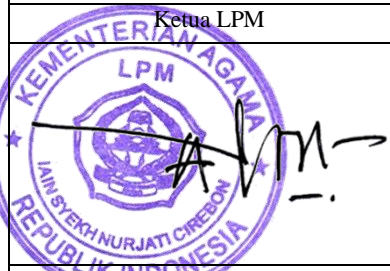
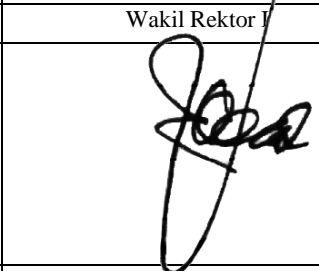



LEMBAR PENGESAHAN



PEDOMAN TEKNIS PENYUSUNAN CREATIVE CONTENT

PENGESAHAN		
Disiapkan Oleh:	Diperiksa Oleh:	Disahkan Oleh:
Ketua LPM	Wakil Rektor I	Rektor
		
Dr. H. Ayus Ahmad Yusuf, M.Si.	Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag.	Dr. H. Sumanta, M.Ag.
NIP. 197108012000031002	NIP. 197103021998031002	NIP. 196605161993031004
No. Dokumen : IAIN-SNJ/LPM/STK/01.07	Tanggal Revisi : -	
Tanggal Terbit : 13 September 2021	Halaman : 25 halaman	
<p style="text-align: center;">PERINGATAN <i>Dokumen ini adalah milik IAIN Syekh Nurjati Cirebon dan TIDAK DIPERBOLEHKAN dengan cara dan alasan apapun membuat salinan tanpa seijin Lembaga Penjaminan Mutu</i></p>		
Alamat: Jl. Perjuangan ByPass Sunyaragi Cirebon, Kota Cirebon, Kode Pos 45132		



KEPUTUSAN REKTOR
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON

Nomor: 142/In.08/R/PP.00.9/09/2021

TENTANG

PENETAPAN BUKU PEDOMAN TEKNIS

PENYUSUNAN *CREATIVE CONTENT* PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)
TAHUN 2021

REKTOR IAIN SYKH NURJATI CIREBON

- Menimbang : a. Bahwa perkembangan teknologi informasi dan media digital menuntut adanya acuan dalam menghasilkan konten yang inovatif, relevan, serta memenuhi standar etika dan legal;
- b. Bahwa buku pedoman penyusunan *creative content* berfungsi sebagai referensi yang komprehensif bagi dosen, mahasiswa, dan tenaga kependidikan dalam proses kreatif, baik untuk keperluan akademik, promosi, maupun publikasi institusional;
- c. Bahwa berdasarkan hal-hal tersebut, perlu ditetapkan Keputusan Rektor tentang Buku Pedoman Teknis Penyusunan *Creative Content* Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di lingkungan Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2009 tentang Tunjangan Profesi Guru dan Dosen, Tunjangan Khusus Guru dan Dosen, serta Tunjangan Kehormatan Profesor;
7. Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

8. Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2019 tentang Pendidikan Tinggi Keagamaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6362);
9. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
11. Peraturan Menteri Agama Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Jam Kerja Dosen Pada Perguruan Tinggi Keagamaan;
12. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2017 Tentang Pemberian Tunjangan Profesi Dosen dan Tunjangan Kehormatan Profesor;
13. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 51 Tahun 2017 Tentang Sertifikasi Pendidik untuk Dosen;
14. Peraturan Menteri Agama Nomor 15 Tahun 2018 Tentang Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan;
15. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
16. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 581 Tahun 2018 tentang Pendidikan Jarak Jauh Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 102 Tahun 2019 tentang Standar Keagamaan Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam;
17. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 706 Tahun 2018 tentang Panduan Pengembangan Kurikulum Program Studi pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam;
18. Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2018
19. Keputusan Bersama 4 Menteri Nomor 01/KB/2020 tanggal 15 Juni 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19)

MEMUTUSKAN:

PERTAMA : Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon Tentang Penetapan Buku Pedoman Teknis Penyusunan Creative Content Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) Tahun 2021

KEDUA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perubahan dan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Cirebon
Pada Tanggal 13 September 2021

REKTOR



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tim penyusun dapat menyelesaikan Pedoman TEKNIS Penyusunan Creative Content Pembelajaran Jarak Jauh IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Dalam kesempatan kali ini kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberi dukungan serta bantuannya sehingga Pedoman ini bisa selesai disusun. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang membantu dalam penyusunan Pedoman ini. Kami menyadari sepenuhnya bahwa Pedoman ini jauh dari sempurna. Untuk itu saran, masukan yang sifatnya membangun sangat diharapkan dari para pembaca dan pengguna panduan ini. Jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam panduan ini akan dilakukan perbaikan atau penyempurnaan lebih lanjut demi semakin baik dan sempurna panduan ini.

