



**ITS**  
Institut  
Teknologi  
Sepuluh Nopember

TUGAS AKHIR - KS 141501

**ANALISIS *GOOD ONLINE COURSE* DAN  
IMPLEMENTASINYA PADA MATA KULIAH DASAR DESAIN  
ARSITEKTUR 1 DI ITS**

**ANALYSIS OF *GOOD ONLINE COURSE* AND ITS  
IMPLEMENTATION TO BASIC ARCHITECTURAL DESIGN  
1 COURSE IN ITS**

ERMA MAULINA QURRUTA AYUN  
NRP 052114410000069

Dosen Pembimbing  
Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom, M.T  
Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc

DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2018a





**ITS**  
Institut  
Teknologi  
Sepuluh Nopember

**TUGAS AKHIR - KS 141501**

**ANALISIS *GOOD ONLINE COURSE* DAN  
IMPLEMENTASINYA PADA MATA KULIAH DASAR  
DESAIN ARSITEKTUR 1 DI ITS**

**ERMA MAULINA QURRUTA AYUN  
NRP 052114410000069**

**Dosen Pembimbing  
Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom, M.T  
Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc**

**DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2018**



**ITS**  
Institut  
Teknologi  
Sepuluh Nopember

**FINAL PROJECT - KS 141501**

# **ANALYSIS OF *GOOD ONLINE COURSE* AND ITS IMPLEMENTATION TO BASIC ARCHITECTURAL DESIGN 1 COURSE IN ITS**

**ERMA MAULINA QURRUTA AYUN**  
NRP 05211441000069

**Supervisors**

**Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom, M.T**  
**Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc**

**DEPARTMENT OF INFORMATION SYSTEMS**  
**Faculty of Information Technology and Communication**  
**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**  
**Surabaya 2018**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISIS *GOOD ONLINE COURSE* DAN  
IMPLEMENTASINYA PADA MATA KULIAH DASAR  
DESAIN ARSITEKTUR 1 DI ITS**

**TUGAS AKHIR**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
pada  
Departemen Sistem Informasi  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

**ERMA MAULINA QURRUTA AYUN**

**NRP. 052114410000069**

Surabaya, 17 Juli 2018

**KEPALA**

**DEPARTEMEN SISTEM INFORMASI**

**Dr. Ir. Aris Tjahyanto, M.Kom.**

**NIP.19650310 199102 1 001**





**LEMBAR PERSETUJUAN**

**ANALISIS *GOOD ONLINE COURSE* DAN  
IMPLEMENTASINYA PADA MATA KULIAH  
DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1 DI ITS**

**TUGAS AKHIR**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

pada

Departemen Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**ERMA MAULINA QURRUTA AYUN**

**NRP. 052114410000069**

Disetujui Tim Penguji : Tanggal Ujian : 6 Juni 2018  
Periode Wisuda : September 2018

**Feby Artwodini Muqtadiroh, S.Kom, M.T (Pembimbing I)**

**Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc (Pembimbing II)**

**Hanim Maria Astuti, S.Kom., M.Sc (Penguji I)**

**Sholiq, ST, M.Kom, M.SA (Penguji II)**

**ANALISIS *GOOD ONLINE COURSE* DAN  
IMPLEMENTASINYA PADA MATA KULIAH DASAR  
DESAIN ARSITEKTUR 1 DI ITS**

**Nama Mahasiswa** : ERMA MAULINA QURRUTA  
AYUN  
**NRP** : 052114410000069  
**Departemen** : Sistem Informasi FTIK-ITS  
**Dosen Pembimbing1** : Feby Artwodini Muqtadiroh,  
S.Kom, M.T  
**Dosen Pembimbing 2** : Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc

**ABSTRAK**

*Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya menggunakan E-learning Share ITS yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian-penelitian terkait evaluasi Share ITS sebelumnya, Share ITS masih memerlukan perbaikan fitur dan user interface, penyederhanaan navigasi, dan perbaikan layanan heldesk. Namun, rekomendasi tersebut tidak dilakukan. Selain itu, belum terdapat penelitian yang menyinggung mengenai bagaimana agar kelas online yang dibuat dapat menjadi good online course.*

