



UNIVERSITAS GADJAH MADA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



PIAWAI KULIAH DARING

Diterbitkan oleh:

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada**

2021



PIAWAI KULIAH DARING

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada



Penulis

Lisa Lindawati
Matahari Farransahat
Randy Wirasta Nandyatama
Agustina Kustulasari
Marwa
Ramadhanti Firmaningsih
Tesalonica Viana
Krisanti Dinda

Pengarah

Erwan Agus Purwanto
Wawan Mas'udi
Poppy Sulistyaning Winanti
Nurhadi

Konsultan

Grendi Hendrastomo

Layouter

Mohammad Arifin
Ahmad Nur Hasan
Alfian Nurdiansyah

Unit Pendukung

Unit Inovasi Akademik
Creative Hub
Faculty Secretary

Penerbit

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada
2021

Kata Pengantar

Pandemi COVID-19 berdampak pada seluruh sektor kehidupan kita, tidak terkecuali bidang pendidikan tinggi. Karena satu-satunya cara mencegah virus SARS-CoV-2 ini menyebar hanya dengan melakukan *physical distancing*, maka suka atau tidak, cara dunia pendidikan tinggi beroperasi juga mengalami perubahan. Ketika pada awal Maret 2020 Indonesia dinyatakan secara resmi terkena pandemi COVID-19 ini, maka kampus-kampus di seluruh Indonesia mulai memberlakukan sistem perkuliahan *online* sebagai konsekuensi diterapkannya kebijakan *stay at home* yang diterapkan oleh pemerintah.

FISIPOL-UGM juga mulai menerapkan kebijakan kuliah *online* sejak minggu ke dua bulan Maret 2020 ketika kampus UGM ditutup. Siap atau tidak, para dosen dan mahasiswa terpaksa harus mengikuti kuliah *online* dengan berbagai macam variasinya. Dalam situasi darurat tersebut, para dosen berkreasi menggunakan berbagai metode yang mereka kuasai untuk dapat melanjutkan perkuliahan yang sudah dimulai dengan cara tatap muka sebelumnya. Dengan persiapan yang sangat minimal tersebut, maka tidak terlalu mengherankan jika hasil perkuliahan *online* yang diadopsi pada periode awal Indonesia dilanda pandemi COVID-19 tersebut masih jauh dari harapan.

Belajar dari kegagalan tersebut, maka untuk menyambut Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021, Unit Inovasi Akademik (UIA) Fisipol-UGM telah melakukan langkah-langkah persiapan agar pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat terlaksana dengan baik. Serangkaian diskusi dan workshop menyangkut: filosofi, metode, dan instrumen untuk mendukung PJJ telah dilakukan selama *semester break* dengan mengundang para pakar pendidikan dan melibatkan seluruh dosen sebagai peserta diskusi. Tujuan kegiatan tersebut adalah agar prinsip-prinsip *andragogy* dan *heutagogy* dapat diterapkan dalam PJJ semester mendatang. Selain itu, UIA juga menyiapkan Tim produksi konten digital agar PJJ tidak hanya menggunakan cara sinkron akan tetapi juga asinkron.

Upaya serius FISIPOL-UGM tersebut dilakukan agar kelemahan-kelemahan kuliah daring yang dilaksanakan secara mendadak pada semester sebelumnya dapat diatasi. Lebih jauh dari itu, pandemi COVID-19 dipakai sebagai momentum bagi FISIPOL-UGM agar seluruh dosen menguasai berbagai instrumen PJJ yang diharapkan akan sangat membantu pencapaian target-target pembelajaran, meskipun pada suatu saat nanti pandemi COVID-19 telah berlalu.

Buku Panduan Pembelajaran Jarak Jauh ini merupakan pendokumentasian serangkaian kegiatan persiapan untuk menyambut perkuliahan Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021. Buku Panduan ini diharapkan dapat mempermudah para dosen dan mahasiswa yang akan mengikuti PJJ pada semester mendatang. Dengan selesainya Buku Panduan ini, saya sampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada para penulis dan juga lembaga yang telah mendukung proses penulisan Buku Panduan ini, yaitu: UIA, C-Hub dan *Faculty Secretary* FISIPOL UGM.

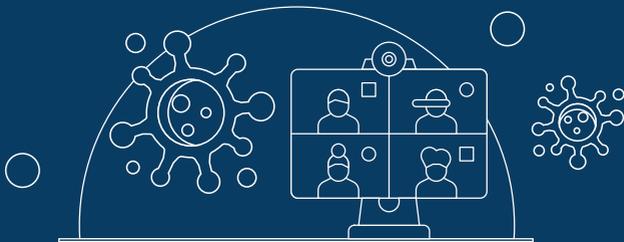
Akhirnya kami ucapkan selamat membaca, semoga Buku Panduan ini bermanfaat bagi kita semua dalam menjalankan PJJ.



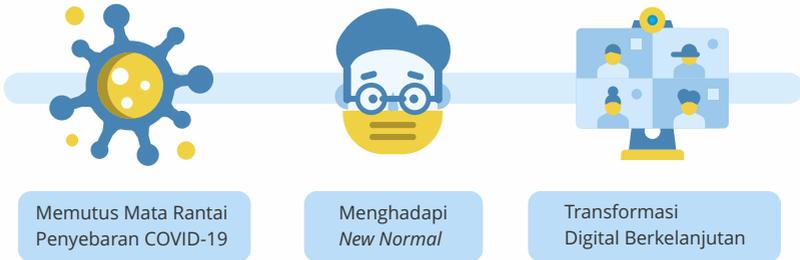
Prof. Dr. Erwan Agus Purwanto, M. Si
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Gadjah Mada

— Bagian I

Pengantar



Latar Belakang



Tujuan Buku Panduan

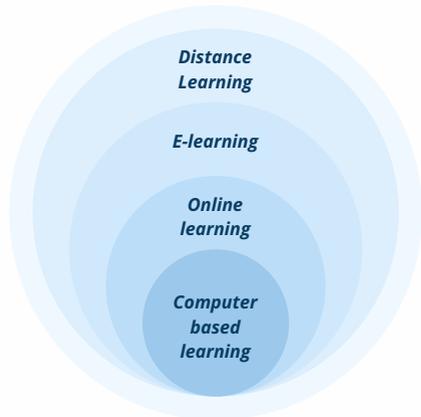
- 1 Memberikan pemahaman dasar mengenai Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)
- 2 Memberikan ragam pilihan strategi
- 3 Mempercepat proses transformasi
- 4 Meningkatkan kualitas pengajaran

Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah proses belajar mengajar di mana pengajar dan peserta didik (mahasiswa) berada dalam lokasi atau tempat yang berbeda.