Tim Penyusun

TIM PENYUSUN

Muhsin Riyadi, MA

Agus Pamuji, M.Kom

Rani Ika Wijayanti, M.Med.Kom

Theguh Saumantri, M.Phil

Suciyadi Ramdhani, M.Ant

Ihsan Sa'dudin, M.Hum

Riyanto, ST

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
KEPUTUSAN REKTOR.....	3
KATA PENGANTAR.....	6
TIM PENYUSUN.....	7
DAFTAR ISI	8
BAB I PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang.....	9
1.2 Landasan Hukum.....	10
1.3 Tujuan	11
BAB II KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN DARING	12
2.1 Karakteristik Umum Pembelajaran Daring.....	12
2.2 Karakteristik Kontent Digital Pembelajaran Digital	13
BAB III PENYUSUNAN KONTEN DIGITAL NON VIDEO	14
3.1 Subject Description.....	14
3.2 Learning Guide	14
3.3 Lecture Note	15
BAB IV PENUSUNAN KONTEN DIGITAL VIDEO	16
4.1 Learning video.....	16
BAB V PENUTUP	22
REFERENSI	23

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi hingga tahun 2021 ini telah banyak berpengaruh pada semua lini kehidupan, yang salah satunya adalah dunia pendidikan. Pengaruh ini baik secara langsung ataupun tidak langsung mendorong dunia pendidikan melakukan beberapa langkah penyesuaian. Diantaranya adalah dengan melakukan pengembangan dalam proses pembelajaran dan penilaian, untuk menyesuaikan regulasi dan melakukan penjaminan mutu, agar proses pembelajaran dan penilaian bersesuaian dengan perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pengalaman yang telah lalu, terjadi beberapa kegagalan dalam merespon kemajuan zaman dapat berakibat pada gagalnya penyelenggaraan perguruan tinggi. Hal ini menyebabkan perguruan tinggi ditinggalkan oleh masyarakat karena dianggap kurang up date, dari isi teknologi informasi sehingga dikatakan ketinggalan zaman. Padahal kondisi masyarakat dan struktur sosial pada tahun 2021 ini telah berubah dari sebelumnya.

Dari satu sisi, para peserta didik dunia kampus saat ini adalah generasi yang dikenal dengan generasi milenial memiliki karakteristik yang lebih terbuka, kritis, dan selalu ingin tahu terhadap suatu hal yang baru. Dengan demikian dalam berbagai kesempatan, pengetahuan generasi milenial terkadang melampaui pengetahuan yang dimiliki oleh tenaga pengajar. Karena dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini memungkinkan banyak hal yang sudah dibaca dan diketahui oleh para peserta didik sebelum dosen mengajarkan atau bahkan dosen sendiri belum mengetahui.

Sesuai dengan kondisi terkini bahwa penyebaran Covid-19 di wilayah Indonesia hingga pada bulan Juni 2021 ini belum menunjukkan tanda-tanda penurunan, maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengambil langkah-langkah pencegahan penularan di lingkungan pendidikan yakni dengan membuat Surat Keputusan Bersama 4 Menteri yang menyepakati bahwa proses pembelajaran khususnya di jenjang pendidikan tinggi pada semester gasal tahun akademik 2020/2021 di semua zona wajib diselenggarakan secara daring untuk mata kuliah teori. Sementara untuk mata kuliah praktik juga sedapat mungkin tetap dilakukan secara daring. Namun, jika menyangkut kelulusan dan kompetensi mahasiswa yang tidak dapat dilaksanakan secara daring maka kegiatan tersebut dapat diselenggarakan dengan tetap mengutamakan kesehatan dan keselamatan mahasiswa, dosen dan karyawan.

