



PEDOMAN PEMBELAJARAN DARING

Universitas Dwijendra

2026



Alamat: Jl. Kamboja No. 17 Denpasar
Telp./Faks. : (0361) 233974
Website: <http://undwi.ac.id>
Email: info@undwi.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

PEDOMAN PEMBELAJARAN DARING



PENGESAHAN		
Disusun Oleh:	Dikendalikan Oleh:	Disahkan Oleh:
Ketua LPM	Wakil Rektor Bidang Akademik	Rektor
		
Dr. I Gusti Agung Nyoman Dananjaya, S.P., M. Agb. NIK. 530 707 387	Dr. Ir. Frysa Wiriantari, ST., MT. NIP. 19800510 200501 2 003	Prof. Dr. Ir. Gede Sedana, M.Sc., M.M.A NIP. 19641201 198903 1 003



UNIVERSITAS DWIJENDRA

Alamat : Jalan Kamboja Nomor 17 Denpasar 80233

Telp : (0361) 224383, 233974, Fax : (0361)233974

Website : <http://www.undwi.ac.id>

Email : universitasdwiendra@yahoo.co.id info@undwi.ac.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS DWIJENDRA

NOMOR 092/ UD.I/ Skep/I/2026

TENTANG

PEDOMAN PENYELENGGARAAN PERKULIAHAN DARING DAN HYBRID DI UNIVERSITAS DWIJENDRA

REKTOR UNIVERSITAS DWIJENDRA

- Menimbang : a. bahwa perkembangan teknologi informasi memungkinkan pelaksanaan pembelajaran secara daring (online) untuk meningkatkan fleksibilitas, akses, dan mutu pendidikan tinggi;
- b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, inovasi pembelajaran dapat dilakukan secara *massive open online courses* (MOOCs) seperti tatap muka, dalam jaringan (daring), atau campuran (*blended learning*);
- c. bahwa untuk menjamin mutu pembelajaran dan kepastian hukum, diperlukan pengaturan penyelenggaraan perkuliahan daring dan hybrid di lingkungan Universitas Dwiendra;
- d. bahwa oleh karena itu, dipandang perlu menetapkan Keputusan Rektor tentang Pedoman Penyelenggaraan Perkuliahan Daring dan Hybrid di Universitas Dwiendra.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008, jo Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 61 Tahun 2016 tentang Pangkalan Data Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;

7. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0600/o/1984 tanggal 23 Nopember 1984 tentang Pemberian Status Terdaftar kepada Fakultas/Jurusan dalam Lingkungan Universitas Dwijendra di Denpasar;
8. Peraturan Rektor Universitas Dwijendra Nomor 2/UD.I/PEREK/X/2020 tanggal 1 Oktober 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Perkuliahan Daring dan Hybrid Di Universitas Dwijendra;
9. Keputusan Direktur Dewan Eksekutif Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 366/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/V/2023 tanggal 23 Mei 2023 tentang Konversi Peringkat Akreditasi Perguruan Tinggi Universitas Dwijendra, Kota Denpasar;
10. Keputusan Ketua Yayasan Dwijendra Nomor 169/SKP./YD/82 tanggal 28 Juli 1982, tentang Pembentukan Universitas, Fakultas dan Jurusan pada Yayasan Dwijendra;
11. Keputusan Ketua Yayasan Dwijendra Nomor 75/L./VIII/YD/2023 tanggal 29 Agustus 2023 tentang Statuta Universitas Dwijendra;
12. Keputusan Ketua Yayasan Dwijendra Nomor 26/SKep./V/YD/2023 tanggal 2 Mei 2023 tentang Pengangkatan Sebagai Rektor Universitas Dwijendra.

MEMUTUSKAN:

- | | | |
|------------|---|--|
| Menetapkan | : | KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS DWIJENDRA TENTANG PEDOMAN PENYELENGGARAAN PERKULIAHAN DARING DAN HYBRID DI UNIVERSITAS DWIJENDRA |
| KESATU | : | Pedoman Penyelenggaraan Perkuliahan Daring dan Hybrid di Universitas Dwijendra sebagaimana tercantum dalam Lampiran Keputusan ini merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan Rektor. |
| KEDUA | : | Perkuliahan dapat dilaksanakan dengan metode-metode berikut, Tatap muka penuh (luring), Daring penuh (online) melalui platform resmi universitas (misalnya LMS, Zoom, dsb.) dan Hybrid (blended learning) , yaitu kombinasi tatap muka dan daring. |
| KETIGA | : | Penyelenggaraan perkuliahan daring dan hybrid wajib memenuhi ketentuan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tercantum dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sejak awal perkuliahan; 2. Tidak mengurangi pencapaian Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL); 3. Dosen wajib memastikan adanya interaksi bermakna antara dosen dan mahasiswa; 4. Mata kuliah dengan praktikum, studio, atau kegiatan berbasis laboratorium harus dilaksanakan secara tatap muka, kecuali dalam keadaan tertentu dengan persetujuan Dekan; |

5. Proporsi perkuliahan daring maksimal **40%** dari total tatap muka per semester untuk mata kuliah teori, kecuali ditentukan lain oleh kebijakan khusus universitas atau pemerintah.
 6. Sedangkan praktik wajib dilaksanakan secara luring dari total tatap muka per semester
- KEEMPAT : Penggantian kuliah tatap muka menjadi daring karena alasan mendesak (tugas luar, sakit, keadaan darurat) wajib:
1. Mendapat persetujuan Ketua Program Studi;
 2. Diberitahukan kepada mahasiswa secara resmi melalui sistem akademik/lms;
 3. Tetap tercatat dalam bukti pembelajaran (daftar hadir, rekaman perkuliahan, atau laporan pengganti).
- KELIMA : Monitoring dan evaluasi perkuliahan daring dan hybrid dilaksanakan oleh:
1. Ketua Program Studi, pada tingkat pelaksanaan;
 2. Dekan, pada tingkat fakultas;
 3. Lembaga Penjaminan Mutu Universitas, secara keseluruhan.
- KEENAM : Apabila terdapat penyelenggaraan perkuliahan daring yang tidak sesuai pedoman ini, maka Dosen yang bersangkutan dapat dikenai sanksi akademik sesuai ketentuan peraturan kepegawaian dan akademik Universitas.
- KETUJUH : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Denpasar
Pada tanggal 12 Januari 2026

Universitas Dwijendra

Rektor,



Prof. Dr. ~~Iskredo Sedana~~, M.Sc., M.M.A.
NIP. 19641201 198903 1 003

Tembusan:

1. Ketua Yayasan Dwijendra;
2. LPM Universitas Dwijendra;
3. Dekan di Lingkungan Universitas Dwijendra;
4. Kepala Program Studi Universitas Dwijendra.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISTILAH	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Landasan Hukum	2
1.3 Fungsi.....	3
1.4 Manfaat	3
BAB II STANDAR PEMBELAJARAN DARING.....	4
2.1 Model dan Media Pembelajaran Daring	4
2.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Daring.....	6
2.3 Aspek dan Standar Mutu Pembelajaran Daring.....	10
BAB III TAHAPAN PEMBELAJARAN DARING	15
3.1 Perancangan Pembelajaran Daring	15
3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Daring	16
3.3 Proporsi Perkuliahan	19
BAB IV MONITORING DAN EVALUASI PEMBELAJARAN DARING.....	23
4.1 Lingkup Monitoring dan Evaluasi Daring	23
4.2 Pelaksanaan dan Pelaporan Monev Pembelajaran Daring.....	25

KATA PENGANTAR

Pembelajaran merupakan inti dari penyelenggaraan pendidikan tinggi. Sebagai institusi yang berkomitmen pada pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan pembentukan karakter insan akademik yang berakhlak mulia, Universitas Dwijendra berupaya menerapkan model pembelajaran yang adaptif dan inovatif. *Pedoman Pembelajaran Blended Learning* ini disusun sebagai wujud komitmen institusi dalam mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara terencana, sistematis, dan berorientasi pada pencapaian capaian pembelajaran.

