



PEDOMAN PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DARING UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON

2020



TIM PENYUSUN:

Ida Ri'aeni, S.Sos, M. I.Kom

Agust Isa Martinus, MT.

Bagus Nurul Iman, M.Pd

Dr. Hj. Fikriyah, M.A

Eliya Rochmah, M.Pd

Widia Nur Jannah, M.Pd

DAFTAR ISI

Daftar Isi - iii

Kata Pengantar - iv

Bab 1

Panduan Umum Pembelajaran Daring -- 1

Bab 2

Pengembangan Konten Pembelajaran Daring -- 13

Bab 3

Penilaian Pembelajaran Daring -- 18

Daftar Rujukan - 19



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahNya, sehingga Alhamdulillah tim PJJ universitas Muhammadiyah Cirebon telah menyelesaikan penyusunan panduan pembelajaran daring.

Pembelajaran Jarak Jauh di Perguruan Tinggi menjadi suatu kebutuhan, seiring dengan tuntutan era Industri 4.0. Proses perkuliahan tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, mahasiswa bisa belajar bersama dosen kapan dan dimana saja. Sejak tahun 2018 Universitas Muhammadiyah Cirebon telah melaksanakan pembelajaran jarak jauh (daring) dengan platform e-learning. Efektifitas penggunaan e-learning menjadi sangat penting agar proses pembelajaran blended berjalan dengan baik dan capaian pembelajaran dapat terpenuhi, untuk itulah buku panduan pembelajaran daring menjadi kebutuhan bagi dosen dan mahasiswa sebagai acuan dalam mengimplementasikan proses pembelajaran di e-learning.

Kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak terutama Kemendikbud yang telah memberikan bantuan dana penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh Universitas Muhammadiyah Cirebon tahun 2020, sehingga Universitas Muhammadiyah Cirebon dapat mengembangkan berbagai pendukung terselenggaranya pembelajaran jarak jauh yang efektif, salah satunya adalah pembuatan panduan pembelajaran daring. Semoga Allah senantiasa meridhoi upaya kita semua dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Aamiin

Cirebon, Oktober 2020

Tim Penyusun



BAB 1

PANDUAN UMUM PEMBELAJARAN DARING

A. LATAR BELAKANG

Generasi baru (generasi X, Generasi Y, Generasi Z dan Generasi Alfa) memiliki nilai-nilai dan perilaku yang khas, berbeda dengan generasi sebelumnya (*silent generation* dan *baby boomers*). Berdasar beberapa survey sebagian ciri generasi ini *hyper-connected* melalui internet dan malas (*lazy generation*) karena dengan kemajuan teknologi digital semua menjadi mudah. Fleksibilitas sangat diinginkan oleh generasi ini. Dalam hal menentukan pilihan studinya, bisa diduga generasi baru ini kurang tertarik dengan metode pembelajaran konservatif dan lebih memilih metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi sesuai dengan karakternya.

Di sisi yang lain dukungan teknologi informasi yang memungkinkan peserta didik bisa mengakses pendidikan dimanapun dan kapanpun telah dimanfaatkan oleh institusi pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring melalui Pendidikan Jarak Jauh dan *Massive Open Daring Course's* seperti misalnya *Class Central* *udemy*, *coursera*, *future learn*, *Khan Academy*. Di Indonesia, Beberapa perguruan tinggi negeri maupun swasta juga sedang mengembangkan penyelenggaraan perkuliahan daring dengan berbagai modus (*blended learning*, Ganda kombinasi, Ganda Paralel). Bahkan Kemenristek Dikti dalam beberapa forum memotivasi perguruan tinggi untuk segera menyelenggarakan Perkuliahan daring secara bertahap.

Dasar pertimbangan dalam penyelenggaraan pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

1. bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan;
2. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu membentuk keputusan tentang penerapan penyelenggaraan E-Learning di lingkungan Universitas Muhammadiyah Cirebon; dan



3. bahwa penyelenggaraan E-Learning tersebut perlu ditetapkan dengan Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Landasan penyelenggaraan pembelajaran daring di UMC:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-undang Pendidikan Tinggi No 12 Tahun 2012
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 61 Tahun 1999 tentang Penetapan Perguruan Tinggi Negeri Sebagai Badan Hukum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2005 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Permendikbud No. 109 Tahun 2013 tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi;
7. Permendikbud No. 50 Tahun 2014 tentang Sistem Penjaminan Mutu Internal/ SPMI
8. Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi
9. Permendikbud No. 3 tahun 2020 Tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi.
10. Permendikbud No. 7 Tahun 2020 Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri (PTN), dan Penidrian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta (PTS).
11. Statuta Universitas Muhammadiyah Cirebon Nomor 234|KEP II.3ID 12017',
12. Peraturan Universitas Muhammadiyah Cirebon Nomor 001/II-SNT/1.a/UMC-SK.K/XI/2017,
13. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah;
14. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.0/B/2012 tanggal 24 Jumadil Awal 1433 H/'16 April 2012 M tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah,
15. Surat Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah nomor 173/KEP/1.0/D/2016 tentang Penetapan Rektor Universitas Muhammadiyah Cirebon masa jabatan 2016-2020.
16. Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Cirebon Nomor: 020/2.a/UMC-SK.R/VI/2020 Tentang Pengelola Pembelajaran Daring Universitas Muhammadiyah Cirebon Tahun Akademik 2019-2020