Selanjutnya menanggapi hal ini Menteri Agama melakukan sebuah terobosan dengan melibatkan IAIN Cirebon untuk membentuk sebuah prototipe pembelajaran jarak jauh yang bernaung di lingkungan kementerian agama. Sebelumnya memang telah ada sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang telah dilaksanakan di kampus-kampus di bawah kemendikbud, seperti Universitas Terbuka, Universitas Telkom, dan sebagainya yang telah melaksanakan PJJ. Namun belum ada model PJJ ini yang dilakukan dalam lingkungan Kemenag. Dalam hal ini, Kemenag bersama IAIN Cirebon membentuk sebuah sistem

pembelajaran jarak jauh yang dikemas dalam kampus IAIN Cirebon yang sementara ini akan menjadi UISSI, Universitas Islam Siber Syek Nurjati Indonesia.

Dalam mewujudkan sistem PJJ ini, tentunya dipersiapkan banyak hal, baik terkait sarana-prasarana, SDM, aplikasi, konten, dan sebagainya. Sebagai langkah awal, disusunlah buku pedoman teknis penyusunan kreatif konten ini untuk menyusun langkah-langkah lanjutan dalam mempersiapkan PJJ UISSI ini.

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 Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
- 5 Peraturan Pemerintah RI Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen;
- 6 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2009 tentang Tunjangan Profesi Guru dan Dosen, Tunjangan Khusus Guru dan Dosen, serta Tunjangan Kehormatan Profesor;
- 7 Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- 8 Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2019 tentang Pendidikan Tinggi Keagamaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6362);
- 9 Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- 10 Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
- 11 Peraturan Menteri Agama Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Jam Kerja Dosen Pada Perguruan Tinggi Keagamaan;
- 12 Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2017 Tentang Pemberian Tunjangan Profesi Dosen dan Tunjangan Kehormatan Profesor;
- 13 Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 51 Tahun 2017 Tentang Sertifikasi Pendidik untuk Dosen;
- 14 Peraturan Menteri Agama Nomor 15 Tahun 2018 Tentang Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan;
- 15 Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- 16 Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 581 Tahun 2018 tentang Pendidikan Jarak Jauh;
- 17 Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 102 Tahun 2019 tentang Standar Keagamaan Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam;

- 18 Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 706 Tahun 2018 tentang Panduan Pengembangan Kurikulum Program Studi pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam;
- 19 Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2018
- 20 Keputusan Bersama 4 Menteri Nomor 01/KB/2020 tanggal 15 Juni 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19)

1.3 Tujuan

Tujuan buku pedoman ini adalah:

- a. Sebagai acuan penyusunan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran jarak jauh
- b. Sebagai acuan pengembangan pembelajaran jarak jauh;
- c. Mendorong penumbuhkembangan budaya mutu dalam pembelajaran jarak jauh dan penilaiannya;
- d. Acuan pengendalian, pengawasan, dan penjaminan mutu terhadap proses pembelajaran jarak jauh dan penilaian pembelajaran jarak jauh.

1.3. Sasaran

Sasaran Buku Pedoman ini adalah :

- a. Dosen, menjadi acuan untuk mengembangkan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian
- b. Tim Creative Content, menjadi acuan untuk mengembangkan perencanaan, pembuatan konten pembelajaran, dan penilaian

BAB II

KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN DARING

2.1 Karakteristik Umum Pembelajaran Daring

Karakteristik pembelajaran daring secara umum memenuhi beberapa aspek berikut :

1. Interactivity (interaktivitas)

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam jaringan yang mampu meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara mahasiswa dengan dosen atau tutor (*enhance interactivity*).

2. Flexibility (fleksibilitas)

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dalam jaringan yang dapat memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Pembelajar memiliki ruang kemudahan dalam memilih waktu dan tempat dalam proses pembelajaran.

3. Independency (kemandirian)

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam jaringan yang dapat mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*) sehingga terciptanya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang secara mandiri. Hal tersebut akan memberikan kesempatan bagi pembelajar secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar.

4. Accessibility (aksesibilitas),

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam jaringan yang dapat menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*) dan tidak tersekat oleh batasan-batasan teritorial. Dalam sebuah proses pembelajarannya, peserta didik yang ada didalamnya dapat berasal dari beberapa kota bahkan lintas negara dan benua.