Buku pedoman ini mencerminkan upaya Universitas Dwijendra dalam menjamin mutu pembelajaran melalui penerapan *blended learning* yang efektif dan berkelanjutan. Penyusunannya melibatkan berbagai pemangku kepentingan, mulai dari dosen, tenaga kependidikan, hingga pihak terkait, dengan harapan pedoman ini dapat menjadi acuan yang jelas dan terstruktur bagi seluruh sivitas akademika dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja.

Kami menyadari bahwa pedoman pembelajaran merupakan dokumen yang dinamis dan perlu disesuaikan dengan perkembangan kebijakan pendidikan dan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, kami terbuka terhadap kritik dan saran yang konstruktif demi penyempurnaan pedoman ini di masa mendatang. Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan *Pedoman Pembelajaran Blended Learning* Universitas Dwijendra ini. Semoga pedoman ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran serta turut berkontribusi dalam mencetak lulusan yang unggul dan berakhlak mulia.

Denpasar, 12 Januari 2026

Rektor



Prof. Dr. Ir. Gede Sedana, M.Sc., M.M.A

NIP. 19641201 198903 1 003

DAFTAR ISTILAH

1. *Asinkronus (asynchronous)* adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada waktu yang berbeda, baik di lokasi yang sama maupun di tempat terpisah. Dalam konteks pembelajaran daring, metode ini dilakukan melalui email atau aplikasi lain yang memungkinkan peserta didik mengakses materi dan memberikan tanggapan kapan pun dan di mana pun.
2. *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran daring (online learning) dalam satu kesatuan yang terintegrasi.
3. Daring (dalam jaringan) merupakan terjemahan dari istilah *online*, yaitu kondisi ketika perangkat komputer terhubung ke jaringan internet untuk melakukan berbagai aktivitas. Kebalikan dari daring adalah luring (luar jaringan/offline).
4. *Hybrid Learning* adalah bentuk pengembangan model pembelajaran yang mengombinasikan beberapa metode pembelajaran, namun tetap mempertahankan karakteristik masing-masing. Dalam pembelajaran daring, bentuk ini biasanya berupa perpaduan antara metode sinkronus dan asinkronus.
5. *Learning Management System (LMS)* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran daring, termasuk penyelenggaraan program pembelajaran elektronik serta penyediaan materi belajar.
6. Sinkronus (synchronous) adalah aktivitas belajar yang dilaksanakan secara bersamaan, baik dalam lokasi yang sama maupun berbeda. Dalam pembelajaran daring, metode ini biasanya dilakukan melalui tatap muka virtual menggunakan media video conference, audio conference, atau fitur chat.
7. *Video conference* adalah pertemuan atau konferensi yang diselenggarakan melalui jaringan komputer berbasis internet dengan bantuan aplikasi seperti Skype, Zoom, Google Meet, dan aplikasi sejenis lainnya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada era revolusi industri 4.0 menuntut adanya sistem pendidikan yang mampu membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Teknologi diharapkan tidak hanya menjadi sarana penunjang, tetapi juga mampu menghasilkan lulusan yang adaptif terhadap perubahan zaman dan bahkan mampu menjadi penggerak perubahan itu sendiri. Dalam konteks ini, para ahli pendidikan memperkenalkan istilah Pendidikan 4.0 (Education 4.0) untuk menggambarkan model pendidikan yang mengintegrasikan teknologi siber ke dalam pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Kemajuan TIK yang berkembang pesat telah membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan. Proses belajar mengajar kini dapat dilakukan secara daring (online learning), yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi tanpa batasan ruang dan waktu. Melalui berbagai platform digital, informasi dan materi pembelajaran dapat diakses dengan lebih mudah, cepat, dan luas. Kondisi ini semakin terasa penting terutama sejak pandemi COVID-19 tahun 2019 hingga 2023, yang menjadi kajian dalam percepatan transformasi digital di dunia pendidikan dan menjadikan pembelajaran daring sebagai kebutuhan utama dan bukan lagi pilihan.

Selain itu, dimasa depan sumber daya manusia dituntut untuk tidak hanya terampil dalam bidang teknologi, tetapi juga memiliki pemahaman mendalam tentang nilai-nilai etis dalam penggunaannya. Kemampuan untuk menciptakan, mengelola, dan memanfaatkan teknologi secara tepat menjadi kunci utama dalam menghadapi perubahan global. Dengan demikian literasi digital tidak lagi sekadar keterampilan tambahan, melainkan menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu di berbagai bidang kehidupan.

Terdapat tiga ranah utama yang menjadi keunggulan manusia dibandingkan mesin, dan ketiganya merupakan kunci bagi terciptanya lapangan pekerjaan di masa depan. Pertama yaitu kreativitas, yang mencakup kemampuan menciptakan hal-hal baru, mulai dari penemuan ilmiah, karya seni hingga inovasi kewirausahaan. Kedua, kemampuan sosial dan emosional sejauh apa pun kemajuan teknologi berkembang, kecerdasan buatan tidak akan mampu menandingi empati,

kepekaan, dan hubungan antarmanusia. Ketiga ketangkasan fisik dan mobilitas, seperti keterampilan dalam bidang olahraga, seni tari, dan aktivitas yang memerlukan koordinasi tubuh yang kompleks sesuatu yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh mesin.

Sebagai institusi pendidikan yang terus beradaptasi terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), Universitas Dwijendra berkomitmen untuk merespons perkembangan ini melalui penerapan pembelajaran daring dalam proses perkuliahan. Upaya ini merupakan bagian dari transformasi pendidikan menuju sistem yang lebih fleksibel, modern, dan inklusif. Namun demikian, agar pelaksanaan pembelajaran daring dapat berjalan optimal, diperlukan standar mutu yang jelas sebagai pedoman bagi setiap unit kerja. Standar tersebut berfungsi untuk menjamin bahwa seluruh proses pembelajaran tidak hanya efektif dari segi teknis, tetapi juga tetap menjunjung tinggi aspek kualitas akademik dan nilai-nilai pendidikan yang menjadi ruh perguruan tinggi.