Pengertian Istilah dalam penyelenggaraan pembelajaran:

1. **Peserta Didik** adalah anggota masyarakat yang mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu serta telah terdaftar dalam penyelenggaraan mata kuliah tertentu;



2. **Jenjang Pendidikan** adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan;
3. **Pendidikan Jarak Jauh** adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain;
4. **Pembelajaran** adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan penekanan pendekatan kepada peserta didik (*student centered learning*) yang meminta partisipasi aktif peserta didik;
5. **Pembelajaran Konvensional** adalah pembelajaran dengan tatap muka secara langsung berdasarkan kehadiran fisik dalam penyelenggaraan mata kuliah;
6. **E-Learning** adalah suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi;
7. **Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)** adalah pembelajaran antara tenaga Pendidik dan Peserta Didik yang dilakukan secara jarak jauh dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan;
8. **Kurikulum** adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu;
9. **Mata Ajar** adalah seperangkat rencana pembelajaran sesuai kurikulum berdasarkan rangkaian satuan acara perkuliahan;
10. **Modul** adalah bahan materi ajar dari Mata Kuliah yang diselenggarakan dalam satuan acara perkuliahan tertentu;
11. **Perolehan Kredit (*credit earning*)** adalah kredit yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti Pembelajaran Konvensional maupun E-Learning baik Internal maupun Eksternal Universitas terhadap suatu mata kuliah;
12. **Tutorial** adalah (sesuai SK Mendiknas No.107/U/2001);
13. **Praktikum** adalah (sesuai SK Mendiknas No.107/U/2001);
14. **Praktik** adalah (sesuai SK Mendiknas No.107/U/2001);
15. **Pemantapan pengalaman lapangan** adalah (sesuai SK Mendiknas No.107/U/2001);
16. **Penilaian** adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik;



17. **Evaluasi hasil belajar** adalah Penilaian yang dilakukan terhadap hasil proses belajar mandiri peserta didik dalam bentuk tatap muka dan jarak jauh;
18. **Evaluasi Belajar Tatap Muka** adalah bentuk evaluasi yang dilakukan dengan pengawasan langsung;
19. **Evaluasi Belajar E-Learning** adalah bentuk evaluasi yang dilakukan melalui media elektronik;
20. Universitas adalah Universitas Muhammadiyah Cirebon (UMC) sebagai penyelenggara pendidikan yang berbentuk Badan Hukum Milik Negara;
21. **Rektor** adalah Pimpinan Universitas Muhammadiyah Cirebon yang berwenang dan bertanggungjawab terhadap penyelenggaraan Universitas Muhammadiyah Cirebon;
22. **Fakultas** adalah penyelenggaraan kegiatan akademik Universitas Muhammadiyah Cirebon dalam dan/atau satu disiplin ilmu tertentu;
23. **Dekan** adalah Pimpinan Fakultas dalam lingkungan Universitas Muhammadiyah Cirebon yang berwenang dan bertanggungjawab terhadap penyelenggaraan fakultas.

Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Daring:

1. E-Learning bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta media komunikasi lainnya;
2. E-Learning berfungsi sebagai pendukung proses pembelajaran bagi Peserta Didik yang dapat meminimalkan kendala waktu, jarak dan ruang.

B. PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DARING

Pendidikan saat ini sangat dekat dengan teknologi, dan teknologi tidak dapat terpisah dengan digitalisasi. Teknologi secara tidak langsung telah mengubah paradigma pengajaran secara tradisional menjadi pengajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital. Pada mulanya pengajaran dilakukan dengan cara ceramah, mencatat di papan tulis, oral presentasi, ataupun sejenisnya dengan cara tidak melibatkan teknologi, namun sekarang sedikit demi sedikit pengajaran berubah serba digital.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media dalam proses pembelajaran, memberikan inovasi baru sebuah pembelajaran kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran tersebut membuktikan hasil belajar dan tingginya efektifitas pembelajaran dengan media TIK bila dibandingkan dengan media ajar cetak. Sudah sejak lama pendidikan di Indonesia khususnya perguruan tinggi menganjurkan menggunakan e-learning dalam proses



pembelajarannya. Perguruan tinggi dianggap modern salah satunya apabila perguruan tinggi sudah dilengkapi fasilitas e-learning contohnya adalah proyektor. Dengan menggunakan teknologi proyektor, secara tidak langsung pengajaran sudah mulai menggunakan e-learning. Contoh lainnya adalah penggunaan LMS (*Learning Management System*). LMS yang bisa mendukung pembelajaran di antaranya adalah Moodle. Moodle memberikan fasilitas kepada dosen maupun peserta didik mengikuti pembelajaran dengan mengintegrasikan *e-learning*.

Proses penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran yang komunikatif telah digunakan di perguruan tinggi di samping teknologi media lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Teknologi proyektor sebagai contoh media e-learning juga sudah dilakukan di hampir semua perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. LMS yang bisa mendukung pembelajaran diantaranya adalah Moodle. Moodle memberikan fasilitas kepada pendidik maupun peserta didik mengikuti pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan e-learning.

Di beberapa program studi pada Universitas Muhammadiyah Cirebon (UMC) sudah menerapkan metode LMS Moodle sebagai penunjang pembelajaran e-learning. Fakta di lapangan, dosen pengampu matakuliah dan peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Hal ini berdampak kepada proses pembelajaran tidak harus dilaksanakan di dalam ruang kelas tapi bisa dilakukan di luar kelas yang waktunya dapat diatur sesuai kesepakatan peserta didik dan dosennya.