5. Enrichment (pengayaan).

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam jaringan yang dapat memungkinkan peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Artinya, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

6. Efisiensi

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam jaringan yang dapat meningkatkan efisiensi dalam aspek biaya dan sumber daya. Efisiensi biaya bagi administrasi penyelenggara seperti efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar dan efisiensi biaya bagi pembelajar adalah biaya transportasi dan akomodasi. Sedangkan efisiensi sumberdaya berkaitan dengan penyediaan konten pembelajaran yang mampu disederhanakan dan dideskripsikan melalui digitalisasi sumber belajar.

2.2 Karakteristik Kontent Digital Pembelajaran Digital

Karakteristik konten digital dalam pembelajaran daring memenuhi beberapa aspek berikut :

1. Konten digital merupakan digitalisasi materi ajar yang disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia yang mampu mendeskripsikan topik-topik pembelajaran secara efektif dan efisien.
2. Konten digital didesain agar dapat membangun komunikasi dilakukan secara langsung (synchronous) dan tidak langsung (asynchronous) dengan mempertimbangkan aspek kondisional peserta didik.
3. Konten digital memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal dengan mempertimbangkan aspek kondisional peserta didik.
4. Konten digital didesain agar dapat digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya.
5. Konten digital adalah materi ajar yang seyogyanya selalu diperbaharui mengikuti perkembangan keilmuan dan relatif mudah diperbaharui.

BAB III

PENYUSUNAN KONTEN DIGITAL NON VIDEO

Penyusunan konten digital non-video merupakan standar pembuatan konten secara tertulis (teks) yang dirancang sebelum masuk pada proses penyusunan konten digital video. Konten digital non-video disediakan oleh dosen melalui *Learning Management System* (LMS) dengan tujuan memberikan informasi kepada mahasiswa tentang proses pembelajaran dan elemen penting dari mata kuliah yang diampu. Konten digital non-video dapat diakses oleh mahasiswa sesuai dengan jadwal perkuliahan dan memantik interaksi antara dosen dengan mahasiswa melalui media pembelajaran daring.

Untuk memudahkan dosen dalam menyusun konten digital non-video, berikut penjelasan jenis konten non-video yang harus ada sebagai standar pembelajaran jarak jauh:

3.1 Subject Description

Subject description adalah pemaparan singkat tentang mata kuliah yang diajarkan pada mahasiswa. Tujuan *subject description* agar memudahkan mahasiswa dalam memahami intisari mata kuliah sebelum pembelajaran berlangsung. *Subject description* dibuat 1 kali pada setiap mata kuliah.

Subject description mencakup komponen-komponen wajib yang terdapat dalam RPS mata kuliah seperti:

1. Identitas Mata Kuliah
Memuat beberapa komponen yang terdiri dari nama kampus, fakultas, dan jurusan/prodi, nama mata kuliah, kode mata kuliah, bobot SKS, rumpun mata kuliah, semester pelaksanaan, dan alokasi waktu perkuliahan;
2. Profil Mata Kuliah
Memuat deskripsi singkat tentang pokok bahasan/materi pembelajaran yang diajarkan selama satu semester;
3. Capaian Pembelajaran (CPL)
Memuat pemaparan CPL-Jurusan/Prodi dan CP-MK;
4. Referensi/Pustaka
Memuat daftar pustaka yang digunakan sebagai rujukan materi pembelajaran, baik pustaka utama maupun pendukung pada satu mata kuliah yang diampu.

Jumlah kata yang ditulis dalam *subject description* adalah minimal 80 kata.

3.2 Learning Guide

Learning Guide adalah panduan belajar yang membantu mahasiswa memahami tujuan dan materi ajar dalam suatu pokok bahasan, serta dapat mempermudah mahasiswa mengakses materi secara urut, lengkap, dan terarah. *Learning guide* dibuat 1 kali pada setiap mata kuliah.

Panduan wajib yang disediakan dosen adalah:

1. Materi Ajar
2. Capaian Pembelajaran (CPL)

Jumlah kata yang ditulis dalam *subject description* adalah minimal 30 kata.

3.3 Lecture Note

Lecture Note adalah konten/materi berupa dokumen yang berisi materi-materi belajar dalam suatu pokok bahasan. Dokumen bisa berupa materi lengkap atau hanya rangkuman materi yang diberikan. Format dokumen yang dapat digunakan adalah ppt, doc, dan pdf.

Lecture note dibuat minimal 1 (satu) kali setiap pokok bahasan/materi pembelajaran.