Dengan kehadiran teknologi digital, saat ini PJJ dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efektif.

PJJ merupakan model perkuliahan komprehensif yang menggunakan media *online* sebagai alat bantu.



Tujuan PJJ

- 1 Mengurangi interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa
- 2 Menciptakan inovasi pembelajaran berkelanjutan
- 3 Memastikan bahwa capaian pembelajaran tetap terlaksana meskipun dengan pendekatan berbeda

Paradigma PJJ



Pendidikan jarak jauh yang dikembangkan disini mengadopsi setidaknya dua pendekatan yaitu andragogi dan *heutagogi*. Pendekatan pedagogi tidak lagi dianggap relevan karena sifatnya yang cenderung satu arah. Sedangkan andragogi dianggap lebih relevan karena sifatnya yang multi-arah sehingga dosen dalam hal ini lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Di samping itu, karakter *post-millennial* mahasiswa saat ini membutuhkan ruang gerak untuk mendapatkan pengetahuan yang memang mereka inginkan dan butuhkan. Karakter ini sesuai dengan spirit *heutagogi*. Hal ini juga seirama dengan spirit Kampus Merdeka yang sedang dikembangkan oleh Kemendikbud.

Sistematika Buku Panduan



— Bagian II

Disain & Implementasi
Pembelajaran Jarak Jauh
(PJJ)

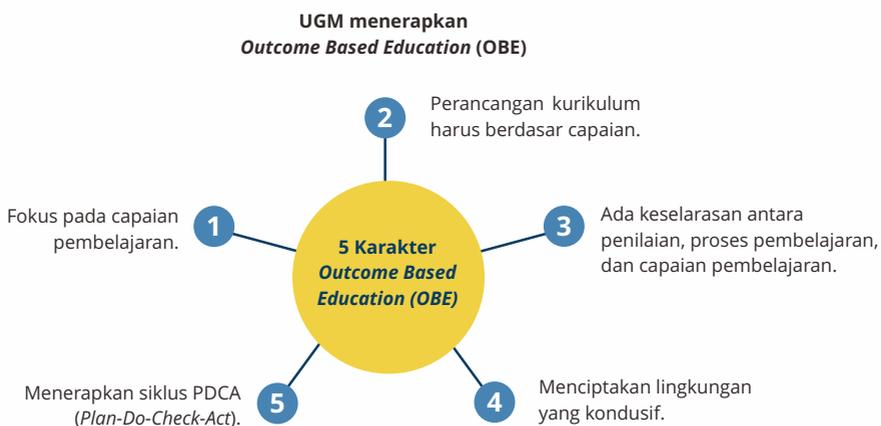


Lima Langkah Merancang PJJ

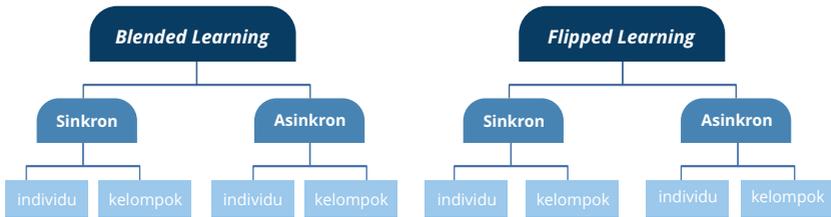
- 1 Menentukan struktur makro metode pembelajaran berdasarkan CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan) dan CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) di masing-masing mata kuliah.
- 2 Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus/RPKPS (Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester) dan RPP (Rancangan Perkuliahan Per Pertemuan).
- 3 Memilih dan mengembangkan media pembelajaran (ragam media bisa dilihat di Bagian III).
- 4 Mengembangkan dan menentukan teknik pengawasan dan evaluasi.
- 5 Menyiapkan implementasi pembelajaran dengan membangun pola komunikasi efektif dan empatik.

Langkah 1

Mengenal Disain Pembelajaran



Ragam Disain Pembelajaran



Blended Learning

Mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran dalam satu mata kuliah yang sama. Misalnya kombinasi pembelajaran daring dan luring.

Flipped Learning

Menekankan pada efektivitas belajar dengan memanfaatkan waktu di kelas untuk aktivitas yang lebih produktif seperti diskusi kelompok, mengerjakan lembar kerja, permainan, dsb. Materi diberikan sebelum perkuliahan dimulai.

Catatan: *flipped learning* lebih disarankan sebagai metode perkuliahan jarak jauh, *blended learning* dapat digunakan dalam batasan tertentu.

Sinkron

Metode yang mengharuskan dosen dan mahasiswa berada dalam jaringan (*online*) secara bersamaan.

Asinkron

Metode dimana dosen dan mahasiswa tidak perlu berada dalam jaringan pada saat yang bersamaan.

Catatan: Mengkombinasikan kedua disain ini (sinkron dan asinkron) akan meningkatkan efektivitas pembelajaran jarak jauh.

