinkan Memperjelas Menekankan Menyumbang Mempercayai

A4	A5
Mengrganisasikan	Mengkaraterisasi menurut Nilai
Mengubah Menata Membangun Membentuk pendapat Memadukan Mengelola Merembuk Menegoisasi	Membiasakan Mengubah perilaku Berakhlak mulia Melayani Membuktikan Memecahkan

Lampiran 2: Contoh Rumusan Capaian Pembelajaran

Contoh 1:

Mata Kuliah : Riset Operasi
Dosen/Penyusun : DR. Ir. R. Abdoel Djamali, M.Si.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

1. Mahasiswa mampu mendiskripsikan prinsip-prinsip dasar pendekatan model penelitian OR dengan benar.
 2. Mahasiswa mampu menganalisis solusi programasi linear dengan pendekatan metode garis, metode simplek, metode dua simplek dengan benar.
 3. Mahasiswa mampu menganalisis solusi situasi keputusan yang pasti (certainty) melalui pendekatan deterministik dengan metode transportasi, metode penugasan, metode antrian, dan CPM/PERT dengan benar.
 4. Mahasiswa mampu menganalisis solusi situasi keputusan yang konflik (conflic) dengan metode game theory dengan benar.
-

Contoh 2:

Mata Kuliah : Fisika Dasar
Dosen/Penyusun : Muhammad Nur Hudha, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

1. Mahasiswa mampu menganalisis berbagai fenomena Fisika yang bersifat mendasar seperti gerak, gaya, energi dan kerja, impuls-momentum melalui kegiatan diskusi dengan benar
 2. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan berbagai fenomena Fisika yang bersifat mendasar seperti gerak, gaya, energi dan kerja, impuls-momentum dalam pembelajaran melalui kegiatan praktikum.
 3. Mahasiswa mampu menghubungkan konsep gerak, gaya, energi dan kerja, impuls-momentum dengan kehidupan sehari-hari melalui tugas proyek.
-

Contoh 3:

Mata Kuliah : Metode Kuantitatif

Dosen/Penyusun : M. Nurhadi, Ulfi Pristiana, Darmanto dan M. Anang K.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

1. Mahasiswa dapat membuat model *Linier Programming* dengan benar dengan metode grafik maupun metode simplex yang dikerjakan secara manual maupun menggunakan software QM.
 2. Mahasiswa dapat membuat model Transportasi (*Transportation*) dengan benar dengan berbagai metode solusi yang dikerjakan secara manual maupun menggunakan software QM.
 3. Mahasiswa dapat membuat model Penugasan (*Assignment*) dengan benar dengan cara menghitung manual & menggunakan software QM.
 4. Mahasiswa dapat membuat model Teori Permainan (*Game Theory*) dengan benar dengan berbagai metode secara manual maupun software QM.
 5. Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus Peramalan (*Forecasting*) dengan benar yang dikerjakan secara manual maupun software QM.
 6. Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus Pengambilan Keputusan (*Decision Analysis*) dengan benar baik secara manual maupun menggunakan software QM.
 7. Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus *Project Management* dengan menggunakan software QM.
-

Lampiran 3: Contoh Pemetaan dan Pengorganisasian Materi/Bahan Kajian

Mata Kuliah : Pengembangan Pribadi Konselor
Dosen/Penyusun : Ana Rafikayati, M.Pd