3.4 Quiz Review

Konten digital berupa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengevaluasi atau mengukur pemahaman mahasiswa sebelum dan sesudah mempelajari materi dalam suatu pokok bahasan. Bentuk pertanyaan yang digunakan dalam konten Quiz Review ini bisa berupa *multiple choices* atau esai. Penilaian pada jawaban *multiple choices* dapat dilakukan secara otomatis dengan jawaban yang sudah pasti seperti objektif, *true*, atau *false*. Sedangkan penilaian manual biasanya dilakukan untuk jawaban yang berisi jawaban deskripsi seperti esai.

Setiap dosen menyediakan soal minimal 15 soal untuk (*multiple choices/esai*).

3.5 Forum or Discussion

Konten digital berupa kolom forum yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen dalam berdiskusi atau membahas, bertanya, menjawab, menampung topik-topik terkait suatu pokok bahasan. Forum diskusi memberikan instruksi yang jelas terkait topik dibahas dan juga memberikan bahan diskusi mahasiswa berupa video, artikel ilmiah, atau bahan diskusi lainnya.

Forum/diskusi dibuat 1 (satu) kali setiap pokok bahasan/materi pembelajaran.

3.6 External Link

Konten digital berupa sumber materi pendukung yang berasal dari URL/link/alamat website di luar *Learning Management System* (LMS). Sumber ini bisa berupa blog, web jurnal, video daring, dan lainnya. Jumlah sumber *link* eksternal minimal 2 (dua) pada setiap pokok bahasan.

3.7 Assignment

Konten digital berupa aktivitas tugas mandiri mahasiswa setelah mempelajari seluruh materi yang ada dalam suatu pokok bahasan. Tugas yang diberikan harus disampaikan secara detil baik dari sisi instruksi, pertanyaan, serta batasan yang harus dikerjakan oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa bisa dengan fokus untuk mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh dosen.

BAB IV

PENUSUNAN KONTEN DIGITAL VIDEO

4.1 Learning video

Proses pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan 2 model:

1. Asimetrik
Penjelasan materi dilakukan melalui konten video sebanyak 4 kali
2. Simetrik
Penjelasan materi dilakukan melalui tatap muka virtual menggunakan aplikasi (zoom, google meet, dll) sebanyak 3 kali

Pra Produksi

Tahap awal dalam pembuatan konten video adalah saat pra produksi. Pelaksanaan pra produksi ini akan menentukan kualitas konten video. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang diperhatikan yaitu setiap tutor atau instruktur yang akan dishoot. Pada proses pra produksi ini meliputi mempersiapkan bahan materi perkuliahan, makeup artist dan wardrobe, pendampingan, mempersiapkan prompt teks, dan konten.

- Menyiapkan bahan materi/slide power point

Ada beberapa media yang digunakan ketika membuat bahan atau materi perkuliahan dalam bentuk digital. Luaran ini berupa soft file dalam bentuk format power point. Setiap tutor dapat menuliskan isi materi perkuliahan yang akan disampaikan dengan singkat, dan jelas. Selanjutnya, materi perkuliahan yang sudah disusun akan dilakukan modifikasi dengan penambahan visualisasi yang menarik. Membuat materi slide presentasi yang menarik dilakukan dengan menggabungkan teks dan gambar serta diagram. Oleh sebab itu, memperhatikan kenyamanan pada audiensi merupakan prioritas utama. Ada hal yang diperhatikan membuat bahan materi presentasi diantaranya sebagai berikut :

- Meminimalkan jumlah slide dengan tujuan mempertahankan focus belajar dan membuat audiensi.
- Pemilihan jenis font yang dapat dibaca oleh audiens dari jarak jauh
- Membuat teks atau kalimat yang sederhana dalam satu point.
- Menggunakan kontras tinggi antara warna latar belakang dan warna teks
- Membuat label, untuk bagan dan grafik agar dapat mudah dimengerti.

- MakeUp Artist + wardrobe

- Gunakan baju bebas, rapi, dan sopan
- Hindari menggunakan baju berwarna hijau
- Pastikan di wajah tidak ada keringat dan tidak berminyak
- Tutor diperkenankan menggunakan makeup agar terlihat segar di kamera

- Menyiapkan script

Persiapan ini dilakukan ketika akan melakukan proses perekaman video. Tujuan dari prompt teks ini adalah membantu seorang tutor dalam menyampaikan materi. Script dapat ditampilkan didepan tutor dan sekaligus dapat membacanya.