Program studi Ilmu Komunikasi FISIP UMC baru menerapkan LMS Moodle sebagai penunjang pembelajaran *e-learning*. Dalam praktiknya, dosen pengampu dan peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Proses pembelajaran tidak harus tatap muka di dalam kelas, namun bisa juga dilakukan di luar kelas. Semua materi yang disampaikan sudah tersedia dalam *e-learning* dan dapat diakses oleh peserta didik. Selain itu, mahasiswa dan dosen juga tetap bisa berinteraksi melalui forum ataupun chat yang sudah tersedia dalam *e-learning*. Dosen tetap bisa memantau peserta didik tanpa mengabaikan fungsi dasar dari seorang dosen itu sendiri.

Berbeda ketika menggunakan e-learning. E-learning membuat proses belajar tidak lagi berpusat kepada dosen, dosen hanya sebagai fasilitator sehingga yang menjadi pusat proses belajar adalah mahasiswa. *E-learning* membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien dan lebih meningkatkan kreatifitas mahasiswa. *E-learning* menjadi salah satu alternative untuk menunjang pembelajaran *blended learning* sehingga proses pembelajaran tidak kaku dan mahasiswa tidak hanya terpaku pada dosen. *Blended learning* adalah menggabungkan pemanfaatan *e-learning* dan pembelajaran tatap muka konvensional (*blended learning*) yang diselenggarakan bagi mahasiswa.



Pada tahun 2018, mulai dirintis e-learning UMC berbasis Moodle pada URL www.e-learning.umc.ac.id karena didapatkannya hibah Spada untuk 2 mata kuliah yaitu Metode Penelitian Komunikasi II pada Prodi Ilmu Komunikasi Fisip dan Media Pembelajaran Kimia pada Prodi Pendidikan Kimia FKIP. Tim LMS tersebut dikelola oleh Ida Ri'aeni (Ilmu Komunikasi), Supriyono (Teknik Informatika), Dewiantika Azizah (Pendidikan Kimia), Banu Kisworo (Pendidikan Kimia), dan Mutiara Dwi Cahyani (Pendidikan Kimia). Matakuliah Metode Penelitian Komunikasi II memberikan mahasiswa landasan filosofis dan praktis dari penelitian komunikasi kualitatif. Peserta perkuliahan ini diharapkan mampu menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengembangkannya dalam kajian ilmu komunikasi. Pada penelitian kualitatif, teori dibatasi pada pengertian: suatu pertanyaan sistematis yang berkaitan dengan seperangkat proposisi yang berasal dari data dan diuji kembali secara empirik, menurut Bogdan dan Biklen dalam Moleong (2000:8) disebut paradigma. Paradigma diartikan sebagai kumpulan longgar tentang asumsi yang secara logis dianut bersama, konsep, atau proposisi yang mengarahkan cara berpikir dan cara penelitian. Mata Kuliah lainnya adalah Media Pembelajaran Kimia yang membahas materi-materi mengenai hakekat media pembelajaran, peran media pembelajaran dalam pembelajaran, jenis dan karakteristik media pembelajaran, ketepatan dalam memilih media pembelajaran, mendesain dan membuat media pembelajaran serta teknik penggunaan media pembelajaran.

Pembelajaran Daring di kampus Universitas Muhammadiyah Cirebon, sudah mulai digagas sejak tahun 2010, di mana seluruh dosen UMC mengikuti pelatihan pengelolaan kelas online dengan Kozima International. Penyelenggaraan perkuliahan online selanjutnya masih dilakukan oleh dosen perorangan dengan memanfaatkan *google classroom*, moodle pada web berbayar, dan sarana pemanfaatan teknologi lainnya. *e-learning* yang diterapkan di UMC juga sudah dilakukan di beberapa prodi PGSD di Fakultas Ilmu Keguruan (FKIP) pada tahun 2017. Selanjutnya program studi Ilmu Komunikasi FISIP UMC juga melakukan pembelajaran ini melalui Google Classroom sejak tahun 2016. Sistem pembelajaran secara daring ini dilakukan dengan hybrid, di mana tetap ada perkuliahan tatap muka sebagai pengantar dan pendalaman mata kuliah, terutama bagi beberapa kelas yang mahasiswanya memiliki waktu terbatas dalam pertemuan tatap muka. Program ini memberikan beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh kuliah tatap muka, antara lain: fleksibilitas, proses belajar sesuai dengan kemampuan setiap individu, daya serap yang lebih baik dan hemat waktu serta biaya. Materi dalam kelas dapat diakses seluas mungkin, dosen harus dapat melayani banyak mahasiswa tanpa harus bertemu langsung. Dalam perkuliahan ini, mahasiswa dapat mengunduh rekaman perkuliahan dan materi-materi perkuliahan. Namun, bisa dikatakan pada 2018, pengelolaan secara terpadu dan



lebih terorganisir mulai digagas dengan adanya laman LMS di www.e-learning.umc.ac.id tersebut.

C. FRAMEWORK & ROAD MAP E-LEARNING DI UMC

Proses kemajuan penemuan media pembelajaran ini telah mengubah arah sistem pembelajaran maupun dalam proses memberi perkuliahan kepada mahasiswa selaku peserta didik. Hal ini pula yang mengubah pola maupun metode dalam melakukan “*transfer of knowledge*” kepada peserta didik juga ikut berubah.