Kelompok

Pembelajaran kelompok adalah proses belajar yang mengharuskan mahasiswa bekerjasama dengan mahasiswa lain dalam menyelesaikan suatu tahapan pembelajaran atau tugas. Jika ingin menggunakan metode berkelompok, terdapat beberapa catatan:

- a. Jumlah mahasiswa dalam satu kelompok sebaiknya tidak lebih dari lima orang untuk memudahkan proses komunikasi yang sifatnya daring.
- b. Durasi pembelajaran atau pengerjaan tugas sebaiknya lebih panjang dibandingkan dengan penugasan individu karena mahasiswa memerlukan waktu berkoordinasi yang lebih panjang.
- c. Memastikan bahwa bentuk penugasan dapat dikerjakan secara jarak jauh atau daring.

Individu

Pembelajaran individu adalah proses belajar yang memungkinkan seorang mahasiswa menyelesaikan atau mengikuti proses pembelajaran seorang diri. Adapun beberapa kelebihanannya adalah sebagai berikut.

- a. Lebih efisien dari segi waktu karena dapat diatur sendiri oleh individu masing-masing.
- b. Lebih fleksibel karena tidak mengharuskan mahasiswa menyesuaikan agenda mahasiswa lainnya.

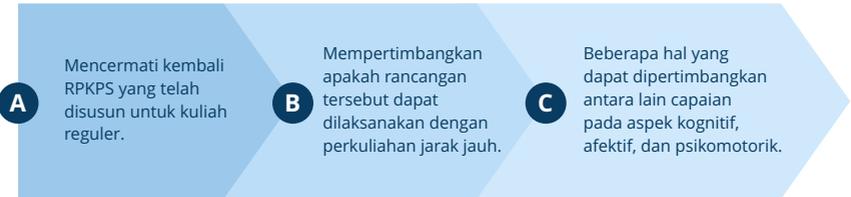
Catatan: Keduanya dapat digunakan maupun dikondisikan, bergantung pada tujuan perkuliahan, namun sebaiknya pembelajaran individual lebih diutamakan.

Langkah 2

Menyusun Perangkat Pembelajaran

1. Penyesuaian Tujuan dan Materi Pembelajaran

Langkah-langkah



Strategi meringkas materi perkuliahan



2. Peta Program/Silabus

Beberapa poin yang harus dijabarkan dalam silabus:

- a Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan.
- b Topik pembelajaran yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan tersebut.
- c Aktivitas yang dilakukan di setiap pertemuan, seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain.
- d Durasi waktu pembelajaran. Dalam kolom durasi ini, dosen perlu menuliskan rincian waktu yang dibutuhkan dalam setiap aktivitas pembelajaran di setiap pertemuan.
- e Metode yang digunakan, yaitu asinkron, sinkron, atau kombinasi keduanya.
- f Medium/*platform* yang digunakan dalam setiap pertemuan.
- g Bentuk materi yang harus dipersiapkan, apakah memerlukan video, *podcast*, atau bentuk lainnya.

3. Rancangan Pembelajaran Per-pertemuan (RPP)

Deskripsikan sedetail mungkin aktivitas yang akan dilakukan di setiap pertemuan.

Dokumen ini akan membantu pengajar maupun mahasiswa untuk mempersiapkan setiap pertemuan dengan lebih baik.

4. Rancangan Penugasan

Beberapa pertimbangan:

- a Jumlah tugas sepanjang satu semester perkuliahan sebaiknya tidak lebih dari tiga penugasan di luar UAS (Ujian Akhir Semester) dan UTS (Ujian Tengah Semester).
- b Jenis penugasan sebaiknya disampaikan sejak awal perkuliahan.
- c Tugas yang bersifat individu akan lebih mudah diterima dibandingkan tugas kelompok.
- d Pengumpulan sebaiknya dilakukan menggunakan *platform* yang mudah diakses oleh mahasiswa.
- e Dosen sebaiknya bersikap empatik jika ada mahasiswa yang terlambat atau kesulitan mengumpulkan tugas dikarenakan kendala teknis.

Langkah 3

Mengembangkan Media Pembelajaran

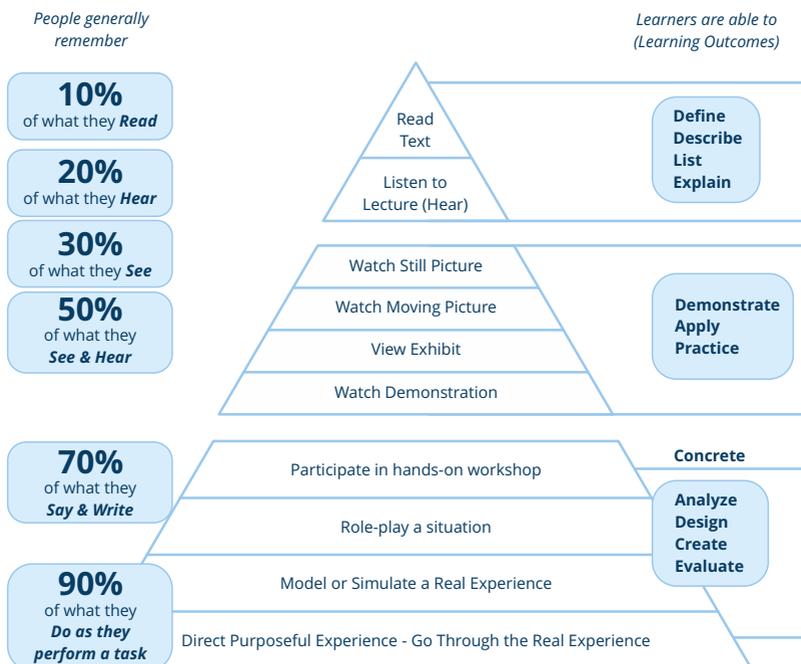
1. Teknik Pemilihan Ragam Media

Beberapa pertimbangan dalam memilih ragam media:

- a Apakah semua mahasiswa di kelas mata kuliah ini memiliki sumber daya (gawai, listrik, koneksi internet) yang dibutuhkan?
- b Seberapa independen mahasiswa di mata kuliah ini? Atau seberapa banyak tuntunan/arahan yang dibutuhkan mahasiswa di kelas ini?
- c Capaian kognitif-psikomotorik-afektif mana dalam CPMK yang hendak dituju, dan fitur media pembelajaran apa yang dibutuhkan untuk pencapaian tujuan pembelajaran tersebut?