1.2 Landasan Hukum

- 1) Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 2) Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
- 3) Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
- 4) Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
- 5) Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
- 6) Peraturan Rektor Universitas Dwijendra Nomor 2/UD.I/PEREK/X/2020 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Daring di Universitas Dwijendra
- 7) Keputusan Direktur Dewan Eksekutif Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 366/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/V/2023 tanggal 23 Mei 2023 tentang Peringkat Akreditasi Perguruan Tinggi Universitas Dwijendra, Kota Denpasar;
- 8) Keputusan Yayasan Dwijendra Nomor 169/SKP./YD/82 tanggal 28 Juli 1982, tentang Pembentukan Universitas, Fakultas dan Jurusan pada Yayasan Dwijendra;
- 9) Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM), Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjendiktisaintek
- 10) Statuta Universitas Dwijendra Tahun 2023;
- 11) Keputusan Yayasan Dwijendra Nomor 25/SKp./V/YD/2019 tanggal 6 Mei 2019 tentang Pengangkatan Sebagai Rektor Universitas Dwijendra.

1.3 Fungsi

- 1) Pedoman Pembelajaran Daring ini merupakan bagian dari Buku Pedoman Akademik Universitas Dwijendra menjelaskan ketentuan dasar dan arah pembelajaran daring.
- 2) Pedoman Pembelajaran Daring ini berfungsi sebagai pedoman dasar dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran daring yang meliputi perencanaan, penyelenggaraan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran daring di Universitas Dwijendra.

1.4 Manfaat

Manfaat buku pedoman ini sebagai berikut:

- 1) Bagi dosen, menjadi acuan untuk mengembangkan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian.
- 2) Menjadi standar minimal bagi prodi, fakultas dan Institusi untuk penjaminan mutu perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian.

BAB II

STANDAR PEMBELAJARAN DARING

2.1 Model dan Media Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah suatu bentuk proses belajar yang diselenggarakan melalui jaringan internet dengan menekankan interaksi aktif antara mahasiswa, dosen, dan sumber belajar, sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar yang efektif untuk mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran daring dapat diselenggarakan dalam dua model utama, yaitu pembelajaran mandiri yang menekankan kemandirian mahasiswa dalam mengelola belajar, serta pembelajaran terbimbing yang melibatkan arahan dan pengawasan dari dosen.

- a. Belajar mandiri: Pembelajaran daring dilaksanakan berdasarkan inisiatif mahasiswa dalam rentang waktu tertentu. Dalam upaya menumbuhkan kemampuan belajar mandiri, dosen berperan menyiapkan berbagai tugas, aktivitas, serta pemicu yang dapat mendorong keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran.
- b. Belajar terbimbing atau terstruktur adalah bentuk pembelajaran daring yang dimulai oleh dosen melalui pelaksanaan tutorial, baik secara langsung maupun secara daring tanpa tatap muka, yang menekankan peran bimbingan dosen dalam lingkungan virtual.
 - 1) Pembelajaran daring tatap muka dalam konteks pembelajaran daring merujuk pada proses belajar yang melibatkan interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa melalui platform digital, seperti *video conference* (Zoom, Google Meet), atau audio conference. Proses pembelajaran ini dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu, sehingga termasuk ke dalam kategori pembelajaran sinkron (*synchronous learning*).
 - 2) Pembelajaran daring tanpa tatap muka dilaksanakan dengan menekankan interaksi yang terjalin antara mahasiswa dengan dosen, serta antar mahasiswa, melalui media digital seperti forum diskusi, obrolan daring, email, blog, dan berbagai platform media sosial seperti *WhatsApp*, *Google Classroom* dan *LMS Dwijendra Smart*. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam waktu yang bersamaan (*sinkronous*) ataupun dalam waktu yang berbeda (*asinkronous*), sesuai kebutuhan dan ketersediaan peserta pembelajaran.

Blended Learning (Pembelajaran Bauran) merupakan model pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka langsung (*offline*) dengan tatap maya (*online*). Model ini diterapkan dengan memanfaatkan *Learning Management System (LMS)* seperti Moodle

(Dwijendra Smart) atau *Google Classroom* yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi kuliah, mengerjakan tugas, berdiskusi secara daring, serta mengikuti kuis atau ujian online. Sementara itu, kegiatan seperti diskusi kelompok, presentasi, seminar, atau praktik laboratorium tetap dilakukan secara langsung di kampus. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Model pembelajaran bauran memiliki berbagai keunggulan, antara lain memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi mahasiswa untuk belajar, meningkatkan efisiensi sumber daya, serta mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Blended Learning memungkinkan dosen untuk menyesuaikan pendekatan mengajar berdasarkan kebutuhan individu mahasiswa, serta memperkuat nilai-nilai kebudayaan dan agama yang menjadi dasar filosofi Universitas Dwijendra. Melalui integrasi teknologi digital dan kearifan lokal, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif tetapi juga berkarakter.

Universitas Dwijendra

Berdasarkan panduan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan mutu Pendidikan Tinggi Pasal 14 ayat 1 huruf d, tentang Pelaksanaan Proses Pembelajaran diselenggarakan dengan memberikan fleksibilitas dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi pendidikan berkelanjutan sepanjang hayat. Fleksibilitas dalam proses pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d diberikan dalam bentuk:

- a. proses pembelajaran yang dapat dilakukan secara tatap muka, jarak jauh termasuk daring, atau **kombinasi** tatap muka dengan jarak jauh;
- b. keleluasaan kepada mahasiswa untuk mengikuti pendidikan dari berbagai tahapan kurikulum atau studi sesuai dengan kurikulum program studi; dan
- c. keleluasaan kepada mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan melalui rekognisi pembelajaran lampau sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dengan demikian, Blended Learning merupakan model pembelajaran yang inovatif dan relevan bagi Universitas Dwijendra dalam menghadapi tantangan era digital. Melalui perpaduan antara teknologi, pedagogi, dan nilai-nilai budaya, Universitas dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, adaptif, serta mencerminkan karakter lokal yang berwawasan global.

2.2 Ruang Lingkup Pembelajaran Daring

Ruang lingkup pembelajaran daring terdiri atas lima aspek berikut :

1) Perencanaan Pembelajaran Daring

Langkah pertama dan menjadi salah satu hal penting bagi sebuah pembelajaran daring merupakan melakukan perencanaan pembelajaran. Pelaksanaannya harus dirancang secara komprehensif sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan berlandaskan pada paradigma *student-centered learning*, *outcome-based teaching and learning*, serta prinsip pembelajaran tuntas yang berorientasi pada kemandirian, otonomi, keaktifan, kreativitas, dan inovasi mahasiswa. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran perlu mempertimbangkan secara cermat hal-hal berikut:

- a. Perencanaan pembelajaran disusun untuk mengakomodasi karakteristik proses belajar yang interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, serta berorientasi pada mahasiswa;
- b. Perencanaan pembelajaran disusun dengan merujuk pada Capaian Pembelajaran Program Studi (CP Prodi) yang diamanatkan pada setiap mata kuliah sebagai dasar pencapaian profil lulusan. Kemudian perumusan indikator hasil belajar, materi pembelajaran, bentuk serta metode pembelajaran, alokasi waktu, pengalaman belajar, serta indikator, bentuk, dan bobot penilaian dilakukan dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang diturunkan dari Capaian Pembelajaran Program Studi (CP Prodi) yang menjadi tanggung jawab setiap mata kuliah;
- c. Materi pembelajaran dirancang secara terstruktur dan sistematis sehingga mahasiswa dapat mencapai capaian pembelajaran secara bertahap sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar masing-masing. Selain itu, pengembangan materi pembelajaran dilakukan dengan merujuk pada temuan penelitian serta hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mutakhir dan memiliki kredibilitas tinggi.
- d. Model, strategi, dan metode pembelajaran daring harus dirancang dengan tujuan untuk mendorong keaktifan mahasiswa, berlandaskan riset, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, jenis, teknik, dan bentuk asesmen dalam pembelajaran daring perlu memanfaatkan penilaian otentik yang mampu mengevaluasi proses maupun hasil belajar mahasiswa secara holistik;

e. Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dilakukan dengan memuat seluruh komponen utama perencanaan pembelajaran yang mengacu pada Standar Proses dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi. RPS disusun oleh dosen secara mandiri maupun secara kolaboratif dengan kelompok keahlian bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi pada Program Studi, serta mencantumkan bentuk pembelajaran yang menerapkan model *blended learning*. Berikut merupakan hal-hal yang wajib dicantumkan secara eksplisit dalam RPS:

- 1) Model pembelajaran : tatap muka, daring atau hybrid sejak awal;
- 2) Proporsi harus disesuaikan agar CPL tetap tercapai;
- 3) Proporsi presentase tatap muka dan daring/hybrid jelas (pertemuan ke berapa tatap muka dan ke berapa secara online);
- 4) Strategi pembelajaran: sinkron (online meeting) atau asinkron (modul, diskusi, video);
- 5) Metode evaluasi, media dan teknologi yang digunakan;
- 6) Mekanisme dokumentasi kegiatan sebagai bagian dari SPMI;
- 7) Penjadwalan pemantauan kehadiran mahasiswa;
- 8) RPS minimal memuat: CPMK, strategi pembelajaran, metode daring dan luring, evaluasi, proporsi tatap muka dan daring (sesuai pedoman akademik dan kurikulum yang berlaku di Universitas Dwijendra)
- 9) Materi dan Bahan ajar harus dapat diakses oleh mahasiswa setiap waktu pada Google Classroom atau Moodle Dwijendra Smart sesuai mata kuliah yang diampu;
- 10) Proses pembelajaran daring harus memperhatikan kode etik dan peraturan yang berlaku.

2) Kegiatan Pembelajaran Daring

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring diselenggarakan dengan memenuhi sejumlah indikator berikut :

- a. Fokus pembelajaran daring diarahkan pada pengembangan kemampuan mahasiswa untuk belajar secara proaktif dan mandiri, serta membentuk karakter yang kuat, kolaboratif, komunikatif, bertanggung jawab, dan adaptif dengan literasi digital;

- b. Pembelajaran daring dirancang untuk memberikan bekal keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman yang diperlukan bagi mahasiswa guna mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan,
 - c. Pelaksanaan pembelajaran daring yang berkaitan dengan kegiatan penelitian mahasiswa wajib diselenggarakan sesuai dengan Standar Penelitian guna memastikan tercapainya capaian pembelajaran yang telah ditetapkan;
 - d. Pelaksanaan proses pembelajaran yang terintegrasi dengan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat oleh mahasiswa wajib berpedoman pada Standar Pengabdian kepada Masyarakat;
 - e. Bukti kehadiran mahasiswa pada pembelajaran daring wajib terdokumentasi sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang digunakan. Sementara itu, proses pembelajaran praktikum yang menuntut pertemuan tatap muka dilaksanakan di lingkungan kampus. Adapun praktikum yang memungkinkan untuk dilakukan secara daring harus diselenggarakan dengan tetap memperhatikan pemenuhan seluruh persyaratan praktikum;
 - f. Dosen berkewajiban melaksanakan monitoring dan evaluasi terhadap proses pembelajaran, serta memastikan terpenuhinya standar penjaminan mutu pembelajaran.
- 3) Strategi Pengantar/Penyampaian Pembelajaran Daring

Strategi pengantar merupakan komponen yang sangat esensial dalam penyelenggaraan pembelajaran daring. Adapun berikut ini beberapa prinsip utama yang perlu diperhatikan dalam penerapan strategi pengantar atau penyampaian materi:

- a. Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan melalui pemanfaatan berbagai media dan teknologi, baik secara terintegrasi maupun terpisah, yang mendorong aktivasi multimodalitas mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajaran. Proses ini berfokus pada fasilitasi pembelajaran yang aktif dan bermakna, dengan dosen berperan sebagai fasilitator;
- b. Pengantar pembelajaran dilaksanakan melalui pemanfaatan berbagai media dan teknologi yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi antarmahasiswa, perkembangan individu, serta kompetensi komunikasi. Interaksi antara mahasiswa maupun antara mahasiswa dan dosen difasilitasi melalui

- beragam media dan teknologi komunikasi yang digunakan sesuai dengan etika komunikasi keilmuan;
- c. Strategi pengantaran pembelajaran dirancang untuk memastikan mahasiswa mampu menguasai materi serta mencapai capaian pembelajaran melalui satu atau kombinasi berbagai metode aktif, seperti diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif dan kooperatif, pembelajaran berbasis proyek maupun masalah, serta metode lain yang berorientasi pada keaktifan mahasiswa. Strategi tersebut juga harus memberikan peluang bagi mahasiswa untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan yang relevan, termasuk berpartisipasi dalam diskusi daring secara efektif;
 - d. Penilaian dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran hingga tahap akhir, dengan menggunakan teknik penilaian autentik yang dirancang secara daring untuk mengukur perkembangan proses belajar serta tingkat penguasaan capaian pembelajaran pada seluruh ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
 - e. Umpan balik perlu disediakan sebagai komponen integral dalam strategi penyampaian pembelajaran untuk mengatasi isu isolasi sosial pada mahasiswa serta meningkatkan motivasi mereka dalam menjalani proses pembelajaran daring;
 - f. Proses penyampaian pembelajaran dapat dilaksanakan secara synchronous, asynchronous, maupun hybrid (kombinasi keduanya) dengan memanfaatkan berbagai fitur teknologi informasi dan komunikasi, serta melibatkan seluruh mahasiswa.
- 4) Media dan Teknologi Pembelajaran
- Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran meliputi:
- a. Media dan teknologi pembelajaran wajib menyajikan informasi yang relevan serta mendukung efektivitas proses belajar-mengajar;
 - b. Perancangan *interface* (antarmuka pengguna dengan sistem) perlu dilakukan secara terstruktur untuk memastikan kemudahan akses dan interaksi;
 - c. Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis multimedia harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 5) Layanan Bantuan Belajar
- Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan layanan bantuan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Penyediaan layanan informasi akademik, administrasi akademik, serta dukungan teknis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) harus dapat diakses oleh mahasiswa kapan pun dan di mana pun, sehingga tidak menghambat kelancaran proses pembelajaran.
- b. Mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi belajar jarak jauh dan kemampuan belajar mandiri, baik dalam aspek strategi belajar maupun keterampilan teknis yang mendukung keberhasilan studi.
- c. Tersedianya layanan konseling, bimbingan akademik, dan pengembangan karier, yang dapat diakses secara daring maupun melalui pertemuan tatap muka, guna membantu mahasiswa dalam menghadapi permasalahan akademik maupun non-akademik.
- d. Mahasiswa harus memperoleh akses terhadap berbagai sumber belajar yang tersedia dalam berbagai format dan jenis, termasuk layanan perpustakaan fisik maupun digital.