No	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Pokok-pokok Materi
1	Mahasiswa mampu membandingkan identitas diri dan identitas profesi konselor dengan tepat	Identitas diri dan identitas profesi konselor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas konselor 2. Bimbingan konseling dan psikoterapi 3. Profesi-profesi kesehatan mental 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Apa itu konselor 1.2 Siapa itu konselor 1.3 Bagaimana konselor bekerja 2.1 Keterkaitan antara konseling dan psikoterapi 2.2 Perbedaan antara konseling dan psikoterapi 3.1 Profesi konselor 3.2 Profesi terapis 3.3 Profesi psikoanalisis 3.4 Profesi psikiatris 3.5 Profesi psikolog 3.6 Profesi psikoterapis 3.7 Profesi pekerja sosial
2	Mahasiswa mampu membandingkan menjelaskan konselor sebagai pribadi dan profesi dengan tepat	Konselor sebagai pribadi dan profesi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pribadi sebagai instrumen terpenting dalam kerja profesional konselor 2. Konselor sebagai pribadi yang memiliki daya penyembuh 3. Karakteristik personal konselor yang efektif 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Definsi pribadi 1.2 Pribadi konselor 1.3 Pribadi dalam kerja professional konselor 2.1 Definisii sakit 2.2 Perbedaan sakit jasmani dan rohani 2.3 Keterkaitan antara sakit jasmani dan rohani 2.4 Konselor sebagai pribadi penyembuh 3.1 Definisii konselor efektif 3.2 Karakteristik personal konselor efektif
3	Mahasiswa mampu menjelaskan	Pentingnya eksplorasi pengalaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Personal therapy</i> sebagai eksplorasi diri sebagai bekal 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Definisii <i>personal therapy</i> 1.2 Pentingnya

No	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Pokok-pokok Materi
	pentingnya eksplorasi pengalaman dalam proses konseling dengan tepat	dalam proses konseling	menjadi konselor 2. Bukti-bukti hasil penelitian tentang pentingnya pengalaman <i>personal therapy</i>	eksplorasi diri bagi seorang konselor 1.3 <i>Personal therapy</i> sebagai eksplorasi diri sebagai bekal menjadi konselor 2.1 Hasil penelitian tentang <i>personal therapy</i> di negara Barat 2.2 Hasil penelitian tentang <i>personal therapy</i> di Indonesia
4	Mahasiswa mampu menjelaskan peranan nilai-nilai konselor dalam proses konseling dengan tepat	Nilai-nilai konselor dalam proses konseling	1. Nilai-nilai konselor dan proses konseling 2. Peran nilai dalam proses konseling 3. Peran nilai dalam pengembangan tujuan-tujuan konseling	1.1 Nilai-nilai konselor dalam proses konseling 2.3 Peran nilai dalam proses konseling 2.4 Efek negatif proses konseling tanpa nilai 3.1 Peran nilai dalam pengembangan tujuan-tujuan konseling
5	Mahasiswa mampu menjelaskan isu yang dihadapi konselor pemula dengan tepat	Isu yang dihadapi konselor pemula	1. Isu-isu yang sering dihadapi konselor pemula 2. Cara mengatasi isu-isu yang sering dihadapi konselor pemula	1.1 Kecemasan diri sendiri 1.2 Tuntutan dan harapan konseli 1.3 konseli yang memiliki komitmen rendah 1.4 Kehilangan diri ketika proses konseling 2.1 Cara mengatasi isu-isu yang sering dihadapi konselor pemula
6	Mahasiswa mampu	Kiat-kiat mengembangka	1. Empati dan cara pengembangannya	1.1 Definisi empati 1.2 Cara