Penggunaan dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi komunikasi dan informasi menjadi suatu ‘kewajiban’ yang dilakukan oleh pendidik baik guru maupun dosen. Hal ini akan berdampak terhadap proses pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan kreativitas bagi guru ataupun dosen dalam proses pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan optimal dalam memberikan materi belajar kepada peserta didik baik di tingkat pendidikan dasar maupun pendidikan tinggi. Industri 4.0 adalah nama tren otomasi dan pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik. Istilah ini mencakup sistem siber-fisik, internet untuk segala, komputasi awan, dan komputasi kognitif. Industri 4.0 menghasilkan “pabrik cerdas”.

Dengan adanya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, maka proses pembelajaran di tingkat perguruan tinggi telah mengubah konsep “*transfers of knowledge*” yang semula menggunakan media konvensional diubah menggunakan media pintar (Smart media) yang berbasis teknologi komunikasi maupun informasi (Tilaar, 2003). Adanya penggunaan media pintar ini diharapkan bisa membantu proses dalam belajar - mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas sehingga proses *transfer of knowledge* terhadap peserta didik dapat dilakukan dengan optimal.

Harus diakui bahwa saat ini dunia sudah memasuki era digitalisasi dan integrasi system industri yang sangat berkembang pesat. Disertai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, dunia industri kini memasuki era revolusi industri 4.0. menurut seorang kanselir Jerman, Angela Merkel, seperti yang disebutkan oleh (Prasetyo & Sutopo, 2017), Industri 4.0 adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Aspek-aspek produksi yang terlibat tersebut mendigitalisasi dan mengintegrasikan secara menyeluruh berbagai mata rantai nilai dari sebuah organisasi mulai dari hulu produksi yang ada di supplier hingga ke hilir mata rantai nilai organisasi tersebut berada di konsumen akhir. Semua data terkait proses operasi atau proses produksi mengutamakan efisiensi dan efektifitas oleh sebab itu semua



proses tersebut terintegrasi pada suatu jaringan dan dapat diakses secara *real time*. Prasetyo dan Sutopo juga menjelaskan, semua proses industri yang terintegrasi tersebut tidak lepas dari perkembangan dunia keilmuan keteknikindustrian yang mana keilmuan tersebut sejak era revolusi industri pertama di Inggris pada akhir abad ke-18 dengan ditemukan mesin uap atau yang bias disebutkan revolusi 1.0 berkembang sangat pesat hingga kini menjadi era revolusi industry 4.0 dimana semua dilakukan terintegrasi secara digital dan dalam jaringan.

Jika dunia industri sudah berevolusi pada era industri 4.0 dengan segala tantangan yang ada, maka dunia pendidikan tinggi juga harus melakukan penyesuaian terhadap perkembangan era industri 4.0 untuk menjawab tantangan tersebut. Tidak hanya mengikuti perkembangan keilmuan dengan mengembangkan materi pengajaran saja tetapi juga melakukan pengembangan terhadap proses pembelajaran. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah salah satu metode pembelajaran yang memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Bahkan metode pembelajaran dengan menggunakan TIK memberikan hasil belajar yang lebih baik dari metode pembelajaran yang tidak menggunakan TIK (Ramadhani, 2012; Uno & Ma'ruf, 2016)

Pembelajaran dalam jaringan ini biasa dikenal dengan istilah *Learning Management Systems* (LMS) yang merupakan aplikasi perangkat untuk kegiatan dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (*e-learning program*) (Hidayat, Migunani, & Utomo, 2014). Beberapa LMS yang berlisensi open source adalah sebagai berikut: Moodle, Claroline, Dokeos, Docebo, ATutor, Chamilo, OLAT, dan masih banyak lagi.

Proses penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran yang komunikatif telah digunakan di perguruan tinggi di samping teknologi media lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Teknologi proyektor sebagai contoh media e-learning juga sudah dilakukan di hampir semua perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. LMS yang bisa mendukung pembelajaran diantaranya adalah Moodle. Moodle memberikan fasilitas kepada pendidik maupun peserta didik mengikuti pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan e-learning.

Di beberapa program studi pada Universitas Muhammadiyah Cirebon (UMC) sudah menerapkan metode LMS Moodle sebagai penunjang pembelajaran e-learning. Fakta di lapangan, dosen pengampu matakuliah dan peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Hal ini berdampak kepada proses pembelajaran tidak harus dilaksanakan di dalam ruang kelas tapi bisa dilakukan di luar kelas yang waktunya dapat diatur sesuai kesepakatan peserta didik dan dosennya. Proses interaksi pembelajaran di luar kelas ini juga dilakukan dengan membuat forum khusus atau “chat” yang tersedia dalam e-



learning. Dosen dapat melakukan monitoring peserta didik dari proses tanya jawab materi perkuliahan yang diberikan pada forum khusus “chat”.

Dalam kaitannya dengan revolusi industri 4.0, Tim Dosen Universitas Muhammadiyah Cirebon berusaha untuk mengembangkan beberapa mata kuliah yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Gabungan dari beberapa program studi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta Fakultas Teknik berkolaborasi mengembangkan mata kuliah daring terbuka demi memberi kemanfaatan secara luas.