2. Pengembangan Konten

Selain memilih variasi media pembelajaran, penting juga untuk merancang konten media pembelajaran dengan mempertimbangkan dua hal berikut ini: bentuk pengalaman yang ingin diciptakan, dan durasi fokus/perhatian mahasiswa (*attention span*). Bagan *Cone of Experience* menunjukkan, misalnya, aktivitas membaca teks menghasilkan 10% retensi saja, dibanding melakukan/mengalami (*doing*) yang memiliki tingkat retensi 90%. Dari bagan ini kita juga dapat melihat bahwa kombinasi audio dan visual menghasilkan tingkat retensi belajar lebih tinggi dibanding sekedar membaca.



Sumber: Diadaptasi dari **E. Dale, Audiovisual Methods in Teaching, 1969, NY: Dryden Press**

Pengembangan konten pembelajaran juga perlu memperhatikan durasi perhatian optimal mahasiswa. Beberapa penelitian menunjukkan mahasiswa S1 dapat mempertahankan fokus secara penuh – sebelum mulai terganggu dengan hal-hal lain – sepanjang 15 menit. Beberapa penelitian yang lain menganjurkan pemaparan tidak lebih dari 20 menit. Mempertimbangkan hal ini, yang dapat dilakukan adalah membagi penyampaian materi pembelajaran menjadi beberapa sub-materi, dengan durasi audio/audio-visual tidak lebih dari 20 menit di masing-masingnya.

Langkah 4

Menentukan Teknik Evaluasi dan Penilaian

1. Model Evaluasi

Jenis Evaluasi



Formatif

Bertujuan untuk mengetahui kemajuan belajar mahasiswa.

Berlangsung selama proses perkuliahan, contohnya penilaian partisipasi dalam diskusi kelas, kuis, ataupun tugas makalah pendek.



Sumatif

Bertujuan untuk mengukur ketercapaian CPMK.

Evaluasi untuk mengukur capaian mahasiswa di akhir suatu periode belajar.

Evaluasi Formatif dan Sumatif dapat menggunakan instrumen evaluasi yang sama, dengan desain yang disesuaikan dengan tujuannya. Misal, penggunaan kuis dengan media Quizizz dapat dirancang sebagai instrumen untuk mengetahui bagian mana dari topik bahasan yang mahasiswa masih menemui kesulitan, sekaligus dapat juga diberikan pada akhir periode untuk mengukur capaian pembelajaran.

Tantangan



Akses

Akses mencakup kebutuhan evaluasi pembelajaran; meliputi perangkat, jaringan, dan ketersediaan aplikasi atau *platform* pendukung. Untuk evaluasi yang membutuhkan hasil cepat, dosen perlu memastikan setiap mahasiswa memiliki perangkat dan jaringan yang memadai.



Keamanan

Keamanan mencakup hal-hal yang berkaitan dengan data pengguna baik dosen maupun mahasiswa. Seperti pembobolan akun, plagiarisme, dan lain sebagainya. Sehingga diperlukan pengamanan akun, serta teknik evaluasi yang dapat meminimalisasi praktik plagiarisme.

— Strategi menghindari plagiarisme sebagai salah satu isu keamanan



- a Membuat pertanyaan yang membutuhkan *Higher Order Thinking*.
- b Menggunakan tipe pertanyaan bervariasi: misal kombinasi pilihan ganda dan penjelasan lanjutan.
- c Menyediakan beberapa pilihan tipe ujian untuk mengukur capaian kompetensi yang sama: mahasiswa diberi pilihan bentuk tugas atau pertanyaan yang akan dijawab dsb.
- d Melaksanakan ujian pada waktu yang terbatas.
- e Secara kreatif mengingatkan mahasiswa tentang pentingnya menjaga integritas akademik: dengan komik, anekdot, atau video menarik.

2. Instrumen Evaluasi

No	Bentuk Evaluasi Pembelajaran	Platform Daring	Jenis
1	Penugasan/Proyek	Google Classroom, Microsoft Teams, <i>YouTube Video, Instagram Post, Blog Entry, Podcast/Audio Recording</i> , Fitur Unggah Tugas di eLOK/eLISA	Asinkron
2	Uji Kompetensi: Wawancara Daring, Ujian Tertulis dengan Pertanyaan Terbuka/ Pemahaman, Kuis	Google Forms, Socrative, Quizlet/Quizizz, Kahoot!, Fitur Quiz di eLOK	Sinkron & Asinkron
3	Forum Diskusi	Google Meet, Microsoft Teams, WhatsApp Group, Cisco Webex/Zoom Meetings, forum diskusi di eLOK/eLISA	Sinkron & Semi-sinkron (dengan batas waktu partisipasi)

Langkah 5

Implementasi Pembelajaran



Komunikasi dan *Student Engagement*

Beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- a** Pastikan ada medium komunikasi yang disepakati antara dosen dan mahasiswa, yang dapat diakses setiap waktu, misal melalui jaringan pribadi WA (WhatsApp), email, atau WAG (WhatsApp Group).
- b** Membangun komitmen untuk merespon secara cepat pesan dari mahasiswa.
- c** Membangun komunikasi yang empatik.
- d** Dalam masa krisis, setiap orang termasuk dosen dan mahasiswa menghadapi situasi yang penuh dengan ketidakpastian.
- e** Pastikan pesan-pesan yang dikirim mengandung empati dengan tetap menjaga relasi yang saling menghormati antara dosen dan mahasiswa.