No	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Pokok-pokok Materi
	menjelaskan kiat-kiat mengembangkan karakteristik konselor yang efektif secara tepat	n karakteristik konselor yang efektif	a 2. <i>Genuineness</i> dan cara pengembangannya 3. <i>Acceptance</i> dan cara pengembangannya 4. <i>Opened-Mindedness</i> dan cara pengembangannya	mengembangkannya empati 2.1 Definisi <i>genuineness</i> 2.2 Cara mengembangkan <i>genuineness</i> 3.1 Definisi <i>acceptance</i> 3.2 Cara mengembangkan <i>acceptance</i> 4.1 Definisi <i>opened-mindedness</i> 4.2 Cara mengembangkan <i>opened-mindedness</i>
7	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan isu-isu etik dalam praktik konseling secara bertanggung jawab	Isu-isu etik dalam praktik konseling	1. Penempatan kepentingan konseli di atas kepentingan konselor 2. Pengambilan keputusan yang etis 3. Hak <i>Informed Consent</i> 4. Dimensi-dimensi konfidensialitas	1.1 Konseli sebagai subyek 1.2 Penempatan kepentingan konseli di atas kepentingan konselor 2.1 Pengambilan keputusan yang etis 2.2 Tahap pembuatan keputusan yang etis 3.1 Hak <i>Informed Consent</i> 4.1 Dimensi-dimensi konfidensialitas
8	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap konselor yang tepat dalam perspektif lintas budaya	Sikap konselor dalam perspektif lintas budaya	1. Pribadi konselor dan keterkaitannya dengan konseling sadar budaya 2. Pemusatan pada faktor individu dan faktor lingkungan dalam konseling 3. Menghindari sikap-sikap prasangka dan stereotip	1.1 Definisi konseling lintas budaya 1.2 Pribadi konselor dan keterkaitannya dengan konseling sadar budaya 2.1 Budaya konseli sebagai pusat

No	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Pokok-pokok Materi
				2.2 Pemusatan pada faktor individu dan faktor lingkungan dalam konseling 3.1 Menghindari sikap-sikap prasangka dan stereotip

Lampiran 4: Contoh Pemilihan Aktivitas Pembelajaran Sinkron dan Asinkron

Mata Kuliah : Metode Kuantitatif

Dosen/Penyusun : M. Nurhadi, Ulfi Pristiana, Darmanto dan M, Anang K.

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Subpokok Bahasan	Setting Pembelajaran		
			Sinkron		Asink
			SL	SM	
Mahasiswa dapat membuat model <i>Linier Programming</i> (LP) dengan benar menggunakan metode grafik & metode simplex yang dikerjakan secara manual maupun menggunakan software QM	Linier Programming	Model <i>linier programming</i>	-	-	√
		Solusi <i>linier programming</i>	-	-	√
		Software aplikasi QM untuk menyelesaikan model <i>linier programming</i>	√	-	-
Mahasiswa dapat membuat model Transportasi (<i>Transportation</i>) dengan benar dengan berbagai metode solusi yang dikerjakan secara manual & menggunakan software QM	Transportasi	Model transportasi	-	-	√
		Solusi transportasi	-	-	√
		Software aplikasi QM untuk menyelesaikan model transportasi	√	-	-
Mahasiswa dapat membuat model Penugasan (<i>Assignment</i>) dengan benar dengan cara menghitung manual & menggunakan software QM	Penugasan	Model penugasan	-	-	√
		Solusi penugasan	-	-	√
		Software aplikasi QM untuk menyelesaikan model penugasan	√	-	-
Mahasiswa dapat membuat model Teori Permainan (<i>Game Theory</i>) dengan benar	Teori Permainan	Model teori permainan	-	-	√
		Solusi teori permainan	-	-	√
		Software aplikasi	√	-	-

dengan berbagai metode secara manual & software QM		QM untuk menyelesaikan model teori permainan			
Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus Peramalan (<i>Forecasting</i>) dengan benar yang dikerjakan secara manual & software QM	Peramalan	Model peramalan	-	-	√
		Solusi peramalan	-	-	√
		Software aplikasi QM untuk menyelesaikan model peramalan	√	-	-
Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus Analisis Keputusan (<i>Decision Analysis</i>) dengan benar baik secara manual atau menggunakan software QM	Analisis Keputusan	Model analisis keputusan	-	-	√
		Solusi analisis keputusan	-	-	√
		Software aplikasi QM untuk menyelesaikan model analisis keputusan	√	-	-
Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus <i>Project Management</i> dengan menggunakan software QM	Manajemen Proyek	Model <i>manajemen proyek</i>	-	-	√
		Solusi <i>manajemen proyek</i>	-	-	√
		Software aplikasi QM untuk menyelesaikan model <i>manajemen proyek</i>	√	-	-