*Penelitian ini bertujuan untuk mendefinisikan konsep good online course berdasarkan jurnal Shulamit Kotzer dan Yossi Elran, instrument evaluasi materi PDITT, dan wawancara dengan Kepala Kantor Penjaminan Mutu ITS. Data mentah dari masing-masing sumber tersebut dianalisis dan dilakukan reduksi data hingga menjadi informasi berupa poin-poin yang mudah dipahami. Kemudian dilakukan verifikasi dengan 2 metode yakni benchmarking pada 15 online course untuk mengetahui seberapa banyak poin-poin good online course ditemui. Sehingga poin-poin yang paling banyak ditemui akan menjadi urutan rekomendasi pertama ketika diterapkan. Lalu dilakukan verifikasi poin-poin*

*tersebut kepada 3 verifikator. Selanjutnya, poin-poin tersebut diimplementasikan pada mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 di ITS berdasarkan rencana pembelajaran dan informasi yang digali. Langkah terakhir yang dilakukan adalah melakukan validasi kepada dosen koordinator mata kuliah.*

*Hasil dari penelitian ini adalah poin-poin good online course sebanyak 42 poin yang dibagi dalam 3 aspek model desain Alchemy yakni konten, pedagogi, serta teknologi dan dikelompokkan lagi berdasarkan tahap penjaminan mutu proses pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat menjadi panduan dalam mendesain kelas online, rancangan kerangka konten mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 yang telah dibuat berdasarkan rencana pembelajaran yang memenuhi 36 poin good online course dengan rincian 11 poin dari aspek konten, 17 poin dari aspek pedagogi, dan 7 poin dari aspek teknologi, dan hasil desain kerangka konten pada Share ITS.*

***Kata kunci: E-learning, Moodle, Share ITS, rencana pembelajaran, model desain Alchemy***



# **ANALYSIS OF GOOD ONLINE COURSE AND ITS IMPLEMENTATION TO BASIC ARCHITECTURAL DESIGN 1 COURSE IN ITS**

**Student Name** : ERMA MAULINA QURRUTA  
AYUN  
**NRP** : 052114410000069  
**Department** : Sistem Informasi FTIK-ITS  
**Supervisor 1** : Feby Artwodini Muqtadiroh,  
S.Kom, M.T  
**Supervisor 2** : Amna Shifia Nisafani, S.Kom,  
M.Sc

## **ABSTRACT**

*Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya uses E-learning Share ITS which is used to support the learning process. Based on previous evaluation studies of Share ITS, Share ITS still needs improvements in features and user interfaces, navigation simplification, and service improvements. However, the recommendation was not made. Furthermore, there has been no research touched on how to create online classes to be a good online course.*

*This study aims to define the concept of good online course based on the journal Shulamit Kotzer and Yossi Elran, instrument of PDITT material evaluation, and interview with Head of Quality Assurance Office of ITS. Raw data from each source are analyzed and data reduction is done to be clear information in the form of points that are easy to understand. Then verified in two methods which are benchmarking on 15 online course to find out how many points good online course encountered. So the most common points will be the first priority of recommendations when applied. Then verified the points to 3 verifiers. Furthermore, the points are implemented in the Basic Architectural Design 1 course in ITS based on the lesson plans and the supporting information. The last step is to validate to the coordinator lecturer of the course.*

*The results of this study are the points of good online course which consist of 42 points divided into 3 aspects of Alchemy design model that is content, pedagogy, and technology and grouped again based on the quality assurance stage of the learning process which is expected to be a guide in designing online course, the framework of content of the Basic Architectural Design 1 course which has been made based on the learning plan that meets 36 points of good online course with 11 points from the content aspect, 17 points from the pedagogy aspect and 7 points from the technology aspect, and the result of online course design in Share ITS.*

***Keywords: E-learning, Moodle, Share ITS, rencana pembelajaran, design model Alchemy***

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis tuturkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan kekuatan dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis mendapatkan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir dengan judul:

### **“ANALISIS *GOOD ONLINE COURSE* DAN IMPLEMENTASINYA PADA MATA KULIAH DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1 DI ITS”**

yang merupakan salah satu syarat kelulusan pada Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung, memberikan saran, motivasi, semangat, dan bantuan baik berupa materiil maupun moril demi tercapainya tujuan pembuatan tugas akhir ini. Tugas akhir ini tidak akan pernah terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang sudah melauangkan waktu, tenaga dan pikirannya. Secara khusus penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kedua orang tua, adik, dan seluruh keluarga yang selalu hadir dan senantiasa mendoakan dan memberikan kasih sayang serta semangat tiada henti untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini
2. Dosen pembimbing, Ibu Feby Artwodini, S.Kom, M.T dan Ibu Amna Shifia Nisafani, S.Kom, M.Sc yang dengan sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Dosen Penguji, Ibu Hanim Maria Astuti, S.Kom, M.Sc dan Bapak Sholiq S.T, M.Kom, M.SA yang telah memberikan banyak saran dan perbaikan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
4. Bapak Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D, Ibu Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT, Bapak Yusuf Bilfaqih, S.T, M.T, Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T, M.T dan Bapak Rabbani

Kharismawan, S.T, M.T yang telah bersedia menjadi narasumber penulis selama penulisan tugas akhir.