Dalam upaya pengembangan tersebut, Tim e-learning UMC merancang roadmap pembelajaran daring Universitas Muhammadiyah Cirebon. E-Learning adalah proses pembelajaran atau pelatihan dengan memanfaatkan TIK (media elektronik atau internet) untuk berinteraksi secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi pembelajaran lintas ruang dan waktu. Kapabilitas, kemampuan institusi untuk memastikan bahwa *rancangan, pengembangan, dan penyampaian* e-Learning sesuai dengan kebutuhan (Marshall, 2007):

1. Mahasiswa
2. Staf
3. Institusi

a) Framework

Tujuan & Sasaran pengembangan e-learning UMC:

a) Menjadi kampus yang menjadi pengggagas kerjasama e-learning di Kabupaten Cirebon dan sekitarnya.

b) Proses pembelajaran dapat dengan mudah diambil di berbagai tempat tanpa bergantung pada universitas/sekolah tempat si mahasiswa belajar. Di samping itu dikembangkan pula perpustakaan internet yang lebih dinamis.

c) Peserta didik dapat dengan mudah berguru pada para ahli di bidang yang diminatinya.

d) Membantu Peserta didik yang berminat dalam mengambil mata kuliah dimanapun di institusi pendidikan tinggi seluruh Indonesia tanpa batas institusi atau batas negara.



b) Roadmap Path

Roadmap dibuat berdasarkan pada lima kategori, yaitu *pembelajaran*, *pengembangan*, *pendukung*, *evaluasi*, dan *organisasi*. Tahapan pengembangan roadmap diambil dari lima dimensi kapabilitas dalam eMM (e-Learning Maturity Model), yaitu *penyampaian*, *perencanaan*, *pendefinisian*, *manajemen*, dan *optimasi*.

		Penyampaian	Rencana	Definisi	Manajemen	Optimasi
Kategori	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Penambahan animasi - Penggabungan dengan courseware - Diskusi dan umpan balik 	Perencanaan platform dan penyampaian (interaksi) Perencanaan desain dan pengolahan umpan balik	<ul style="list-style-type: none"> - Standar 	Penjaminan mutu sistem pembelajaran.	Optimalisasi Jumlah dosen penyenggara e-learning
	Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> - Peningkatan peralatan TIK (Server, storage & internet) - Training pemateri 	Perencanaan peningkatan peralatan TIK Utama dan pendukung Perencanaan peningkatan pengguna Perencanaan pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> - Standar infrastruktur & IT support 	Peluang hibah e-learning	Rancangan pengembangan mutu materi pembelajaran
	Dukungan	<ul style="list-style-type: none"> - IT support tim - Perpustakaan, sumber referensi, data repository - Administrasi dan help desk 	Perencanaan peningkatan kapabilitas tim IT support Perencanaan penyesuaian referensi dan kapasitas storage (repository) Perencanaan peningkatan (tata cara) pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> - Standar IT support - Standar sumber referensi - Standar administrasi & help desk 	Kebijakan dalam penyelenggaraan e-learning secara optimal, merancang peluang kerjasama PJJ.	Rancangan Anggaran Pengembangan e-learning



E v a l u a s i	<ul style="list-style-type: none"> - Kuisisioner (untuk siswa & pemateri) - Kuisisioner tentang materi, peralatan, presentasi. 	Monitoring evaluasi (monev) Bidang Pembelajaran, dokumen umpan balik.	Standar SPMI	Monitoring evaluasi pada jangka pendek dan menengah.	Monitoring evaluasi pada jangka panjang.
O r g a n i s a s i	<ul style="list-style-type: none"> - Training TIK (pemateri, IT support, admin) 	Rancangan Anggaran, Dokumen Infrastruktur e-learning.	Panduan Operasional Pengelolaan kelas Online	Monev rencana anggaran, monev rencana pengembangan e-learning	Rencana strategi e-learning

D. STANDAR PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DARING

Dalam setiap matakuliah memerlukan pembelajaran daring yang bervariasi selama 16 kali pertemuannya, sesuai dengan SNI/TKTI 2020. Di awal perkuliahan yang diperlukan adalah merancang seluruh matakuliah dalam rancangan perkuliahan umum dan dilaksanakan dalam jaringan. Langkah-langkah yang diperlukan untuk merancang perkuliahan secara utuh adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan perkuliahan harus berjalan dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Menyiapkan persiapan pembelajaran daring matakuliah yang diampu untuk satu semester berupa Rancangan Pembelajaran Semester (RPS), Satuan Acara Perkuliahan (SAP), dan materi pembelajaran.
 - b. RPS matakuliah diberikan kepada Kaprodi dan TU Fakultas serta diunggah dalam *e-learning UMC* oleh dosen penanggungjawab matakuliah yang ditetapkan Kelompok Bidang Keahlian (KBK)
 - c. SAP dan materi pembelajaran diunggah dalam *E-learning UMC* oleh dosen pengampu matakuliah.
 - d. Kegiatan proses pembelajaran setiap matakuliah dirancang untuk 16 pertemuan, termasuk didalamnya Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).
2. Pelaksanaan perkuliahan daring
 - a. Pembelajaran daring dilaksanakan dengan aktivitas pembelajaran secara sinkron dan asinkron. Setiap pertemuan ada interaksi antara dosen dan mahasiswa