Lampiran 5: Contoh Rancangan Pembelajaran Asinkron

Mata Kuliah : Pengembangan Pribadi Konselor
Dosen/Penyusun : Ana Rafikayati, M.Pd

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron			
		Asinkron Mandiri			Asinkron Kolaboratif
		Media Digital	Asesmen		
			Tes	Diskusi Online	Tugas Online
Identitas konselor (1.1)	1.1 Apa itu konselor	Video profesi-profesi, dan Slide definisi konselor	Jawaban pendek	Diskusi menganalisis tentang konselor: apa, siapa dan mengapa	Menganalisis tentang siapa seorang konselor dilihat dari aspek pedagogik
	1.2 Siapa itu konselor	Slide Siapa itu konselor	PG		
	1.3 Bagaimana konselor bekerja	Video proses konseling, dan Slide bagaimana konselor bekerja itu konselor	Jawaban pendek		
Bimbingan konseling dan psikoterapi (1.2)	1.1 Keterkaitan antara konseling dan psikoterapi	Slide Keterkaitan antara konseling dan psikoterapi, dan video proses psikoterapi	PG	Diskusi menganalisis tentang keterkaitan antara konseling dan psikoterapi	Menganalisis perbedaan antara konseling dan psikoterapi
	1.2 Perbedaan antara konseling dan psikoterapi	Slide Perbedaan antara konseling dan psikoterapi, dan video proses konseling	Jawaban pendek		
Profesi-profesi kesehatan mental (1.3)	1.1 Profesi konselor	Slide Profesi konselor, dan video proses konseling	B/S	Diskusi menganalisis perbedaan antara profesi konselor	Menganalisis objek kerja masing-masing profesi

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron			
		Asinkron Mandiri			Asinkron Kolaboratif
		Media Digital	Asesmen		
			Tes	Diskusi Online	Tugas Online
	1.2 Profesi terapis	Slide Profesi terapis	B/S	dengan profesi kesehatan mental yang lain	kesehatan mental
	1.3 Profesi psiko-analisis	Slide Profesi psikoanalisis	Jawaban pendek		
	1.4 Profesi psikiatris	Slide Profesi psikiatris, dan video proses terapi	PG		
	1.5 Profesi psikolog	Slide psikolog, dan video proses konsultasi	Jawaban pendek		
	1.6 Profesi psiko-terapis	Slide Profesi psikoterapis	PG		
	1.7 Profesi pekerja sosial	Slide pekerja sosial	Mencocokkan		
Pribadi sebagai instrumen terpenting dalam kerja profesional konselor (2.1)	1.1 Definsi pribadi	Slide definisi pribadi	Jawaban pendek	Mendiskusikan tentang pentingnya kepribadian bagi seorang konselor	Menganalisis tugas dan kerja seorang konselor
	1.2 Pribadi konselor	Slide pribadi konselor, dan video animasi tentang pribadi konselor	B/S		
	1.3 Pribadi dalam kerja profesional konselor	Slide pribadi konselor	PG		
Konselor sebagai pribadi yang memiliki daya penyembuh (2.2)	1.1 Definisi sakit	Slide Definisi sakit	Jawaban pendek	Menjelaskan tentang penyakit jasmani dan rohani serta kaitannya	Menganalisis tentang peran konselor sebagai penyembuh masalah konseli
	1.2 Perbedaan sakit jasmani dan rohani	Slide Perbedaan sakit jasmani dan rohani, dan video 2 kondisi sakit	Mencocokkan		