- Bentuk font dan ukuran dipastikan dapat terbaca oleh tutor saat melakukan shooting

- Hindari warna dengan kontras yang tinggi dan berpotensi mengganggu penglihatan tutor
- Teks tulisan atau script harus berbeda dengan slide materi atau pada konten video.
- Script harus memuat informasi yang jelas, singkat, dan padat

- Field of view / angle

1. Pilihan field of view yang dapat dipergunakan tutor antara lain:

a. Medium Close Up: batasan shoot dari atas kepala hingga dada



c. Medium Long Shot: batasan shoot dari atas kepala hingga lutut



b. Medium Shot: batasan shoot dari atas kepala hingga pinggang



d. Long Shot: batasan shoot dari atas kepala hingga ujung kaki



2. Angle yang dipergunakan dalam shooting video adalah Eye Level Angle, sudut pengambilan video dengan posisi kamera berada sejajar dengan objek.



3. Dilarang menggunakan High Angle (sudut pengambilan video dengan posisi kamera berada diatas objek) dan Low Angle (sudut pengambilan video dengan posisi kamera berada dibawah objek)



Low Angle



High Angle

Produksi

- Studio Shooting

Tahap produksi video adalah tahapan merealisasikan langkah-langkah yang sudah disusun pada saat pra produksi. Orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses produksi video adalah seorang sutradara. Sutradara dapat dibantu oleh beberapa asisten sutradara untuk membantu kelancaran tahap produksi video. Hal yang perlu diperhatikan pada saat produksi video adalah mencatat shoot yang sudah diambil oleh cameramen dan menyesuaikannya dengan script.

Studio shooting

1. Gunakan kamera dengan high resolution (DSLR, Mirrorless, Camcorder) untuk kualitas video yang jernih
2. Gunakan tripod untuk menjaga keseimbangan video
3. Atur komposisi sebelum merekam supaya video enak dilihat dan tidak melelahkan mata penonton
4. Gunakan lighting tambahan untuk membuat video nampak lebih jelas.

Durasi video +/- 10 menit

1. Learning video dibuat dengan durasi +/- 10 menit dengan kriteria:

Bumper opening 1 menit

Isi video 8 menit

Bumper closing 1 menit

Struktur video (pembukaan, isi materi, penutup)

Video yang dibuat harus memiliki struktur video yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu pembukaan, isi dan penutup

1. Pembukaan
 - Sapa audience
 - Perkenalkan diri
 - Berikan deskripsi singkat atas materi yang akan disampaikan dalam video
 - Gunakan bahasa tutur dalam menyampaikan pesan
2. Isi
 - Penyampaian isi materi utama
 - Diperbolehkan apabila ingin menambahkan grafis/infografis untuk memperjelas materi yang disampaikan
3. Penutup
 - Menyampaikan kesimpulan dari materi yang disampaikan
 - Bridging ke materi selanjutnya
 - Closing

Manner (gesture, eye contact, voice)

1. Gesture
 - Posisikan badan se nyaman mungkin, boleh duduk atau berdiri

- Relax dan jangan terlihat kaku didepan video
- Jangan lupa untuk tersenyum
- Diperbolehkan menambahkan gerakan tangan agar peserta dapat lebih mudah memahami video



2. Eye contact

- Pastikan mata focus tertuju pada kamera
- Dilarang melirik ke samping, atas, atau bawah



3. Voice

- Gunakan kekuatan suara yang tepat. Kekuatan suara dapat mempengaruhi focus audience dalam memahami video
- Gunakan intonasi yang tepat. Intonasi adalah penekanan dalam kata-kata yang dipengaruhi dari tinggi rendahnya nada suara
- Gunakan artikulasi yang jelas. Artikulasi adalah cara pengucapan kata-kata dengan benar dan jelas sehingga audience dapat menangkap kata-kata yang diucapkan oleh tutor
- Hindari penggunaan filler words. Filler words adalah kata, frase atau suara yang menandakan keragu-raguan dalam pengucapan. Contoh: um, er, ah, dl

Pasca Produksi

- Video Editing

Video editing adalah proses terakhir untuk menambah teks atau animasi, menambah sound, memotong adegan yang tidak perlu, mengkombinasikan adegan-adegan yang telah diambil sebelumnya untuk membentuk satu rangkaian video yang enak ditonton.