Mahasiswa berhak mendapatkan informasi yang jelas mengenai perkembangan dan pencapaian hasil belajarnya, sebagai dasar untuk memonitor kemajuan studi dan melakukan perbaikan strategi belajar.

2.3 Aspek dan Standar Mutu Pembelajaran Daring

1. Aspek-aspek Mutu Pembelajaran Daring

- a. Mutu Perencanaan Pembelajaran;
- b. Mutu Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran;
- c. Mutu Strategi Penyampaian Materi;
- d. Mutu Interaksi antar Mahasiswa serta Interaksi antara Mahasiswa dan Tutor;
- e. Mutu Interaksi antara Mahasiswa dan Bahan Ajar;
- f. Mutu Kolaborasi dalam Proses Pembelajaran;
- g. Mutu Sistem Umpan Balik yang Diselenggarakan;
- h. Mutu Mekanisme Penilaian Pembelajaran;
- i. Mutu Pemanfaatan Media Pembelajaran;
- j. Mutu Layanan Pendukung Belajar.

2. Aspek Mutu Pembelajaran

a. Mutu Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran merupakan dokumen perencanaan pembelajaran daring untuk satu mata kuliah selama satu semester yang berfungsi sebagai pedoman

pelaksanaan perkuliahan. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sekurang-kurangnya memuat:

1. Identitas program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, jumlah SKS, serta nama dosen pengampu;
2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
3. Kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran guna mendukung pencapaian CPL;
4. Bahan kajian yang relevan dengan kemampuan yang akan dikembangkan;
5. Metode pembelajaran yang digunakan;
6. Alokasi waktu untuk setiap tahapan pembelajaran;
7. Pengalaman belajar mahasiswa yang dituangkan dalam deskripsi tugas selama satu semester;
8. Kriteria, indikator, serta bobot penilaian;
9. Daftar referensi yang digunakan.

b. Mutu Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu mengikuti pembelajaran secara aktif, mandiri, dan bertanggung jawab;
2. Pembelajaran menyediakan pengalaman belajar yang otentik dan bermakna untuk membantu mahasiswa menerapkan konsep keilmuannya dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Strategi pembelajaran mempertimbangkan keragaman gaya belajar mahasiswa;
4. Pembelajaran mendorong terbentuknya komunitas belajar berbasis digital (e-community).

c. Mutu Strategi Penyampaian Materi

1. Strategi pengajaran menerapkan prinsip pembelajaran berpusat pada mahasiswa;
2. Mahasiswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar;
3. Instruksi diberikan secara jelas dan terperinci;

4. Materi disajikan dalam berbagai format teks, grafis, citra, audio, video, simulasi, animasi, glosarium, forum, dan lainnya yang dapat diakses melalui LMS kapan pun dan di mana pun.

d. Mutu Interaksi antar Mahasiswa serta Interaksi antara Mahasiswa dan Tutor

1. Teknologi komunikasi memungkinkan terjadinya interaksi antara mahasiswa dan antara mahasiswa dengan dosen;
2. Teknologi memungkinkan pengumpulan tugas secara elektronik;
3. Teknologi memungkinkan dosen berinteraksi dengan seluruh mahasiswa;
4. Sistem mendukung komunikasi sinkron dan asinkron;
5. Dosen dapat memilih jenis komunikasi yang paling tepat untuk setiap aktivitas pembelajaran.

e. Mutu Interaksi Mahasiswa dengan Bahan Ajar

1. Sistem mendukung penyajian bahan ajar melalui berbagai bentuk seperti konferensi online, chat, dan format lainnya;
2. Sistem memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing;
3. Sistem menyediakan fasilitas evaluasi diri bagi mahasiswa untuk memantau capaian belajarnya;
4. Sistem memungkinkan mahasiswa mengakses seluruh layanan dukungan dari mana pun;
5. Sistem menyediakan informasi perkembangan dan capaian belajar bagi mahasiswa dan dosen;
6. Skenario pembelajaran, jalur belajar, media, evaluasi, serta mekanisme umpan balik dirancang secara terintegrasi.

f. Mutu Kolaborasi dan Proses Pembelajaran

1. Sistem mendukung kegiatan kolaboratif antar mahasiswa;
2. Capaian dan aktivitas kolaboratif dirumuskan secara jelas;
3. Manfaat setiap aktivitas bagi mahasiswa dijabarkan secara eksplisit;

4. Penilaian kolaboratif, baik kelompok maupun individu, dijelaskan secara transparan.

g. Mutu Sistem Umpan Balik yang Diselenggarakan

1. Mekanisme pemberian umpan balik dijelaskan sejak awal perkuliahan;
2. Jadwal penugasan, ujian, dan umpan balik diinformasikan pada sesi awal;
3. Deskripsi tugas dan ekspektasi hasil dipaparkan pada awal perkuliahan;
4. Umpan balik diberikan oleh dosen maupun antar mahasiswa.

h. Mutu Penilaian Pembelajaran

1. Sistem penilaian disampaikan secara jelas dan dapat diakses mahasiswa;
2. Kompetensi atau capaian pembelajaran dituliskan pada setiap awal kegiatan;
3. Penilaian dilakukan melalui berbagai bentuk sesuai karakteristik materi;
4. Penilaian dilakukan secara bertahap, termasuk tugas, UTS, dan UAS;
5. Seluruh komponen penilaian dicantumkan dalam laporan akhir.

i. Mutu Pemanfaatan Media Pembelajaran

1. Materi disajikan dalam beragam media dan format;
2. Media disesuaikan dengan karakteristik materi;
3. Media visual dan pendukung lainnya harus relevan dan bermakna;
4. Navigasi antarmuka disusun secara jelas;
5. Pemilihan jenis huruf, warna, dan ukuran disesuaikan dengan keterbacaan.

j. Mutu Layanan Bantuan Pembelajaran

1. Layanan informasi akademik, administrasi akademik, dan dukungan teknis TIK dapat diakses kapan pun dan di mana pun;
2. Tersedia layanan konseling, penasihat akademik, dan layanan karir secara daring maupun luring;
3. Mahasiswa memiliki akses terhadap berbagai sumber belajar melalui perpustakaan dalam beragam format;

4. Mahasiswa memperoleh informasi mengenai perkembangan dan keberhasilan belajarnya;
5. Disediakan mekanisme pengaduan mahasiswa.