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron			
		Asinkron Mandiri			Asinkron Kolaboratif
		Media Digital	Asesmen		
			Tes	Diskusi Online	Tugas Online
	1.3 Keterkaitan antara sakit jasmani dan rohani	Slide Keterkaitan antara sakit jasmani dan rohani	B/S		
	1.4 Konselor pribadi penyembuh	Slide Konselor sebagai pribadi penyembuh	PG		
Bukti-bukti hasil penelitian tentang pentingnya pengalaman <i>personal therapy</i> (3.2)	1.1 Hasil penelitian tentang <i>personal therapy</i> di negara Barat	Slide Hasil penelitian tentang <i>personal therapy</i> di negara Barat, dan artikel penelitian	B/S	Mendiskusikan tentang bukti tentang pentingnya <i>personal therapy</i> di negara barat	Menganalisis tentang bukti tentang pentingnya <i>personal therapy</i> di Indonesia
	1.2 Hasil penelitian tentang <i>personal therapy</i> di Indonesia	Slide Hasil penelitian tentang <i>personal therapy</i> di Indonesia, dan artikel penelitian	Jawaban pendek		
Nilai-nilai konselor dan proses konseling (4.1)	1.1 Nilai-nilai konselor dalam proses konseling	Slide Nilai-nilai konselor dalam proses konseling, dan video proses konseling	PG	Berdiskusi tentang nilai konselor yang harus muncul dalam proses konseling	Menganalisis nilai yang tidak boleh muncul selama proses konseling
Peran nilai dalam proses konseling (4.2)	1.1 Peran nilai dalam proses konseling	Slide Peran nilai dalam proses konseling	Mencocokkan		
	1.2 Efek	Slide Efek	Jawaban		

Subpokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran Asinkron			
		Asinkron Mandiri		Asinkron Kolaboratif	
		Media Digital	Asesmen		
			Tes	Diskusi Online	Tugas Online
	negatif proses konseling tanpa nilai	negatif proses konseling tanpa nilai, dan video proses konseling	pendek		
Isu-isu yang sering dihadapi konselor pemula (5.1)	1.1 Kecemasan diri sendiri	Slide Kecemasan diri sendiri, dan video tentang kecemasan	B/S	Berdiskusi tentang cara menangani kecemasan konselor dalam proses konseling	Menganalisis tentang cara menangani konseli yang memiliki komitmen rendah
	1.2 Tuntutan dan harapan konseli	Slide Tuntutan dan harapan konseli	PG		
	1.3 Konseli yang memiliki komitmen rendah	Slide konseli yang memiliki komitmen rendah, dan video proses konseling	Jawaban pendek		
	1.4 Kehilangan diri ketika proses konseling	Slide Kehilangan diri ketika proses konseling, dan video proses konseling	Mencocokkan		
Cara mengatasi isu-isu yang sering dihadapi konselor pemula (5.2)	1.1 Cara mengatasi isu-isu yang sering dihadapi konselor pemula	Slide Cara mengatasi isu-isu yang sering dihadapi konselor pemula, dan video proses konseling	Jawaban pendek	Berdiskusi tentang cara menangani tuntutan dan harapan konseli yang tidak realistis	Menganalisis tentang cara menangani konselor yang kehilangan diri ketika proses konseling

Lampiran 6: Contoh Alur Pembelajaran Asinkron

Mata Kuliah : Metode Kuantitatif
Dosen/Penyusun : M. Nurhadi, Ulfi Pristiana, Darmanto dan M, Anang K.

Pokok Bahasan : “Linier Programming”
Sub Pokok Bahasan : “Pengenalan Model Linier Programming”