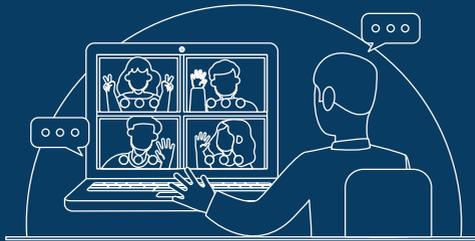
Memilih Media Interaktif

Beberapa pertimbangan:

- a** Apakah ada fitur yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi secara langsung selama perkuliahan?
- b** Kedua, apakah fitur tersebut mudah untuk diakses dan direspon secara cepat?
- c** Apakah fitur tersebut dapat mengakomodir kebutuhan perkuliahan secara keseluruhan.

Bagian III

Ragam Metode dan Media Pembelajaran Jarak Jauh



1. Ragam Metode



A. Sinkron

— Kelas Virtual

Pelaksanaan perkuliahan secara daring dimana dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi secara *real-time* layaknya di kelas sesungguhnya. Ada beberapa metode yang dapat digunakan

- **Live Webcasting**

Yaitu menyelenggarakan kelas secara *real time* melalui dalam jaringan. Sebaiknya tidak digunakan untuk memberikan perkuliahan dengan durasi yang panjang, karena dapat menyebabkan *online fatigue* dan hilangnya konsentrasi. Contoh aplikasi yang dapat di gunakan antara lain: **Webex, Zoom, Google Meet**.

- **Application Sharing**

Membagikan materi melalui aplikasi dan mengundang mahasiswa untuk berkolaborasi dalam pembahasan materi tersebut secara *real time*. Contoh aplikasi yang dapat digunakan antara lain adalah **Ms Teams** dan **Google Classroom**.

- **Whiteboard**

Metode ini adalah pengajaran jarak jauh di mana dosen dapat memaparkan materi dan idenya di sebuah halaman secara *real time* layaknya menggunakan papan tulis. Contoh aplikasi yang dapat digunakan antara lain: **Miro, Stormboard**, dan **Limnu**.

- **Polling**

Metode *polling* dapat dimanfaatkan untuk memantik diskusi sebelum kelas mulai, menguji pemahaman mahasiswa terkait topik, atau evaluasi akhir pembelajaran kelas secara *real time*. Contoh aplikasi yang dapat digunakan antara lain: **Kahoot!**, **Google Forms**, **Mentimeter**, dan **Survey Monkey**.

— Diskusi Online

Umumnya metode ini diterapkan dengan bantuan *Learning Management System (LMS)*, yang memungkinkan dosen untuk mengatur jalannya diskusi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah respon yang kurang berkualitas, diskusi yang keluar dari topik, dan mahasiswa kehilangan motivasi untuk berpartisipasi. Contoh platform yang dapat digunakan antara lain: **Google Classroom**, **Ms Teams**, dan **eLOK**.

— Diskusi Online Kelompok

Diskusi daring juga bisa dilakukan dalam bentuk kelompok kecil, dimana mahasiswa diminta untuk mendiskusikan sebuah topik atau studi kasus pada sebuah rangkaian diskusi yang dibagi berkelompok. Biasanya kelompok terdiri dari 5-10 orang agar diskusi tetap bisa berjalan efektif. Contoh *platform* yang dapat digunakan antara lain **Google Classroom**, fitur *breakout room* di **Zoom** dan **Ms Teams**.

— Simulasi

Metode ini menempatkan pada sebuah situasi yang mengharuskan mereka untuk mengambil keputusan berdasarkan materi yang telah diajarkan. Mahasiswa dapat melakukan simulasi dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya, seperti anggota keluarga ataupun tetangga.

— Permainan

Metode ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, dan mendukung perkembangan kognitif mahasiswa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah motivasi dan instruksi yang jelas, keterlibatan anggota kelas, dan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Contoh *platform* yang dapat digunakan antara lain **Google Forms** dan **Kahoot!**.

— Bermain Peran

Bermain peran dapat dilakukan secara daring dengan memanfaatkan metode-metode sebelumnya seperti *live webcasting*, *application sharing* dan *online discussion*. Penampilan tersebut juga dapat direkam untuk digunakan sebagai bahan ajar kelas berikutnya.



B. Asinkron

— Konten Terekam

Satu hal yang perlu diperhatikan adalah durasi konten tersebut yang sebaiknya tidak melebihi 15 menit agar mahasiswa tetap fokus. Contoh bentuk konten antara lain adalah **PowerPoint dengan voiceover, podcast, dan video pembelajaran.**

— Diskusi Online

Dosen dapat memberikan rentang waktu di mana peserta kelas bisa berpartisipasi dan menanggapi sebuah forum diskusi yang sudah dibuka. Forum-forum diskusi ini dapat dilakukan melalui unggahan di sosial media, grup WhatsApp, *mailinglist* ataupun forum diskusi *online* di LMS seperti **Ms Teams, Google Classroom** dan **eLOK**.

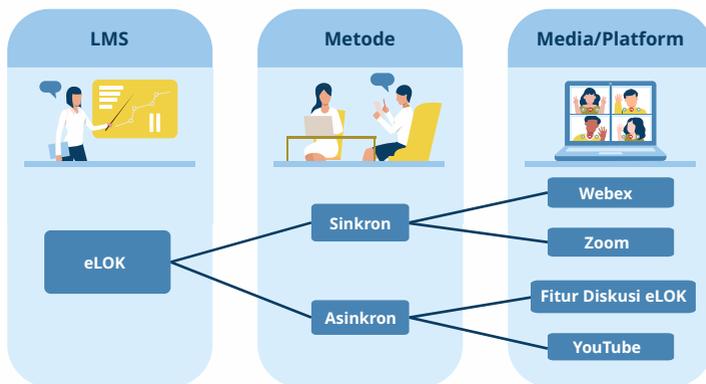
— Massive Open Online Course (MOOC)

MOOC adalah metode pembelajaran jarak jauh untuk topik khusus yang dapat diakses oleh siapa saja dan di mana saja secara gratis. Beberapa contoh *platform* MOOC antara lain: **Coursera, FutureLearn, edX**, dsb.