- b. Setiap pertemuan Dosen mengisi jurnal perkuliahan dan presensi kehadiran secara online
 - c. Aktivitas pembelajaran sinkron merupakan pembelajaran yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa dalam waktu yang sama dan dapat dilakukan melalui *video conference*, *webinar*, dan atau *chat*.
 - d. Aktivitas pembelajaran online asinkron merupakan pembelajaran yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa melalui E-learning UMC dalam waktu berbeda, yang dapat dilakukan melalui *assignment*, *forum diskusi*, ruang tautan, dan atau *quiz*.
 - e. Pembelajaran sinkron yang menggunakan *video conference* dilaksanakan dengan adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa secara online maksimal 2 kali selama satu semester dengan durasi waktu maksimal 15 menit per sks.
 - f. Pembelajaran daring dengan *video conference* dapat dilaksanakan dengan menggunakan *e-learning UMC*, Cisco Webex, Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, atau sejenisnya.
 - g. Pada saat pelaksanaan pembelajaran sinkron dengan *video conference*, dosen dan mahasiswa wajib berpakaian rapi (tidak memakai kaos tanpa krah) dan hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - h. Materi kuliah diunggah dalam *e-learning UMC* sebagai konten pembelajaran yang disajikan dengan teknologi teks, animasi, video, presentasi, atau tutorial
 - i. Materi pembelajaran daring yang menggunakan teknologi video dianjurkan untuk diunggah dalam *Youtube* agar pembelajaran dapat diikuti dan ditayang-ulang oleh mahasiswa setiap waktu
 - j. Kegiatan pembelajaran daring dilaksanakan sesuai jadwal perkuliahan yang ditetapkan Dekan. Jika ada perubahan jadwal perkuliahan, perkuliahan pengganti harus dilaksanakan pada hari kerja (Senin-Jumat) dan jam kerja (07.00 - 17.00).
 - k. Setiap pertemuan pembelajaran daring, dosen wajib mengisi jurnal perkuliahan dan presensi kehadiran secara online pada SIMAKU UMC.
 - l. Pelaksanaan pembelajaran daring menjunjung etika komunikasi, yaitu kejujuran, integritas, keterbukaan, objektivitas, dan tanggungjawab.
3. Evaluasi dalam perkuliahan daring
 - a. Penilaian pembelajaran daring meliputi penilaian keaktifan mahasiswa, tugas, UTS, dan UAS.
 - b. Hasil penilaian pembelajaran diunggah ke SIMAKU sesuai jadwal akademik UMC.



BAB II

PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN DARING

A. JENIS PEMBELAJARAN DARING

Penyelenggaraan PJJ berdasarkan Permendikbud Nomor 7 Tahun 2020 Pasal 44 dapat dilakukan melalui modus Tunggal, Ganda dan Konsorsium. PJJ pada Universitas Muhammadiyah Cirebon dilaksanakan dalam modus berikut:

1. Modus Ganda

Penyelenggaraan PJJ pada Program Studi secara tatap muka dan jarak jauh.

2. Modus Konsorsium

Penyelenggaraan PJJ oleh beberapa Program Studi dalam bentuk kerja sama antar perguruan tinggi dalam wilayah nasional dan/atau internasional. Penyelenggaraan program pembelajaran jarak jauh secara bersama oleh beberapa perguruan tinggi untuk program studi/mata kuliah yang sama, sehingga terjadi pengakuan kredit oleh beberapa perguruan tinggi secara bersama, dan memungkinkan alih kredit lintas perguruan tinggi. Penyelenggaraan program studi jarak jauh dalam konsorium harus memperoleh ijin Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi untuk setiap program studi. Setelah memperoleh ijin penyelenggaraan dapat membentuk konsorium untuk kepentingan bersama.

Sedangkan, pembelajaran daring yang diimplementasikan di Universitas Muhammadiyah Cirebon terdiri dari pembelajaran sinkron dan asinkron.

1. Pembelajaran **sinkron** merupakan pembelajaran secara langsung di sebuah lokasi tertentu, bisa lokasi fisik maupun virtual, di waktu yang sama. Aktivitas pembelajaran sinkron dapat menyerupai pembelajaran konvensional dan diisi ceramah, diskusi, demonstrasi, tanya jawab, dan sebagainya. Dalam pembelajaran daring, pembelajaran sinkron terjadi di waktu yang sama dimanapun dosen dan mahasiswa berada. Aktivitas belajar dapat terjadi melalui teknologi sinkron seperti *video conference*, *audioconference* atau *web-based seminar (webinar)*. Biasanya aplikasi google meet, Zoom, serta Webex Cisco merupakan pilihan-pilihan yang digunakan. Aktivitas ini



menyerap kuota data banyak dari masing- masing mahasiswa dan dosen, karena itu aktivitas ini merupakan aktivitas mahal.

2. Pembelajaran **asinkron** adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi belajar mandiri secara *daring*. Peserta belajar dapat belajar kapan saja, di mana saja, sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masingmasing. Aktivitas belajar dalam pembelajaran asinkron diantaranya adalah membaca, mendengarkan, menonton, mempraktekkan, mensimulasikan dan latihan dengan memanfaatkan obyek belajar (materi digital) tertentu yang relevan. Adapun kreativitas dosen sangat diperlukan dalam hal ini dan waktu serta kerumitan yang dibuat oleh dosen harus sesuai dengan porsi topik di dalam rencana pembelajaran. Kebanyakan aktivitas belajar lebih banyak terjadi dalam jaringan walau tidak menurut kemungkinan terjadi di luar jaringan jika memungkinkan. Adapun pembelajaran yang terjadi dapat melibatkan lebih dari satu pihak, karena dibutuhkan kolaborasi antar mahasiswa dan juga dosen. Diskusi dalam grup ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan aktivitas dalam grup kecil, penugasan berbasis proyek dan lain sebagainya.