Proses ini dilakukan oleh tim creative content setelah melakukan shooting. Software yang digunakan untuk mengedit video antara lain:

- Adobe Premiere: software video editing sederhana untuk non linear editing seperti mengkombinasikan video dan audio dalam satu "jalur", menyediakan banyak contoh transisi, filter, gerakan, klip dengan sederhana
- Adobe After Effects: sebuah software yang professional untuk kebutuhan Motion Graphic Design.
- Dan software lain yang relevan terkait video editing
-

- Menambahkan sound effect

Penambahan sound effect dalam video diperlukan untuk membangun ambience. Ambience adalah suasana yang dibangun saat melihat video agar tidak terasa membosankan. Untuk menambahkan sound effect dalam konten video tidak bisa sembarangan karena bisa terkena pelanggaran hak cipta. Demi menghindari hal tersebut, maka dapat menggunakan stock music. Stock music adalah perpustakaan yang menyediakan music-music bebas lisensi sehingga lebih fleksibel untuk digunakan.

-Distribusi

Video yang telah selesai produksi selanjutnya akan dipublikasikan oleh tim dengan cara mengunggah ke Server Content Management System (SCMS). Mahasiswa dapat mengakses konten video melalui Learning Management System (LMS)

BAB V PENUTUP

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

REFERENSI

- Alman, S. W., Tomer, C., & Lincoln, M. L. (2012). *Designing Online Learning: A Primer for Librarians*. Santa Barbara: Libraries Unlimited.
- Banarjee, S. (2019). *Elements of Multimedia*. New York: CRC Press.
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Bilfaqih, Y., & Komarudin, N. M. (2020). *ESENSI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DARING*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bruck, P. A. (2008). *Multimedia and E-Contents Trend*. Wiesbaden: -.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2012). *Scenario-Based E-Learning: Evidence-Based Guidelines for Online Workforce Learning*. Den Hag: Pfeiffer.
- Divakaran, & Ajay. (2009). *Multimedia Content Analysis*. New Jersey: Springer.
- Harasim, L. M. (2012). *Learning theory and online technology*. Boston: Roulledge.
- Hillman, D., Schudy, R., & Temkin, A. (2021). *Best Practice for Administering Online Programs*. New York: Routledge.
- Hiltz, S. R., & Goldman, R. (2004). *Learning Together Online Research on Asynchronous Learning Networks*. London: Routledge.
- Kartimi. (2020). *Pedoman Pembelajaran Daring*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Kemendikbud, D. (2020). *Booklet Pembelajaran Daring*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI.
- Kemenristek, D. (2017). *Buku Panduan Pengisian Survei Pembelajaran Dalam Jaringan*. Jakarta: Kemenristek Dikti.
- Kumar, R., & Sharma, R. (2021). *Multimedia Technologies In the Internet of Things Environment*. Singapore: Springer.
- Lambropoulos, N., Lambropoulos, N., & Zaphiris, P. (2007). *User-Centered Design of Online Learning Communities*. New York - USA: Information Science Pub.
- Li, Z. (2017). *Understanding - Oriented Multimedia Content Analysis*. Singapore: Springer.
- Li, Z.-N., Drew, M. S., & Liu, J. (2004). *Fundamentals of Multimedia*. Switzerland: Springer.
- Marc, C., Patrick Ala, D., Benjamin, K., & Nick, K. (2016). *Online learning networks for pre-service and early career teachers*. London: Palgrave Macmillan.
- McAvinia, C. (2016). *Online Learning and its Users. Lessons for Higher Education*. Amsterdam: Chandos Publishing.
- Mckenzie, S., Garivaldis, F., & Dyer, K. R. (2020). *Tertiary Online Teaching and Learning*. Singapore: Springer.

- Roberts, T. S. (2003). *Online Collaborative Learning: Theory and Practice*. Hersey - USA: Information Science Publishing.
- Sikora, T., Salembier, P., & Manjunath, B. S. (2002). *Introduction to MPEG-7*. West Sussex: England.
- Smith, C. (2012). *Ethical Behaviour in the E-Classroom. What the Online Student Needs to Know*. Berlin: Chandos Publishing.
- Tyagi, S., Tanwar, S., & Kumar, N. (2020). *Multimedia Big Data Computing for IoT Applications*. Singapore: Springer.
- Vai, M., & Sosulski, K. (2011). *Essentials of Online Course Design: A Standards-Based Guide*. London: Routledge.