— Belajar Mandiri

Metode pembelajaran di mana mahasiswa melakukan pemahaman terhadap materi di luar kelas tanpa pengawasan dosen secara langsung. Tantangannya adalah menjamin mahasiswa memahami materi yang disampaikan dan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Ragam Media PJJ



Gambar: Contoh Rancangan Media Pembelajaran

Ada banyak ragam media dan *platform* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, baik yang bersifat sinkron maupun asinkron. Pengajar dapat memilih sesuai dengan tujuan perkuliahan dan kondisi yang dihadapi. Namun, sebelum memilih ragam tersebut, perlu untuk menentukan *platform* induk yang disebut dengan istilah *Learning Management System* (LMS). Sistem ini dapat menjadi *platform* sentral yang dapat digunakan untuk mengatur proses perkuliahan. Berikut contoh rancangan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan:

A. Ragam Learning Management System (LMS)

— eLOK

eLOK UGM (elok.ugm.ac.id) merupakan sistem e-Learning yang digunakan untuk implementasi MOOC di Universitas Gadjah Mada. Beberapa fitur eLOK antara lain: Forum, Quiz, Penugasan, dan Unggah Materi.

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">• Jika rencana perkuliahan telah disiapkan secara matang dan detail; topik, kuis, tugas dan lain sebagainya dapat langsung dimasukkan ke dalam sistem.• Dapat menjangkau peserta kuliah di luar UGM.• Terdapat fitur kuis dan nilai dapat langsung keluar.	<ul style="list-style-type: none">• Tidak tersedia dalam bentuk aplikasi, sehingga ketika dibuka melalui ponsel akan terdapat beberapa <i>layout</i> yang kurang sesuai.• Kurang fleksibel.

Catatan agar penggunaan eLOK dapat optimal:

- Sebaiknya tidak digunakan untuk kuis, karena eLOK tidak tersedia dalam bentuk aplikasi sehingga peserta harus melakukan kuis dengan laptop. Ini artinya, tempat pengerjaan kuis tidak fleksibel.
- Sebaiknya tidak menggunakan eLOK sebagai *platform* utama kegiatan diskusi tetapi sebagai pendukung untuk pemberian dan pengumpulan tugas, serta berbagi materi perkuliahan. Lengkapi kuliah dengan *platform* berbasis *video conference* untuk dapat menyampaikan materi secara langsung dengan audio visual.

— Microsoft Teams

Microsoft Teams dirilis oleh Microsoft Office 365 sebagai LMS yang efektif digunakan untuk berdiskusi, memberikan penugasan, bahkan memungkinkan untuk mengedit tulisan (*file*) bersama. Microsoft Teams juga menyediakan fitur *video conference*.

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">• Tersedia dalam aplikasi seluler• Ringan, sederhana dan nyaman• Didukung dengan fitur <i>video conference</i>, sehingga tidak perlu menggunakan <i>platform</i> lain untuk melakukan kelas tatap muka online.• Dosen dapat langsung memberikan <i>feedback</i> pada setiap tugas yang dikumpulkan oleh mahasiswa secara personal.• Terhubung dengan aplikasi pihak ketiga seperti Office 365 sehingga ketika di dalam forum sekalipun, masih dapat membuka berbagai layanan Ms. Office.• Dapat mengedit file di Ms. Excel, Ms. Word, atau PowerPoint secara bersama.• Setiap organisasi (forum) memiliki jumlah maksimal anggota sebanyak 500.000.	<ul style="list-style-type: none">• Dosen harus mengundang setiap mahasiswa (dengan memasukkan email masing-masing) di awal pembuatan forum maupun <i>video conference</i>.

Catatan agar penggunaan Microsoft Teams dapat optimal:

- Jika ingin perkuliahan terpusat menggunakan satu *platform* yang menyediakan seluruh fitur, Microsoft Teams menjadi pilihan tepat baik bagi dosen maupun mahasiswa. Terlebih, Microsoft Teams didukung dengan aplikasi seluler yang membuat proses pembelajaran bisa lebih fleksibel.
- *Upgrade* ke premium (berbayar) agar kapasitas penyimpanan bersama mencapai 1 TB.
- Bagi pengguna gratis, maksimal penyimpanan bersama adalah 10 GB. Jika dirasa cukup tidak perlu *upgrade* premium.

— Google Classroom

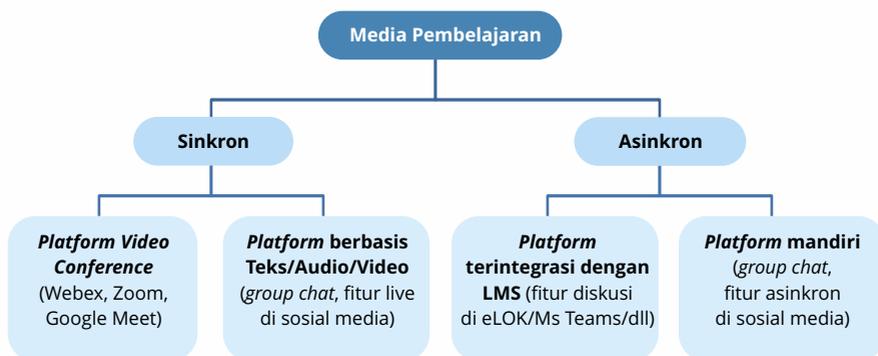
Google Classroom menyediakan fitur-fitur yang kurang lebih mirip dengan eLOK; mulai dari unggah materi, diskusi, sekaligus penugasan. Bedanya, Google Classroom tersedia dalam bentuk aplikasi seluler (meskipun dapat pula diakses melalui *website*). Selain itu, Google Classroom juga tidak memiliki fitur kuis.