BAB III

TAHAPAN PEMBELAJARAN DARING

3.1 Perancangan Pembelajaran Daring

Perancangan pembelajaran secara sistematis merupakan langkah krusial untuk menghasilkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) beserta perangkat pendukung lainnya, seperti instrumen penilaian, rencana penugasan, bahan ajar, dan berbagai kelengkapan lain yang dapat diimplementasikan secara efisien dan efektif dalam proses pembelajaran. Proses perancangan tersebut sekurang-kurangnya mencakup tahapan-tahapan berikut:

- a. Mengidentifikasi Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang dibebankan pada mata kuliah;
- b. Merumuskan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang bersifat spesifik sesuai dengan CPL yang diturunkan pada mata kuliah tersebut;
- c. Menetapkan sub-CPMK sebagai kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran dan dirumuskan berdasarkan CPMK;
- d. Melaksanakan analisis pembelajaran untuk memberikan gambaran menyeluruh kepada mahasiswa mengenai tahapan belajar yang akan ditempuh;
- e. Melakukan analisis kebutuhan belajar guna menentukan keluasan dan kedalaman materi serta perangkat pembelajaran yang diperlukan;
- f. Menentukan indikator pencapaian sub-CPMK sebagai kemampuan akhir pada setiap tahap pembelajaran dalam rangka memenuhi CPL;
- g. Menetapkan kriteria penilaian serta mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan indikator pencapaian sub-CPMK;
- h. Memilih dan mengembangkan bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, serta bentuk penugasan mahasiswa sebagai bagian dari pengalaman belajar;
- i. Mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk bahan ajar dan sumber belajar lain yang relevan;
- j. Menyusun dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, yang terdiri atas:
 - **Evaluasi formatif** seperti kuis, tugas, diskusi daring, ini bertujuan untuk melakukan perbaikan selama proses pembelajaran berlangsung;
 - **Evaluasi sumatif** seperti UTS, UAS, proyek, portofolio, ini bertujuan untuk menentukan capaian akhir pembelajaran mahasiswa.

3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Daring

a. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran berbasis e-learning harus disusun dengan tetap mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Mata Kuliah, ruang lingkup materi, kemampuan akhir yang diharapkan, serta pengalaman belajar yang ingin dibangun pada mahasiswa. Dalam proses perancangan bahan ajar, dosen perlu mempertimbangkan karakteristik model e-learning yang digunakan, apakah diterapkan secara sebagian (blended learning) atau sepenuhnya (full e-learning).

Pada pelaksanaan pembelajaran full e-learning, dosen dapat mengintegrasikan CP Mata Kuliah, materi pembelajaran, kemampuan akhir yang diharapkan, dan pengalaman belajar mahasiswa ke dalam modul, fasilitas teknologi informasi, atau platform digital yang digunakan, mulai dari pertemuan awal hingga akhir perkuliahan. Konten yang dikembangkan hendaknya diselaraskan dengan perkembangan keilmuan serta diarahkan untuk memperkuat literasi digital mahasiswa.

b. Kode Etik Dosen dan Mahasiswa Saat Mengikuti Pembelajaran Daring

Agar proses pembelajaran daring dapat terlaksana secara efektif dan kondusif, diperlukan seperangkat etika yang disepakati dan dipatuhi oleh seluruh mahasiswa. Etika tersebut mencakup perilaku selama proses pembelajaran, komunikasi melalui media sosial, penyampaian pesan, serta pengiriman email.

1. Etiket dalam Interaksi Pembelajaran Daring

Untuk memastikan kelancaran kegiatan pembelajaran daring, mahasiswa diharapkan mematuhi ketentuan berikut:

- 1) Melakukan login menggunakan identitas asli sesuai nama yang terdaftar.
- 2) Menggunakan headset agar kualitas audio lebih optimal.
- 3) Menonaktifkan mikrofon (mute) dan menggunakan fitur “raise hand” ketika ingin menyampaikan interupsi.
- 4) Menonaktifkan kamera apabila tidak diminta oleh fasilitator.
- 5) Mengajukan izin melalui fitur chat apabila harus meninggalkan ruang pertemuan daring.
- 6) Menggunakan seluruh fitur platform secara bijak dan bertanggung jawab.

- 7) Mempelajari materi serta menyelesaikan tugas maupun evaluasi sesuai jadwal yang ditetapkan.

2. Etiket Dosen dalam Interaksi Pembelajaran Daring

- 1) Dosen wajib hadir tepat waktu pada sesi sinkron dan menyiapkan materi digital, forum diskusi, video penjelasan jika perlu.
- 2) Identitas mahasiswa harus diverifikasi.
- 3) Kehadiran dihitung dari: aktivitas LMS, kehadiran zoom, interaksi diskusi.
- 4) Kombinasi sinkron (*video conference*) dan asinkron (diskusi, materi mandiri).
- 5) Minimal ada sesi sinkron rutin dan forum diskusi aktif.
- 6) Dosen wajib memantau dan merespon aktivitas mahasiswa dan diawasi pelaksanaannya oleh ketua program studi.
- 7) Ketentuan pembelajaran dengan video conference:
 - a. Durasi pertemuan sesuai dengan beban SKS masing masing mata kuliah.
 - b. Kamera dosen wajib ON, sedangkan untuk mahasiswa minimal saat presensi dan diskusi.
 - c. Rekaman disimpan dalam LMS atau drive yang dapat dipanggil sewaktu waktu jika diperlukan
- 8) Ketentuan pembelajaran dengan LMS
 - a. Harus memuat aktivitas yang sesuai dengan CPMK
 - b. Dilengkapi dengan forum diskusi, tugas, kuis/penilaian
 - c. Materi berupa digital: PDF, video, PPT
 - d. Aktivitas asinkron harus terukur.
- 9) Ketentuan Pergantian Kuliah
 - a. Perubahan tatap muka menjadi daring harus mendapat persetujuan dari ketua program studi.
 - b. Dosen wajib memberi pemberitahuan minimal 1 hari sebelumnya.

3. Etiket Berkomunikasi di Media Sosial

Dalam berinteraksi melalui media sosial, mahasiswa diharapkan menerapkan prinsip komunikasi yang etis melalui hal-hal berikut:

- 1) Tidak membagikan informasi pribadi secara berlebihan.
- 2) Menggunakan bahasa yang pantas, sopan, dan tidak menyinggung pihak lain.
- 3) Menghargai karya orang lain serta tidak melakukan plagiarisme.
- 4) Memverifikasi kebenaran informasi sebelum menyebarkannya.
- 5) Menyampaikan pendapat berdasarkan data dan fakta yang dapat dipertanggungjawabkan.
- 6) Menghindari penyebaran konten yang terkait SARA, pornografi, atau hal lain yang tidak etis.
- 7) Menghindari penggunaan media sosial ketika sedang dalam kondisi emosional.

4. Etiket dalam Mengirimkan Pesan

Ketika berkomunikasi melalui pesan pribadi maupun aplikasi perpesanan, mahasiswa diharapkan mematuhi hal-hal berikut:

- 1) Mempertimbangkan waktu yang tepat untuk mengirim pesan.
- 2) Menggunakan bahasa yang jelas, baik, dan sesuai kaidah.
- 3) Mengawali pesan dengan salam.
- 4) Mencantumkan identitas pengirim secara lengkap.
- 5) Menyampaikan tujuan pesan secara singkat, padat, dan jelas.
- 6) Menyampaikan permohonan maaf apabila diperlukan.
- 7) Mengakhiri pesan dengan ucapan terima kasih dan salam penutup.

5. Etiket Mengirimkan Email

Dalam komunikasi formal melalui email, mahasiswa perlu memperhatikan pedoman berikut:

- a. Menggunakan alamat email dan foto profil yang merepresentasikan identitas pengirim secara profesional.
- b. Mengisi bagian subjek email dengan jelas dan sesuai isi pesan.
- c. Menyusun isi email menggunakan bahasa yang baik dan benar, diawali salam pembuka, mencantumkan identitas pengirim, menjelaskan tujuan dengan runtut, serta menutup dengan ucapan terima kasih dan salam.
- d. Memastikan lampiran tersedia apabila menyatakan bahwa ada dokumen yang dilampirkan.