5. Bapak Faizal Johan Atletiko, S.Kom, M.T, selaku dosen wali penulis yang telah memberikan banyak saran dan masukan selama penulis berkuliah di Departemen Sistem Informasi ITS.
6. Kepala Departemen, Bapak Ir. Aris Tjahyanto, M.Sc.Eng, Kepala Program Studi S1, Bapak Nisfu Asrul Sani, Kepala Laboratorium dan Laboran Manajemen Sistem Informasi.
7. Seluruh dosen pengajar beserta staf dan karyawan di Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi ITS Surabaya yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga kepada penulis selama ini.
8. Teman-teman Laboratorium Manajemen Sistem Informasi periode 118, BPH dan Kabinet HMSI Kolaborasi, AW, Penghuni Sesi Malam, Teman Masa Gitu yang mewarnai masa-masa perkuliahan di Departemen Sistem Informasi.
9. Teman-teman OIRIS dan seperjuangan dalam menyelesaikan tugas akhir, Noptrina, Aldifiati, Devita, Aprilia, Veny, Ilham, Gradiyanto, Wasis, Ria, Zuli, Shaqillah yang memberi masukan, mengingatkan dan memotivasi satu sama lain.
10. Teman-teman seperjuangan lain, Fidah, Hajar, Annisa, Kiki, Ana, Dhea, Arinda, Nita yang memotivasi penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
11. Serta semua pihak yang terlibat dan membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini yang belum mampu penulis sebutkan di atas.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis juga memohon maaf atas segala kesalahan penulis buat dalam buku tugas akhir ini. Penulis membuka pintu selebar-lebarnya bagi pihak yang ingin memberikan kritik maupun saran, serta penelitian selanjutnya yang ingin menyempurnakan karya dari tugas akhir ini. Semoga buku tugas akhir ini bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Surabaya, Juli 2018

Erma Maulina Q.A



*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Relevansi .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Sebelumnya.....	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 <i>Learning Management Systems</i> .....	9
2.2.2 Moodle.....	9
2.2.3 E-learning .....	11
2.2.4 Share ITS.....	16
2.2.5 Rencana Pembelajaran.....	19
2.2.6 Departemen Arsitektur .....	19
2.2.7 Model Desain Alchemy .....	20
2.2.8 Reduksi Data .....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 Tahapan Pelaksanaan Tugas Akhir .....	25
3.1.1 Tahap Identifikasi Permasalahan.....	25
3.1.2 Tahap Perancangan Konsep <i>Good online course</i> .....	26
3.1.3 Tahap Implementasi Rancangan Kerangka Konten .....	32
3.1.4 Tahap Penulisan Tugas Akhir.....	34
BAB IV PERANCANGAN .....	35

4.1	Tahap Identifikasi Permasalahan.....	35
4.1.1	Penggalian Data.....	35
4.1.2	Menentukan Studi Kasus.....	43
4.2	Tahap Perancangan <i>Good online course</i> .....	44
4.2.1	Melakukan Penggalian Data untuk Konsep <i>Good online course</i> .....	44
4.2.2	Melakukan Analisis dan Reduksi Data.....	48
4.2.3	Melakukan Verifikasi.....	49
4.3	Tahap Implementasi Rancangan Kerangka Konten...	51
4.3.1	Melakukan penggalian Data terkait Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1.....	52
4.3.2	Membuat Template Checklist Kelengkapan RP .....	56
4.3.3	Memeriksa Kelengkapan RP.....	56
4.3.4	Mengimplementasikan pada Mata Kuliah DDA 1.....	58
4.3.5	Melakukan Validasi Rancangan.....	58
BAB V IMPLEMENTASI.....		63
5.1	Tahap Perancangan <i>Good online course</i> .....	63
5.1.1	Melakukan Penggalian Data untuk Konsep <i>Good online course</i> .....	63
5.1.2	Melakukan Analisis dan Reduksi Data.....	68
5.1.3	Melakukan Verifikasi.....	74
5.2	Tahap Implementasi Rancangan Kerangka Konten...	76
5.2.1	Hasil Wawancara.....	76
5.2.2	Memeriksa Kelengkapan RP.....	77
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....		79
6.1	Hasil Verifikasi Konsep <i>Good online course</i> .....	79
6.1.1	Hasil <i>Benchmarking</i> pada <i>Online Course</i> Lain .....	79
6.1.2	Hasil Verifikasi Kepada Validator.....	84
6.2	Pemenuhan Saran dari Hasil Verifikasi.....	86
6.2.1	Saran dari Verifikator 1.....	86
6.2.2	Saran dari Verifikator 2.....	87
6.2.3	Saran dari Verifikator 3.....	91
6.3	Perbandingan Hasil Verifikasi.....	92
6.4	Hasil Konsep <i>Good online course</i> .....	101