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">• Materi dapat dibagikan dihari perkuliahan dan dapat langsung ditanggapi oleh mahasiswa.• Dosen bisa mengomentari sesi penugasan jika terdapat kekurangan yang diberikan dalam tugas.• Tersedia dalam aplikasi seluler, sehingga lebih fleksibel bagi dosen maupun mahasiswa.• Proses penilaian bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.• Ringan, sederhana dan nyaman.	<ul style="list-style-type: none">• Tidak memiliki fitur kuis; namun memiliki fitur pertanyaan dengan pilihan ganda.

Catatan agar penggunaan Google Classroom dapat optimal:

- Gunakan untuk memberikan penugasan yang membuka peluang bagi mahasiswa untuk menanggapi secara langsung penugasan tersebut; seperti bernegosiasi terkait jadwal pengumpulan (*deadline*), konten yang belum dipahami mahasiswa, dan lain-lain.
- Gunakan secara interaktif dengan mahasiswa. Selain untuk memberikan penugasan, lakukan percakapan ringan seperti membuka kelas dengan menanyakan kondisi mahasiswa, dan lain sebagainya.

B. Ragam Media Pembelajaran



Media Sinkron

— Webex

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">• Kualitas video HD, sehingga kuliah tampak lebih jelas.• Gratis, telah difasilitasi oleh UGM (UGM sudah berlangganan Webex sebagai <i>platform</i> perkuliahan).• Tidak ada limit waktu• Tampilan layar dapat memperlihatkan banyak peserta <i>video conference</i> sehingga dosen maupun mahasiswa dapat melihat situasi dan kondisi peserta perkuliahan satu sama lain.• Jaminan keamanan yang tinggi.	<ul style="list-style-type: none">• Memerlukan koneksi yang sangat kuat. Seringkali terjadi <i>lag</i> pada peserta diskusi.• Menghabiskan lebih banyak data paket (boros kuota internet).• Proses merekam (<i>video recording</i>) harus melalui <i>Personal Computer (PC)</i>, dan harus terinstal sebagai aplikasi. Jika hanya menggunakan web, perekaman tidak dapat dilakukan.• Hasil <i>video recording</i> tersimpan di perangkat PC (bukan di <i>Cloud</i>). Sehingga untuk berbagi dengan kolega atau mahasiswa harus dengan mengirim <i>file</i>.

Catatan:

- Sebaiknya mengurangi penggunaan Webex, karena cukup berat terutama jika dosen maupun mahasiswa berada di daerah dengan jaringan yang kurang stabil.

— Zoom

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">• Gratis.• Bisa sampai 100 peserta.• Tidak ada limit waktu.• Menghabiskan sedikit data (paling sedikit di antara <i>platform</i> lain).• <i>Platform video conference</i> paling ringan daripada yang lain.• Dapat mengatur <i>background</i> sehingga tampilan Zoom dapat lebih menarik sesuai kebutuhan.• Perekaman video melalui aplikasi Zoom di PC akan otomatis tersimpan dalam <i>Cloud</i> (biasanya dalam Google Drive).	<ul style="list-style-type: none">• Terdapat isu keamanan setelah data pengguna sempat bocor.• Perekaman video hanya dapat dilakukan melalui aplikasi Zoom di PC, tidak dapat dilakukan melalui aplikasi seluler maupun web di PC.• Kualitas video tidak terlalu jernih.

Catatan:

- Sebaiknya gunakan Zoom dengan terlebih dahulu memastikan keamanan data. Secara keseluruhan, Zoom masih relevan digunakan terlebih *bandwidth*-nya yang kecil, memungkinkan diakses dengan jaringan yang cukup (tidak harus sangat kuat).

— Google Meet

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">• Tidak ada limit waktu.• Lebih ringan dan sederhana.• Video lebih jelas jika dibandingkan dengan Zoom.	<ul style="list-style-type: none">• Karakter dalam fitur komentar terbatas, sehingga tidak mendukung teks yang terlalu panjang, atau harus mengirim beberapa kali. Ketika peserta kuliah banyak dan hal yang disampaikan juga banyak, potensial terselip antara komentar satu dengan yang lain.• Risiko keamanan atau kebocoran data perkuliahan jika ada peserta yang merekam dan membagikan perkuliahan tanpa izin.• Dalam satu layar hanya bisa memperlihatkan empat akun, sehingga jika digunakan sebagai perkuliahan interaktif dengan banyak peserta, akan ada beberapa peserta yang profilnya tidak terlihat.

Catatan:

- Sudah terintegrasi dengan email UGM. Google Meet dapat menjadi pilihan karena aksesnya mudah, ringan, dan sejauh ini masih digemari mahasiswa.

— WhatsApp Group (WAG)

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">• Aplikasi percakapan yang sangat populer dan hampir setiap orang memilikinya.• Sederhana, ringan dan fleksibel.• Dapat melakukan percakapan dengan lebih cair dengan mahasiswa.• Dapat diatur agar hanya 'admin' atau <i>host</i> yang mampu mengirimkan teks, <i>file</i>, dll. Untuk mengantisipasi adanya spam dari peserta kuliah ketika penjelasan masih berlangsung.• Dapat melakukan panggilan video grup.	<ul style="list-style-type: none">• Terkadang pesan satu dengan yang lain terselip.• Sulit menghindari percakapan yang kurang penting (atau kategori spam).• Maksimal file yang dapat dikirim hanya mencapai 100MB.• Memori penyimpanan terletak pada memori perangkat, sehingga jika kapasitas perangkat seluler tidak besar maka akan terkendala dalam mengunduh file.• Panggilan grup maksimal hanya 8 orang.

Catatan:

- Diskusi melalui WAG sebaiknya digunakan untuk diskusi ringan, seperti mendiskusikan jadwal kelas pengganti, topik yang ingin diulas di pertemuan selanjutnya, dll. WAG kurang tepat jika digunakan untuk mendiskusikan topik perkuliahan.