Pokok Materi 1 : Pengenalan Pemrograman Linier

Instruksi	Anda mungkin bingung dengan model <i>linier programming</i> yang akan kita bahas dalam perkuliahan ini. Untuk memudahkan pemahaman kita terhadap model pengambilan keputusan dengan linier programming, marilah kita simak video berikut:
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Link video dari youtube yang menggambarkan permasalahan yang dapat dipecahkan dengan model LP • Video scribe yang menggambarkan <i>mind map</i> tentang pengertian LP dan bagaimana membuat model LP
Instruksi	Apakah anda sudah mulai jelas dengan model <i>linier programming</i> ? Jika masih bingung silahkan lihat kembali video di atas, atau diskusikan dengan dosen atau rekan mahasiswa lain melalui forum diskusi berikut:
Forum diskusi	Insert forum diskusi
Instruksi	Selanjutnya, mari kita pahami lebih lanjut tentang linier programming dengan mempelajari teori dalam file PDF dan slide berikut:
Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Insert slide presentasi tentang <i>linier programming</i> • Insert file PDF yang berisi teori <i>linier programming</i> • Link terkait tentang pengertian <i>linier programming</i>
Diskripsi	Pemahaman anda tentang <i>linier programming</i> sudah

semakin bertambah. Oleh karena itu, buatlah rangkuman tentang *linier programming* berdasarkan sumber video yang telah anda lihat di atas dan kirim hasilnya kedalam media tugas berikut:

Media Assignment	Insert <i>assignment</i> yang menampung hasil pekerjaan mahasiswa.
------------------	--

Pokok Materi 2 : Metode Grafik

Diskripsi Setelah anda dapat membuat model *linier programming* (LP), langkah selanjutnya adalah mencari solusi optimal dari permasalahan yang ada. Solusi yang digunakan untuk 2 (dua) variabel adalah menggunakan metode grafik.

Instruksi Untuk menambah pemahaman anda tentang metode grafik ini, marilah kita simak video berikut:

Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Link video dari youtube yang memperlihatkan langkah-langkah dalam menyelesaikan kasus-kasus LP dengan metod grafik. • Video scribe yang menjelaskan alur penyelesaian dengan metode grafik.
---------------	--

Instruksi Apakah metode grafik untuk menyelesaikan kasus-kasus LP sudah anda pahami?
Jika masih bingung silahkan lihat kembali video di atas, atau diskusikan dengan dosen atau rekan mahasiswa melalui forum diskusi berikut:

Forum diskusi	Insert forum diskusi
---------------	----------------------

Instruksi Selanjutnya, mari kita pahami lebih lanjut tentang linier programming dengan mempelajari teori dalam file PDF dan slide berikut:

Media digital	<ul style="list-style-type: none"> • Insert slide presentasi tentang metode grafik • Insert file PDF yang berisi teori metode grafik • Link terkait tentang solusi LP dengan metode grafik
---------------	---

Lampiran 7: Contoh Rancangan Aktivitas Pembelajaran Sinkron Langsung

Mata Kuliah : Statistika
 Dosen/Penyusun : Sifi Aminah, S.Si., M.Pd.
 Pokok Bahasan : Statistik Inferensial

SubPokok Bahasan	Pokok Materi	Metode	Media	Asesmen
Para-metrik	Estimasi	Two Stay Two Stray	Slide tentang instruksi aktifitas belajar mahasiswa	Kuis
	Uji Hipotesis Sampel Tunggal	Think Pair Share	Lembar Kerja Siswa	
			Video cara menguji hipotesis sampel tunggal menggunakan SPSS	
	Uji Hipotesis Sampel Ganda	Presentasi dan tanya Jawab	Slide Presentasi	
			Video cara menguji hipotesis sampel ganda menggunakan SPSS	
	ANOVA dan bukan ANOVA	STAD	Slide tentang instruksi aktifitas belajar mahasiswa	Tugas Kelompok : Setiap kelompok bertukar permasalahan untuk dianalisa menggunakan pendekatan komputasi
Regresi	Video perhitungan ANOVA, bukan ANOVA dan regresi pada SPSS			

Lampiran 8: Contoh Alur Pembelajaran Sinkron Langsung

Mata Kuliah : Strategi Pembelajaran di SD
 Dosen/Penyusun : Dr. Suharjo, M.S., M.A.
 Pokok Bahasan : Metode Direct Teaching