6.4.1	Definisi <i>Good online course</i> .....	101
6.4.2	Poin-poin <i>Good online course</i> .....	102
6.5	Template Desain Kerangka Konten.....	106
6.6	Rekomendasi Pelengkapan RP .....	110
6.7	Pembahasan Fitur untuk Desain Mata Kuliah DDA 1 111	
6.8	Hasil Kerangka Konten Mata Kuliah .....	120
6.9	Hasil Desain <i>Online Course</i> pada Share ITS .....	121
6.10	Hasil Validasi Kerangka Konten .....	129
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....		131
7.2	Kesimpulan.....	131
7.3	Saran	131
DAFTAR PUSTAKA .....		133
BIODATA PENULIS .....		137
LAMPIRAN A – Data Penggunaan Share ITS Departemen Arsitektur.....		1
LAMPIRAN B - Hasil Wawancara.....		B-2
	Wawancara 1.....	B-2
	Wawancara 2.....	B-6
	Wawancara 3.....	B-9
	Wawancara 4.....	B-13
LAMPIRAN C - Dokumentasi Validasi Wawancara.....		C-1
LAMPIRAN D - Proses dan Hasil Reduksi Data.....		D-1
LAMPIRAN E - Dokumentasi Verifikasi <i>Good online course</i> .....		E-1
LAMPIRAN F - Rencana Pembelajaran.....		F-1
LAMPIRAN G - Hasil Kerangka Konten Mata Kuliah .....		G-1
LAMPIRAN H - Hasil Desain <i>Online Course</i> pada Share ITS .....		H-1
LAMPIRAN I – Dokumentasi Wawancara.....		I-1
LAMPIRAN J – Hasil <i>Benchmarking</i> .....		J-1

*Halaman ini sengaja dikosongkan*



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Website Share ITS [19].....	16
Gambar 2.2 Model Desain Alchemy .....	20
Gambar 2.3 Ilustrasi Reduksi Data dalam Penelitian Kualitatif ([25]) .....	23
Gambar 3.1 Tahap Identifikasi Permasalahan.....	25
Gambar 3.2 Tahap Perancangan Konsep <i>Good online course</i> .....	26
Gambar 3.3 Tahap Implementasi Rancangan Kerangka Konten .....	32
Gambar 3.4 Tahap Penulisan Tugas Akhir .....	34
Gambar 6.1 Threshold yang Ditentukan Verifikator.....	86
Gambar 6.2 Saran dari Verifikator 1 .....	87
Gambar 6.3 Saran dari Verifikator 2.....	87
Gambar 6.4 Standar Terkait Isi dan Proses Pembelajaran .....	89
Gambar 6.5 Saran dari Verifikator 3 .....	91
Gambar 6.6 Pembuka Mata Kuliah .....	106
Gambar 6.7 Informasi Mata Kuliah .....	107
Gambar 6.8 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah .....	107
Gambar 6.9 Peta Kompetensi .....	107
Gambar 6.10 Timeline Tugas.....	108
Gambar 6.11 Media Pembelajaran Mata Kuliah .....	108
Gambar 6.12 Buku Acuan.....	108
Gambar 6.13 Dosen Pengampu .....	108
Gambar 6.14 Download Materi Perkuliahan.....	109
Gambar 6.15 CP Setiap Pertemuan .....	109
Gambar 6.16 Outline dan Materi Perkuliahan.....	109
Gambar 6.17 Asistensi Online .....	110
Gambar 6.18 Dokumentasi Pengumpulan Tugas .....	110
Gambar 6.19 Aktivitas Lain Perkuliahan .....	110
Gambar 6.20 Response Time menurut WebSitePulse.....	126
Gambar 6.21 Response Time menurut Pingdom.....	127
Gambar 6.22 Akses Menggunakan Laptop/PC .....	127
Gambar 6.23 Akses Menggunakan Ponsel.....	127
Gambar 6.24 Download Panduan Penggunaan Share ITS ...	128
Gambar 6.25 Hasil Validasi Desain <i>Online Course</i> .....	130