- e. Membaca dan meninjau kembali isi email sebelum mengirimkan.

c. Interaksi dalam Pembelajaran Daring

Sebelum dan selama kegiatan pembelajaran daring berlangsung, terdapat beberapa aspek teknis dan non-teknis yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran berjalan efektif.

1. Ketentuan Sebelum Melaksanakan Pembelajaran Daring

Sebelum sesi pembelajaran berlangsung, mahasiswa diharapkan memastikan:

- 1) Koneksi internet stabil dan menyediakan cadangan tethering dari ponsel jika diperlukan.
- 2) Perangkat headset berfungsi dengan baik.
- 3) Lingkungan sekitar dalam kondisi tenang dan kondusif.
- 4) Mikrofon diaktifkan (unmute) hanya ketika sedang berbicara.
- 5) Mengurangi pergerakan tubuh yang berlebihan agar tidak mengganggu fokus tampilan kamera.

2. Ketentuan Saat Pembelajaran Daring Berlangsung

Selama sesi berlangsung, mahasiswa perlu memperhatikan hal berikut:

- 1) Pencahayaan di belakang tempat duduk tidak terlalu terang untuk menghindari efek silau.
- 2) Posisi kamera tidak terlalu rendah sehingga tetap proporsional.
- 3) Perangkat tidak diletakkan terlalu dekat dengan wajah agar interaksi tangan saat berbicara tetap terlihat.
- 4) Mikrofon dimatikan (mute) ketika tidak sedang berbicara.
- 5) Mengikuti strategi *engagement*, misalnya dengan melakukan jeda setiap 15 menit untuk menjaga fokus dalam pembelajaran daring yang berdurasi panjang.

3.3 Proporsi Perkuliahan

Proporsi perkuliahan ditetapkan dengan mempertimbangkan karakteristik mata kuliah dan prinsip penjaminan mutu pembelajaran. Untuk mata kuliah teori, pembelajaran dilaksanakan dengan proporsi tatap muka sebesar 50–70% dan daring sebesar 30–50%, dengan tetap menjaga

kualitas interaksi akademik sebagaimana diamanatkan dalam Permen Diktisaintek Nomor 39 Tahun 2025 tentang standar penjaminan mutu perguruan tinggi dan surat Keputusan Rektor Universitas Dwijendra Nomor . Pengaturan ini bertujuan agar learning engagement mahasiswa tidak menurun, terutama pada mata kuliah yang menuntut diskusi mendalam dan penguatan konsep yang lebih efektif dilakukan melalui tatap muka. Sementara itu, materi yang bersifat hafalan, pengenalan konsep awal, serta diskusi umum dapat dilaksanakan secara daring secara terstruktur.

Adapun untuk mata kuliah praktik, laboratorium, atau studi, proporsi tatap muka ditetapkan sebesar 70–100% dan daring 0–30%, yang hanya berlaku untuk materi teori atau prinsip pendukung. Ketentuan ini sejalan dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI) yang menegaskan bahwa pembelajaran dengan capaian psikomotorik memerlukan pengamatan langsung, penggunaan alat, demonstrasi, serta supervisi dosen. Oleh karena itu, kehadiran fisik di laboratorium, studio, atau fasilitas sejenis menjadi kebutuhan utama, sedangkan pembelajaran daring dapat dimanfaatkan untuk penyampaian teori dasar, briefing kegiatan, maupun review hasil praktik. Dalam kondisi force majeure, pembelajaran daring penuh dapat diterapkan secara sementara dengan persetujuan pimpinan program studi dan/atau fakultas, tanpa mengabaikan prinsip mutu dan capaian pembelajaran.

3.4 Penilaian Pembelajaran Daring

Untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, dosen berkewajiban melaksanakan proses penilaian terhadap mahasiswa. Sebagaimana pada pembelajaran tatap muka di kelas (luring), dalam pembelajaran daring pun dosen tetap harus menyelenggarakan penilaian yang dilaksanakan secara online.

Penilaian merupakan komponen integral dalam kurikulum. Standar penilaian pembelajaran berfungsi sebagai acuan minimal mengenai prosedur penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka memastikan terpenuhinya capaian pembelajaran lulusan. Pelaksanaan penilaian tersebut harus mempertimbangkan keselarasan dengan Visi dan Misi institusi, Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi, Capaian Pembelajaran (CP) Mata Kuliah, serta karakteristik pembelajaran yang diterapkan.

a. Teknik dan Instrumen Penilaian

Teknik penilaian mencakup observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, serta angket. Instrumen penilaian meliputi penilaian proses dalam bentuk rubrik dan/atau

penilaian hasil berupa portofolio atau produk desain. Hasil akhir penilaian diperoleh melalui integrasi berbagai teknik dan instrumen yang digunakan selama proses evaluasi.

1) Sikap dan Tata Nilai

Penilaian pada ranah sikap dilaksanakan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar mahasiswa di mana mahasiswa menilai kinerja rekan dalam suatu kelompok atau bidang tertentu serta penilaian aspek personal. Penilaian ini menitikberatkan pada indikator keimanan, akhlak mulia, kepercayaan diri, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dinamika kehidupan global.

2) Penguasaan Pengetahuan

Untuk membangun kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, penilaian aspek pengetahuan diarahkan pada penggunaan metode asesmen yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti studi kasus, pemecahan masalah, dan analisis kritis. Evaluasi penguasaan pengetahuan dapat dilakukan dengan menggunakan satu atau kombinasi beberapa teknik dan instrumen penilaian. Bentuk penilaian yang umum digunakan meliputi tes tertulis dan tes lisan yang dapat diselenggarakan secara daring.

3) Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan melalui penilaian kinerja yang dapat diwujudkan dalam kegiatan praktikum, praktik, simulasi, praktik lapangan, dan kegiatan lain yang memungkinkan mahasiswa meningkatkan kemampuan aplikatifnya. Dalam pelaksanaannya, dosen mengembangkan penilaian keterampilan melalui evaluasi produk, proyek, rubrik, dan portofolio. Penilaian terhadap produk, proyek, maupun portofolio dapat diterapkan pada tingkat individu maupun kelompok.

b. Mekanisme dan Prosedur Penilaian

Mekanisme penilaian dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

- 1) Menyusun, mengomunikasikan, serta menyepakati tahapan, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian antara penilai dan peserta yang dinilai, sesuai dengan rencana pembelajaran.

- 2) Melaksanakan proses penilaian berdasarkan tahapan, teknik, instrumen, kriteria, indikator, dan bobot penilaian yang telah ditetapkan, dengan tetap mengedepankan prinsip pemberian umpan balik serta penyediaan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengklarifikasi atau mempertanyakan hasil penilaian.
- 3) Mendokumentasikan seluruh proses dan hasil penilaian belajar mahasiswa secara akuntabel, sistematis, dan transparan.