Aktivitas dalam pembelajaran daring terdiri dari berbagai macam yang tidak kalah menariknya dengan pembelajaran tatap muka. Aktivitas dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan waktu dari para dosen. Berikut beberapa aktivitas dalam pembelajaran di e-learning:



**TABEL 2. TABEL SETTING BELAJAR DAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN
(PERBANDINGAN SINKRON DAN ASINKRON)**

Aktivitas Pembelajaran			
Offline	Online		
<ul style="list-style-type: none"> • Sinkron 	<ul style="list-style-type: none"> • Sinkron 	<ul style="list-style-type: none"> • Asinkron Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Asinkron dalam grup
<ul style="list-style-type: none"> • Video • Diskusi • Praktek • Workshop • Seminar • Praktek lab • Pembahasan proyek individual maupun kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas virtual • Konferensi audio • Konferensi video • <i>Web-based</i> seminar (webinar) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Menonton (video) • Mendengar (audio, <i>audiocast</i>) • Studi <i>daring</i> • Simulasi/praktek • Latihan • <i>Role play</i> • Tes • Publikasi/jurnal (google docs, wiki, blog). 	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi dalam diskusi melalui forum diskusi <i>daring</i> maupun luar jaringan (fitur forum). • Mengerjakan tugas individu/kelompok • Publikasi individu atau kelompok (melalui wiki, blog, dll).

Dengan berbagai macam setting pembelajaran dalam jaringan tersebut, dosen dapat menentukan konten apa yang akan dibuat terlebih dahulu disesuaikan dengan kerangka perkuliahan yang akan dilaksanakan.

B. MEDIA DIGITAL

Media digital merupakan media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat digunakan dalam perkuliahan daring. Dosen dapat memilih berbagai media digital yang menarik dan disukai oleh mahasiswa. Oleh karena itu dosen harus memperhatikan media digital yang sesuai dengan mata kuliah yang diampu. Jenis-jenis media digital antara lain teks, suara (audio), visual, video, animasi, simulasi. Berikut adalah ragam media digital dan jenis pengetahuan.



Tabel 3. Ragam Media Digital dan Jenis Pengetahuan

Jenis Pengetahuan	Jenis Media (ke kanan dan k bawah makin kompleks)					
	Teks	Audio	Visual	Video	Animasi	Simulasi
Fakta	□	□	□	□	-	-
Konsep	□	□	□	□	□	-
Prinsip	□	□	□	□	□	□
Prosedur	□	□	□	□	□	□

Dalam menentukan media digital, dosen harus memperhatikan langkah-langkah pemilihan media digital adalah sebagai berikut:

1. Dosen membuat konten/objek belajar yang merupakan sebuah pokok materi tertentu.
2. Dosen Memilih dan menentukan media/aset digital sesuai dengan objek belajar dan ragam pengetahuan yang akan dijelaskan dalam pembelajaran daring, seperti teks, suara (audio), visual, video, animasi, simulasi.
3. Dosen dapat mengambil referensi media digital dengan melihat konten yang berasal dari platform-platform media sosial seperti youtube, instagram dan facebook. Selain itu dosen juga dapat membuat konten sendiri dan mengatur segala sesuatu sesuai dengan yang diinginkan.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran daring dapat menentukan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran, untuk itu dalam memilih media digital harus memenuhi kriteria, antara lain; ketersediaan waktu, dana dan tenaga serta ketrampilan membuat konten dengan peranti lunak yang ada. Contohnya dalam hal membuat video, diperlukan waktu serta keahlian untuk mengedit, dan memadukan penggalan-penggalan film. Dalam membuat konten yang baik dapat dibantu oleh ahli desain grafis. Namun, dosen yang bersangkutan harus mendampingi untuk mencegah kesalahpahaman. Dengan demikian untuk membuat sebuah konten yang baik dan serius diperlukan kerjasama dari beberapa pihak.

Konten pada media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di e-learning sangat beragam, dosen dapat memilih konten tersebut sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini adalah konten media yang dapat dimanfaatkan.



Tabel 4. Media Digital yang bisa Dimanfaatkan

No.	Media Digital	Contoh
1.	Teks	Link artikel, teks dalam bentuk file pdf
2.	Audio	Rekaman suara
3.	Visual	Slide presentasi, infografis, ilustrasi, komik, Diagram, tabel, grafik, sketsa
4.	Video	Rekaman video
5.	Animasi	Animasi video, animasi teks
6.	Simulasi	Games, <i>augmented reality</i> , <i>virtual reality</i>

Dalam panduan ini akan dibahas lima jenis konten untuk digunakan dalam e-learning UMC. Konten-konten tersebut adalah:

1. Teks

Konten teks yang dimaksud adalah bahan ajar paling sederhana yang dapat disampaikan dosen kepada mahasiswa yang berupa teks. Sebaiknya teks disampaikan dalam bentuk file pdf dan diunggah ke e-learning. Dalam perkembangan selanjutnya, teks juga menjadi bervariasi karena dapat disisipi suara dan gambar serta video. Belum lagi adanya tautan dalam teks yang dapat mengantarkan pembaca kepada laman-laman tertentu yang lebih spesifik. Teks bahan ajar dapat menjadi sangat padat dan menjadi panduan umum bagi mahasiswa yang mengambil perkuliahan daring.