Gambar C.1 Hasil validasi wawancara 1.....	C-1
Gambar C.2 Hasil validasi wawancara 2.....	C-1
Gambar C.3 Hasil validasi wawancara 3.....	C-2
Gambar C.4 Hasil validasi wawancara 4.....	C-2
Gambar E.1 Hasil verifikasi kepada Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D .....	E-1
Gambar E.2 Hasil verifikasi kepada Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT.....	E-2
Gambar E.3 Hasil verifikasi kepada Yusuf Bilfaqih, S.T, MT .....	E-3
Gambar I.1 Wawancara dengan Kaprodi Departemen Arsitektur .....	I-1
Gambar I.2 Wawancara dengan Kepala KPM ITS.....	I-1
Gambar I.3 Wawancara dengan Dosen Koordinator Mata Kuliah DDA 1.....	I-1
Gambar I.4 Verifikasi dengan Bapak Yusuf Bilfaqih S.T, M.T .....	I-1

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya (1) .....	7
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (2) .....	8
Tabel 2.3 Penelitian Sebelumnya (3) .....	8
Tabel 2.4 Contoh Penerapan Model Desain Alchemy .....	21
Tabel 3.1 Sumber Data dan Informasi Studi Kasus .....	26
Tabel 3.2 Justifikasi Pemilihan Sumber Referensi.....	27
Tabel 3.3 Sumber Data dan Informasi Konsep <i>Good online course</i> .....	28
Tabel 3.4 Informasi Verifikator .....	30
Tabel 3.5 Sumber Data dan Informasi Mata Kuliah .....	32
Tabel 4.1 Template Perekapan Data Penggunaan Share ITS. ....	35
Tabel 4.2 Penjelasan Tingkat Penggunaan Share ITS.....	36
Tabel 4.3 Interview Protocol untuk Kasie Pengembangan Pembelajaran .....	38
Tabel 4.4 Interview Protocol untuk Kaprodi Departemen Arsitektur.....	40
Tabel 4.5 Keterangan Hasil Wawancara 1 & 2 .....	43
Tabel 4.6 Template Penggalan Data Dari Instrumen Evaluasi Materi PDITT .....	45
Tabel 4.7 Template Penggalan Data Berdasarkan Jurnal.....	45
Tabel 4.8 Interview Protocol untuk Kepala KPM ITS .....	45
Tabel 4.9 Template Penggalan Data Berdasarkan Wawancara .....	48
Tabel 4.10 Justifikasi Pengelompokan Berdasarkan Aspek Desain Alchemy [21] .....	48
Tabel 4.11 Justifikasi Pemilihan <i>Online Course</i> Untuk <i>Benchmarking</i> .....	49
Tabel 4.12 Justifikasi Platform <i>Online Course</i> yang Tidak Dipilih .....	49
Tabel 4.13 Template <i>Benchmarking Good online course</i> .....	51
Tabel 4.14 Form Verifikasi <i>Good online course</i> .....	51
Tabel 4.15 Interview Protocol Dosen Koordinator DDA 1....	52
Tabel 4.16 Template Checklist Kelengkapan RP.....	56
Tabel 4.17 <i>Checklist</i> Pemeriksaan Kelengkapan Informasi RP .....	57