Sub Pokok Bahasan 1 : Metode Tanya Jawab

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	waktu
PEMBUKA	<ul style="list-style-type: none"> • Dosen melakukan apersepsi • Dosen mengemukakan capaian pembelajaran yang ingin dicapai dalam pertemuan ini. • Dosen mengemukakan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dalam pertemuan ini. • Dosen mengemukakan tugas-tugas yang akan dilakukan oleh para mahasiswa dalam pertemuan ini. 	10'
INTI	<ul style="list-style-type: none"> • Dosen menayangkan video pembelajaran tentang penggunaan metode Tanya jawab dalam pembelajaran di SD. • Mahasiswa memberikan komentar terhadap isi tayangan video. • Mahasiswa melakukan persiapan dan pembagian tugas dalam praktik <i>micro teaching</i> (ada yang bertugas sebagai guru, ada yang sebagai pengamat, dan ada yang sebagai siswa) • Mahasiswa secara bergantian melakukan praktik menggunakan metode Tanya Jawab dalam <i>micro teaching</i>. • Mahasiswa yang bertugas sebagai pengamat memberikan feed back terhadap pelaksanaan praktik mengajar. • Dosen memberikan balikan terhadap keseluruhan praktik mengajar yang dilakukan mahasiswa. 	120'
PENUTUP/TINDAK LANJUT	<ul style="list-style-type: none"> • Dosen meminta mahasiswa untuk menyimpulkan penggunaan metode Tanya Jawab yang efektif. • Dosen meminta mahasiswa untuk membuat RPP secara mandiri dengan menggunakan metode Tanya Jawab dan mempraktikkannya dalam <i>micro teaching</i> dengan kelompoknya secara mandiri tanpa dihadiri tutor. 	20'

Lampiran 9: Contoh Rancangan Aktivitas Pembelajaran Sinkron Maya

Mata kuliah : Etika Bisnis
 Dosen/Penyusun : Wenny Dhamayanthi, SE, M.Si
 Pokok Bahasan : Konsep dasar etika bisnis

Pokok Bahasan	Pokok Materi	Metode	Media	Asesmen/Penilaian
Konsep dasar etika Bisnis	a. Definisi dan pengertian tentang etika;	Penjelasan, uraian, gambar	Slide PPT, video	Pre tes sebelum mengawali perkuliahan : Untuk mengukur kemampuan mahasiswa secara individual Tugas kelompok : Diberikan topik tentang urgensi bisnis terhadap etika untuk dibahas dalam kelompok kecil yang berisi 3-5 orang mahasiswa
	b. Norma umum tentang etika;	Penjelasan, uraian	Slide PPT	
	c. Hakekat bisnis;	Penjelasan, diskusi	Slide PPT	
	d. Sudut pandang bisnis;	Penjelasan, uraian	Slide PPT	
	e. Pemahaman mengenai etika dalam bisnis;	Penjelasan, uraian	Slide PPT	
	f. Pentingnya etika bisnis	Penjelasan, uraian, diskusi	Slide PPT	

Lampiran 10: Contoh Alur Pembelajaran Sinkron Maya

Mata Kuliah : Etika Bisnis
 Dosen/Penyusun : Wenny Dhamayanthi, SE, M.Si
 Pokok Bahasan : Etika Periklanan

Pokok Materi	Penyaji	Metode	Media	Waktu
a. Pengertian iklan;	Dosen	Presentasi, Tanya jawab	Slide presentasi, video	15 menit
b. Fungsi iklan;	Dosen	Presentasi	Slide presentasi,	15 menit
c. Prinsip moral dalam iklan;	Dosen	Presentasi	Slide presentasi,	15 menit
d. Iklan sebagai pembentuk pendapat umum;	Dosen	Presentasi, Tanya jawab	Slide presentasi,	20 menit
e. Asas-asas periklanan;	Dosen	Presentasi	Slide presentasi,	15 menit
f. Makna menipu dalam iklan.	Dosen	Presentasi, Tanya jawab	Slide presentasi,	20 menit

TERIMA KASIH



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**