Media Asinkron

— Fitur Diskusi di LMS

Setiap LMS mempunyai forum diskusi yang memungkinkan untuk digunakan secara asinkron. Berikut contoh fitur yang ada di LMS resmi UGM yaitu eLOK. *Activity Forum* merupakan fitur eLOK yang cocok digunakan sebagai sarana diskusi dengan seluruh peserta mata kuliah.

- **A single simple discussion** – Forum diskusi dengan satu topik saja, dan setiap peserta hanya bisa membalas pada topik tersebut.
- **Each person posts one discussion** - Setiap peserta dapat mengunggah (hanya) satu topik diskusi baru, yang setiap orang bisa membalasnya.
- **Q and A forum** – Peserta harus terlebih dahulu mengunggah perspektif mereka sebelum melihat tulisan peserta lainnya.
- **Standard forum displayed in a blog-like format** - Forum standar ditampilkan dalam format seperti blog.
- **Standard forum for general use** - Forum terbuka dimana setiap orang bisa memulai diskusi baru setiap saat.

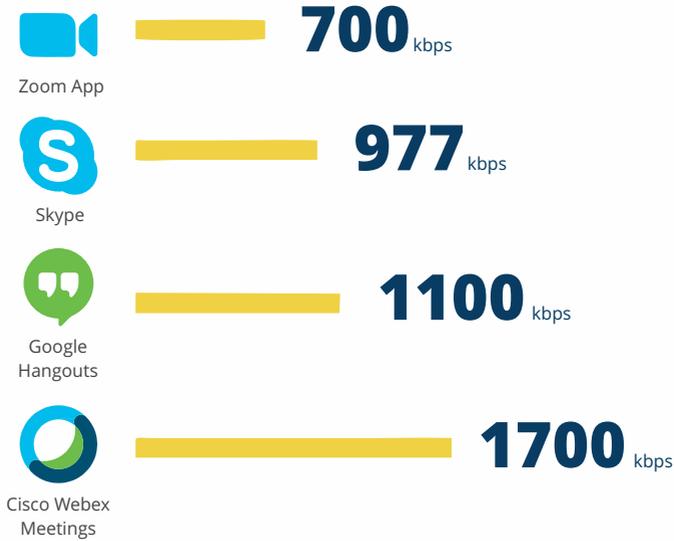
— WhatsApp Group

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">• Sederhana, ringan dan fleksibel.• Dapat diatur agar hanya admin yang dapat mengirim pesan, sehingga dapat mengurangi spam.	<ul style="list-style-type: none">• Tidak dapat diberikan pin (atau tanda label) untuk penugasan atau pesan yang penting, sehingga riskan untuk terselip di antara percakapan lain.• Kualitas gambar reslousinya akan berkurang jika dikirim dalam format gambar (bukan dokumen).

Catatan:

- Sebaiknya gunakan WAG cukup sebagai *platform* untuk memberikan informasi penting bagi mahasiswa; bukan sebagai metode pokok untuk menyampaikan materi maupun tugas. Karena sangat rawan untuk terhapus, tertimbun, dan lain-lain.
- Sebaiknya penugasan maupun materi dikirim dalam format dokumen (bukan format gambar), agar tugas lebih jelas (tidak berkurang resolusinya).

Visualisasi Perbandingan *Bandwith* untuk Aplikasi *Video Conference*



Sumber: kumparan.com

Akses Video Pelatihan

Video tutorial pelatihan oleh UIA FISIPOL UGM bisa diakses melalui tautan berikut:



— Bagian IV

Sistem Pendukung



Layanan 1

Konsultasi Disain Perkuliahan

UIA FISIPOL UGM bersama tim konsultan pendidikan akan membantu Pengajar untuk mengeksplorasi berbagai pilihan metode dan *platform* yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mengakses fasilitas tersebut, Bapak dan Ibu dapat menghubungi UIA melalui email ke alamat **uia.fisipol@ugm.ac.id** atau melalui WhatsApp di nomor **0811-2954-595**.



Layanan 2

Bantuan Pembuatan Konten Perkuliahan

UIA juga akan membantu Bapak dan Ibu mempersiapkan konten perkuliahan dalam bentuk **audio (podcast) & audio-visual (Prezi/PPT Voiceover, & video)**. Berikut alur pembuatan konten yang dilayani oleh fakultas:

1. Pengajuan permohonan pembuatan konten oleh Bapak/Ibu.
2. UIA akan melakukan penjadwalan dan koordinasi dengan tim Media.
3. UIA menginfokan jadwal pembuatan konten ke Bapak/Ibu.
4. Pembuatan konten sesuai dengan jadwal yang disepakati.
5. Konten masuk tahap editing atau penyusunan oleh tim Media.
6. UIA menerima hasil konten.
7. UIA mengirimkan hasil konten ke Pengajar untuk revisi.
8. Tahap revisi.
9. Konten siap digunakan.



Layanan 3

IT Support dan Troubleshooting

Tim TI akan mendampingi Pengajar dalam menghadapi kendala-kendala teknis saat memanfaatkan berbagai fasilitas *platform* yang telah disediakan oleh universitas maupun fakultas antara lain: **eLOK**, **Ms Teams**, **Google Classroom**, **Zoom**, dan **Webex**. Untuk mengakses bantuan ini, Pengajar dapat menghubungi tim TI FISIPOL yang akan langsung menanggapi keluhan teknis saat penggunaan *platform* tersebut.



Layanan 4

Platform Berbayar

Selain fasilitas *platform* yang sudah disediakan oleh universitas seperti **eLOK**, **Webex**, **Ms Teams** dan **Google Classroom**, FISIPOL juga melanggan **Zoom** yang memiliki kapasitas hingga 30 akun pengguna. Untuk menggunakan fasilitas ini, Pengajar dapat berkoordinasi dengan tim administrasi departemen yang mengatur penjadwalan kelas.





UNIVERSITAS GADJAH MADA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PIAWAI KULIAH DARING

Diterbitkan oleh
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Gadjah Mada
2021