Tabel 4.18 Template Rancangan Kerangka Konten .....	59
Tabel 4.19 Form Validasi Rancangan Kerangka Konten .....	60
Tabel 5.1 Petunjuk Aspek Evaluasi Materi PDITT [26] .....	64
Tabel 5.2 Data Mentah dari Jurnal [21].....	67
Tabel 5.3 Data Mentah dari Hasil Wawancara.....	68
Tabel 5.4 Hasil Analisis dan Reduksi Data Pada Langkah 1..	69
Tabel 5.5 Contoh <i>Benchmarking</i> untuk Salah Satu Poin.....	75
Tabel 5.6 Hasil Wawancara 1 .....	76
Tabel 5.7 Hasil Pemeriksaan Kelengkapan RP Mata Kuliah DDA 1 .....	77
Tabel 6.1 Perhitungan Course yang Memenuhi Poin <i>Good online course</i> .....	79
Tabel 6.2 Pengelompokan Perhitungan Course yang Memenuhi Poin <i>Good online course</i> .....	81
Tabel 6.3 Hasil Verifikasi Konsep <i>Good online course</i> .....	84
Tabel 6.4 Perbandingan Hasil Verifikasi.....	92
Tabel 6.5 Hasil Konsep <i>Good online course</i> .....	102
Tabel 6.6 Rekomendasi Pelengkapan RP .....	111
Tabel 6.7 Fungsi Fitur Share ITS untuk Mata Kuliah DDA 1 [35] .....	111
Tabel 6.8 Hasil Kerangka Konten .....	120
Tabel 6.9 Hasil Desain <i>Online Course</i> .....	121
Tabel 6.10 Poin <i>Good online course</i> Secara Khusus pada Desain <i>Online Course</i> DDA 1 .....	122
Tabel 6.11 Poin <i>Good online course</i> Secara Umum pada Desain <i>Online Course</i> DDA 1 .....	124
Tabel A.1 Data penggunaan Share ITS pada Departemen Arsitektur.....	1
Tabel B.1 Interview Protocol 1.....	B-2
Tabel B.2 Hasil Wawancara 1 .....	B-2
Tabel B.3 Interview Protocol 2.....	B-6
Tabel B.4 Hasil Wawancara 2 .....	B-6
Tabel B.5 Interview Protocol 3.....	B-9
Tabel B.6 Hasil Wawancara 3 .....	B-9
Tabel B.7 Interview Protocol 4.....	B-13
Tabel B.8 Hasil Wawancara 4 .....	B-14
Tabel D.1 Proses dan Hasil Reduksi Data.....	D-1

Tabel F.1 Rencana Pembelajaran DDA 1 .....	F-1
Tabel G.1 Hasil kerangka konten mata kuliah DDA1.....	G-1
Tabel H.1 Hasil desain <i>online course</i> pada Share ITS .....	H-1
Tabel J.1 Hasil <i>benchmarking</i> Future Learn .....	J-1
Tabel J.2 Hasil <i>benchmarking</i> edX .....	J-24
Tabel J.3 Hasil <i>benchmarking</i> MIT Open Courseware .....	J-48



*Halaman ini sengaja dikosongkan*

# BAB I

## PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan gambaran umum mengenai tugas akhir yang diangkat. Hal tersebut meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan tugas akhir, tujuan tugas akhir, dan relevan atau manfaat kegiatan tugas akhir. Selain itu, akan dijelaskan pula relevansi tugas akhir dengan laboratorium penelitian penulis.

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Pendidikan jarak jauh diselenggarakan 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 Tinggi [1]. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 31 dan SK Mendiknas No. 107/U/2001 tentang PTJJ atau Perguruan Tinggi Jarak Jauh menjelaskan secara spesifik bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di Indonesia diizinkan dengan menggunakan teknologi informasi [2]. Dengan kemudahan tersebut, banyak institusi dan perguruan tinggi yang menerapkan *e-learning* sebagai media pembelajaran baru.

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) merupakan salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia yang menggunakan *e-learning* untuk mendukung proses pembelajaran. *E-learning* milik ITS menggunakan *moodle*. *Moodle* atau *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* adalah paket *software* yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan *website* [1]. *E-learning* yang dimiliki ITS adalah Share ITS atau *Sharable and Reusable e-learning* Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Share ITS ini memberi banyak manfaat dan kemudahan bagi proses belajar mengajar di Institut

Teknologi Sepuluh Nopember. Share ITS ini menyediakan kebutuhan untuk pembelajaran seperti berbagi file, melakukan *pre-test* dan *post-test*, membuat pengumuman, memberi dan mengumpulkan tugas, mengelompokkan praktikan, membuat laporan nilai, melakukan demo praktikum, dll.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya terkait Share ITS dihasilkan keluaran yakni rekomendasi perbaikan. Rekomendasi tersebut diantaranya berbicara mengenai perbaikan fitur, penyederhanaan navigasi, perbaikan *user interface*, dan perbaikan layanan *helpdesk* [2]. Rekomendasi tersebut bertujuan untuk menjadikan Share ITS menjadi *e-learning* yang baik dalam penggunaannya. Kelemahan dari beberapa penelitian tersebut adalah tidak melakukan rekomendasi yang dihasilkan serta belum ada yang mengkaji mengenai *online course* yang baik. Dengan adanya rekomendasi-rekomendasi serta kelemahan tersebut, maka penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan konsep *good online course* yang diambil dari beberapa sumber seperti jurnal, dokumen lain dan wawancara dengan praktisi *e-learning*. Konsep tersebut akan berisi poin-poin kriteria *good online course* yang akan dikelompokkan berdasarkan aspek-aspek model desain Alchemy yang terdiri dari aspek konten, teknologi dan pedagogi.