Prosedur penilaian mencakup tahap perencanaan, pemberian tugas atau soal, observasi kinerja, pengembalian hasil observasi, serta penetapan nilai akhir. Pada tahap perencanaan, prosedur penilaian dapat dilaksanakan melalui mekanisme penilaian bertahap dan/atau penilaian ulang sesuai kebutuhan.

c. Penilaian Mata Kuliah

Penilaian pada suatu mata kuliah merupakan akumulasi dari seluruh komponen evaluasi yang mencerminkan tingkat pencapaian mahasiswa terhadap capaian pembelajaran mata kuliah tersebut. Rentang pencapaian tersebut mengacu pada ketentuan yang tercantum dalam pedoman akademik pada sistem DwijendraSmart/Google Classroom. Seluruh hasil penilaian wajib diunggah oleh dosen pengampu ke dalam sistem DwijendraSmart/Google Classroom paling lambat dua minggu setelah pelaksanaan ujian mata kuliah.

BAB IV

MONITORING DAN EVALUASI PEMBELAJARAN DARING

4.1 Lingkup Monitoring dan Evaluasi Daring

Untuk menjamin mutu dan keberlangsungan kualitas pelaksanaan pembelajaran daring, kegiatan monitoring dan evaluasi dilaksanakan secara sistematis terhadap sejumlah aspek strategis seperti:

1) Mutu Rancangan Pembelajaran Semester (RPS)

Rancangan pembelajaran tersebut diwujudkan dalam bentuk Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disusun secara terstruktur dan komprehensif sesuai dengan format serta muatan yang telah ditetapkan. RPS harus memuat unsur-unsur esensial pembelajaran, seperti capaian pembelajaran mata kuliah, bahan kajian, strategi dan metode pembelajaran daring, bentuk dan kriteria penilaian, serta pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran. Melalui pemantauan terhadap kualitas RPS, diharapkan proses pembelajaran daring dapat terlaksana secara terencana, konsisten, dan selaras dengan standar akademik serta capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

2) Mutu Kegiatan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran daring menerapkan pendekatan yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa melalui keterlibatan aktif, serta mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui interaksi yang terbangun dalam komunitas pembelajaran elektronik.

3) Mutu Strategi Pengantaran atau Penyampaian

Strategi pengantaran pembelajaran dilaksanakan melalui pemberian arahan yang sistematis, terstruktur, dan komprehensif, dengan penyajian materi dalam beragam format pembelajaran, seperti teks, grafik, gambar, audio, video, simulasi, animasi, glosarium, serta forum diskusi. Seluruh materi dan aktivitas pembelajaran tersebut disediakan dan dikelola melalui Learning Management System (LMS) sehingga dapat diakses secara fleksibel tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, guna mendukung efektivitas dan keberlanjutan proses pembelajaran.

4) Mutu Interaksi antar Mahasiswa, dan mahasiswa dengan Tutor

Teknologi komunikasi yang diterapkan mendukung terjalannya komunikasi yang efektif antara mahasiswa dengan sesama mahasiswa maupun dengan dosen/tutor. Sistem tersebut memfasilitasi pengumpulan dan pengiriman tugas secara digital, memungkinkan dosen berinteraksi dengan

seluruh mahasiswa secara merata, serta mendukung pelaksanaan komunikasi baik secara sinkron maupun asinkron sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

5) Mutu Interaksi Mahasiswa dan Bahan Ajar

Sistem pembelajaran yang digunakan memungkinkan penyampaian bahan ajar melalui berbagai format dan media, seperti konferensi daring, forum diskusi, dan layanan komunikasi lainnya. Selain itu, sistem ini memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing, menyediakan sarana evaluasi diri untuk mengukur capaian pembelajaran, serta memungkinkan akses terhadap seluruh layanan pendukung pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

6) Mutu Sistem Umpan Balik

Mekanisme pemberian umpan balik disosialisasikan sejak awal perkuliahan, termasuk penjadwalan tugas, ujian, serta waktu penyampaian umpan balik. Penjelasan mengenai tugas yang diberikan dan luaran pembelajaran yang diharapkan juga disampaikan secara jelas pada tahap awal. Umpan balik diberikan secara berkelanjutan, baik oleh dosen sebagai pengampu mata kuliah maupun melalui interaksi antarmahasiswa sebagai bagian dari proses pembelajaran kolaboratif.

7) Mutu Penilaian Pembelajaran

Sistem evaluasi pembelajaran dirumuskan dan disosialisasikan secara transparan serta dapat diakses oleh mahasiswa. Pelaksanaan penilaian dilakukan melalui berbagai bentuk asesmen yang selaras dengan karakteristik dan tujuan materi pembelajaran. Selain itu, proses penilaian dilaksanakan secara berkelanjutan melalui beberapa tahapan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

8) Mutu Media Pembelajaran

Materi pembelajaran disampaikan dengan memanfaatkan beragam jenis media dan format penyajian. Media yang digunakan dipilih secara tepat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan materi pembelajaran. Pemanfaatan media visual maupun media pendukung lainnya harus memiliki keterkaitan yang bermakna dengan materi yang disajikan. Sistem navigasi dirancang secara jelas dan mudah dipahami, sedangkan pemilihan jenis huruf, warna, serta ukuran huruf tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga berorientasi pada keterbacaan dan kenyamanan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

9) Mutu Layanan Bantuan Belajar

Layanan informasi dan administrasi akademik, serta dukungan teknis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), harus dapat diakses oleh mahasiswa secara fleksibel tanpa batasan waktu dan tempat sehingga tidak menghambat kelancaran proses pembelajaran. Institusi menyediakan layanan konseling, bimbingan akademik, dan pengembangan karier yang dapat dilaksanakan baik secara daring maupun luring. Mahasiswa juga diberikan akses yang memadai terhadap berbagai sumber belajar dalam beragam format melalui fasilitas perpustakaan. Selain itu, mahasiswa berhak memperoleh informasi yang jelas dan berkelanjutan mengenai perkembangan serta capaian hasil belajarnya. Sebagai bentuk jaminan layanan dan perlindungan hak mahasiswa, disediakan pula mekanisme atau saluran pengaduan yang dapat dimanfaatkan secara efektif.

4.2 Pelaksanaan dan Pelaporan Monev Pembelajaran Daring

Pelaksanaan dan pelaporan monitoring dan evaluasi (Monev) pembelajaran daring dilaksanakan secara berjenjang dan berkesinambungan sebagai bagian dari Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI). Pada tingkat program studi, pemantauan pelaksanaan perkuliahan daring dilakukan secara rutin setiap minggu untuk memastikan kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan RPS, kehadiran dosen dan mahasiswa, serta ketercapaian target pembelajaran. Selanjutnya, fakultas melakukan evaluasi secara komprehensif setiap semester guna menilai efektivitas pelaksanaan pembelajaran daring, termasuk capaian pembelajaran, kendala yang dihadapi, dan kualitas proses pembelajaran. Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) melaksanakan audit internal melalui kegiatan monitoring dan evaluasi (Monev) setiap semester serta Audit Mutu Internal (AMI) secara tahunan untuk menilai kepatuhan dan kinerja unit terhadap standar mutu yang telah ditetapkan. Hasil audit yang dihasilkan melalui mekanisme SPMI tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan rekomendasi dan tindak lanjut perbaikan berkelanjutan guna meningkatkan mutu penyelenggaraan pembelajaran daring di lingkungan Universitas Dwijendra.