2. Powerpoint

Powerpoint digunakan untuk menjelaskan materi kepada mahasiswa dan dapat dibuat menarik dan interaktif.

a) Slide powerpoint

Slide powerpoint adalah bentuk paling sederhana digunakan untuk menjelaskan pokok-pokok materi perkuliahan. Presentasi ini dapat diunggah ke e-learning UMC.

b) Presentasi rekam layar

Presentasi rekam layar mempunyai kelebihan karena mirip video dan lebih dapat memuat lebih banyak isi materi.

3. Audio

Audio ada konten yang berupa suara dari dosen mengenai materi yang dibuat oleh dosen dan direkam. File rekaman ini diunggah di e-learning UMC untuk mahasiswa dan dapat



didengarkan setian saat sambil melakukan kegiatan lain. Teks audio sangat digemari karena praktis dan juga sangat berguna bagi yang mempunyai tipe belajar audio visual.

4. Video

Video digunakan untuk menggantikan dosen yang mengajar secara riil dan berupa rekaman. Dengan mengunggah video di channel youtube dan menyematkannya di e-learning UMC, maka mahasiswa dapat melihat dosen yang bersangkutan mengajar seperti di kelas biasa. Video membuat mahasiswa merasa seperti menjalani perkuliahan riil di kampus bersama dosen yang bersangkutan.

5. Animasi

Membuat konten dalam bentuk lebih menarik karena adanya tambahan animasi. Teks maupun power point juga bisa diberi animasi. Animasi khusus juga dapat dibuat dengan menggunakan beberapa peranti lunak yang tersedia online dan beberapa diantaranya gratis untuk diunduh dan diinstal di komputer masing-masing. Konten ini diunggah di dapat digunakan oleh mahasiswa. Animasi dibutuhkan jika ada konsep sulit yang perlu dipahami, atau proses panjang yang perlu dijelaskan dengan lebih singkat.



BAB III

PENILAIAN PEMBELAJARAN DARING

Asesmen adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Diperlukan sebuah instrumen yang mempunyai kisi-kisi sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Biasanya instrument dibuat untuk asesmen sinkron maupun asinkron. Adapun pembuatan konten evaluasi juga memerlukan pemahaman akan langkah-langkah yang ada dalam program yang digunakan. Asesmen dapat dilakukan untuk mahasiswa secara individu maupun kelompok.

1. Test objektif untuk pembelajaran sinkron dan asinkron, dapat berupa:
 - a. Pilihan ganda (*multiple choice*)
 - b. Benar salah (*true-false*)
 - c. Mencocokkan (*matching*).

Test objektif dibuat bersama dengan kuncinya dan dapat diacak untuk satu siswa dan siswa lainnya. Tes semacam ini membutuhkan waktu lama pada waktu membuat, namun koreksi dapat dilakukan oleh program computer sehingga hasilnya segera diketahui.

2. Test non objektif untuk pembelajaran sinkron dan asinkron dapat berupa:
 - a. Jawab singkat
 - b. Jawaban Panjang
 - c. Essay dalam assignment (membutuhkan rubrik)
 - d. Diskusi dalam jaringan (membutuhkan rubrik)
 - e. Penugasan atau proyek dalam assignment (membutuhkan rubrik)

Test non objektif memerlukan pemeriksaan seksama dan membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengoreksi karena harus dibaca satu persatu, terutama untuk penilaian essay dan tuhas proyek maupun diskusi. Rubrik yang detil perlu dibuat supaya mempercepat koreksi dan juga menghindari bias.



DAFTAR RUJUKAN

- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2014.
- H.A.R. Tilaar. 2003. Manajemen Pendidikan Nasional. Rosda. Bandung.
- Hidayat, A., Migunani, & Utomo, V. G. (2014). Peningkatan Mutu Pembelajaran Melalui Pelatihan, Workshop Dan Pendampingan Pembuatan E-Learning Bagi Guru SMK Negeri 1 Bringin Dan Smk Negeri 1 Pringapus, Kabupaten Semarang. *DIANMAS*, 3(1), 9.
- Marshall, S., eMM Version 2.3 Process Description, Victoria University of Wellington, Wellington, 2007.
- Marshall, S., eMM Core Version 2.3 Self-Assessment Workbook, Victoria University of Wellington, Wellington, 2007.
- Nasir, M. (2018). *Pendidikan Tinggi Berkualitas: "Mendorong Kemajuan Iptek, Inovasi, dan Daya Saing Bangsa di Era Revolusi Industri 4.0"*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 Tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, Dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta
- Ramadhani, M. (2012). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sayling Wen. 2002. Future of The Media. Lucky Publisher. Batam.
- Syamsuar dan Reflianto. (2018). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. [online]. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan (E-TECH)*, Vol. 06, No.02. Tersedia: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/101343>.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.
- UU No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, dan Permendikbud Nomor 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Perguruan Tinggi
- Wonorahardjo, Surjani; dkk. Panduan Pembelajaran Daring-LP3 Universitas Negeri Malang. 2020.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
2020