Setelah menghasilkan poin-poin tersebut, akan dilakukan *benchmarking* terhadap *e-learning* yang sudah memiliki nama seperti Coursera, Future Learn, dan MIT Open Courseware guna memastikan apakah poin-poin yang dihasilkan memang diterapkan pada *e-learning* tersebut. Setelah itu, dilakukan verifikasi terhadap praktisi *e-learning* yakni Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT yang juga selaku Kepala Kantor Penjaminan Mutu ITS. Selain itu, narasumber akan menentukan *threshold* untuk poin *good online course* yang harus dipenuhi. Setelah melakukan verifikasi, maka akan dilakukan implementasi *good online course* pada salah satu mata kuliah di ITS. Tujuan implementasi pada salah satu mata kuliah ini adalah agar dapat

menjadi gambaran kerangka konten yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan sesuai dengan konsep *good online course*. Dengan adanya gambaran tersebut, diharapkan akan menambah mata kuliah untuk aktif menggunakan Share ITS. Jumlah mata kuliah yang aktif pada Share its juga merupakan salah satu indikator penilaian departemen pada SPMI (Sistem Panduan Mutu Internal).

Pada tahun 2013, Pusat Pengembangan Pendidikan dan Aktivitas Instruksional (P3AI) mengadakan program hibah yang hanya berlangsung selama satu tahun. Program ini membuka kesempatan bagi dosen-dosen di ITS untuk melaksanakan perkuliahan secara *blended learning* yaitu campuran antara tatap muka secara langsung dan perkuliahan menggunakan media *online* khususnya Share ITS. Namun sayangnya saat ini mata kuliah atau dosen yang memanfaatkan Share ITS masih sedikit jumlahnya. Salah satu Dari 38 departemen di ITS, Departemen Arsitektur merupakan salah satu yang belum aktif menggunakan Share ITS.

Tidak seluruh dosen di Departemen Arsitektur tersebut menggunakan Share ITS secara berkelanjutan meskipun sudah pernah menggunakan pada awalnya. Hanya 9 dari 50 mata kuliah yang membuat kelas *onlinenya* pada Share ITS. Salah satu mata kuliah tersebut adalah Dasar Desain Arsitektur 1. Mata kuliah tersebut sudah pernah membuat kelas pada Share ITS. Namun, kelas tersebut tidak digunakan secara aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari konten mata kuliah yang diunggah hanya sebatas Rencana Pembelajaran (RP) dari beberapa materi. Sedangkan saat ini mata kuliah tersebut tidak lagi digunakan. Dosen koordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 mengatakan bahwa alasan tidak lagi menggunakan Share ITS adalah kurangnya dorongan dalam menggunakan Share ITS dan kurangnya memanfaatkan fitur-fitur didalamnya. Pemanfaatan fitur-fitur untuk mata kuliah ini dinilai sulit karena pembelajarannya yang lebih banyak membutuhkan kuliah secara tatap muka.

Berdasarkan refleksi terhadap kondisi kekinian tersebut dan keluaran konsep *good online course*, akan dilakukan implementasi *good online course* pada mata kuliah Dasar Desain Arsitektur. Rancangan kerangka konten dibuat berdasarkan informasi mata kuliah yang dapat dilihat dari Rencana Pembelajaran. Pemilihan mata kuliah tersebut dikarenakan pembelajaran menggunakan sistem studio. Sistem studio merupakan salah satu bentuk *learning by doing*, dimana mahasiswa belajar dan melatih kemampuan desain secara langsung. Dengan bentuk pembelajaran yang lebih banyak praktik tersebut, maka perlu dilakukan perancangan kerangka konten untuk memudahkan dosen dalam menggunakan Share ITS. Selain itu, menurut Kepala Kantor Penjaminan Mutu ITS, banyak dosen pengampu mata kuliah yang dinilai kurang memanfaatkan fitur yang disediakan Share ITS untuk mencapai capaian pembelajarannya khususnya untuk mata kuliah pada bidang teknik. Sehingga perancangan kerangka konten berdasarkan Rencana Pembelajaran dan konsep *good online course* ini akan menjadi pandangan mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 dalam mendesain kelas *online* pada Share ITS. Rancangan yang disusun nantinya adalah berisi rekomendasi fitur yang dapat digunakan untuk setiap aktivitas pembelajaran. Hasil rancangan akan divalidasi kepada dosen koordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dari tugas akhir ini, yaitu:

1. Bagaimana konsep *good online course*?
2. Bagaimana rancangan kerangka konten *online course* Share ITS untuk mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari permasalahan yang disebutkan pada perumusan masalah diatas, batasan permasalahan dalam tugas akhir ini adalah:

1. Perancangan *online course* dilakukan pada mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 dari rumpun mata kuliah Perancangan Arsitektur.
2. Perancangan yang dimaksud adalah merancang kerangka konten berdasarkan Rencana Pembelajaran dan kriteria *good online course* yang disusun pada langkah sebelumnya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang disebutkan sebelumnya, tujuan yang akan dicapai melalui tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui konsep *good online course*
2. Menyusun rancangan kerangka konten *online course* Share ITS untuk mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dari pengerjaan tugas akhir ini, adapun manfaat yang dapat diberikan antara lain:

##### **Bagi Akademis:**

1. Menambah referensi penelitian dalam bidang manajemen sistem informasi mengenai pembelajaran *online*.
2. Menambah referensi berupa konsep *good online course* dan desain *e-learning* yang disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran mata kuliah

##### **Bagi Organisasi**

Memudahkan dosen mata kuliah dalam menyusun *good online course* untuk kelas *onlinenya*.

#### **1.6 Relevansi**

Penelitian tugas akhir ini memiliki relevansi terhadap mata kuliah yang ada pada Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, ITS.

Perancangan kerangka konten yang dihasilkan dari tugas akhir ini memiliki relevansi dengan Mata Kuliah Perancangan/Desain Aplikasi dan Mata Kuliah Spesifikasi Kebutuhan Pengguna. Perancangan kerangka konten ini, mengacu pada kebutuhan pengguna yakni pemangku kepentingan dari mata kuliah serta dokumen-dokumen terkait. Selain itu penelitian ini mengenai *e-learning* yang merupakan salah satu ranah penelitian laboratorium Manajemen Sistem Informasi (MSI).

Berdasarkan usulan tugas akhir yang diajukan, relevansi mata kuliah diatas sesuai dengan ranah penelitian pada Laboratorium Manajemen Sistem Informasi (MSI) yang ada pada Departemen Sistem Informasi ITS. Oleh karena itu, topik tugas akhir yang diajukan penulis merupakan topik untuk Laboratorium MSI.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab ini, akan dijelaskan mengenai penelitian terdahulu dan landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam pengerjaan tugas akhir. Penelitian terdahulu merupakan suatu penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang digunakan sebagai acuan tugas akhir. Landasan teori merupakan teori-teori yang berhubungan dengan pengerjaan tugas akhir.

### 2.1 Studi Sebelumnya

Pada sub bab ini akan diterangkan mengenai beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan memiliki relevansi dengan tugas akhir ini. Penelitian terdahulu tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.1, Tabel 2.2, dan Tabel 2.3.

**Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya (1)**

<b>Judul</b>	Analisis faktor yang mempengaruhi niat keberlanjutan penggunaan e-learning pada perspektif dosen (Studi kasus: Share ITS)
<b>Penulis, tahun</b>	Indra Wicaksono, 2016
<b>Deskripsi umum penelitian</b>	Penelitian ini menghasilkan faktor-faktor yang mempengaruhi niat dosen untuk menggunakan Share ITS secara berkelanjutan dan rekomendasi untuk meningkatkan faktor-faktor tersebut. Faktor kepuasan dosen pada Share ITS dan persepsi kebermanfaatan dosen pada Share ITS berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat keberlanjutan penggunaan. Faktor kemudahan penggunaan dosen pada Share ITS berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kebermanfaatan. Faktor persepsi menikmati menggunakan Share ITS oleh dosen berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap dosen pada Share ITS.
<b>Kelebihan</b>	Penelitian ini menganalisis faktor yang mempengaruhi niat keberlanjutan dosen dalam menggunakan Share ITS. Selain itu diberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan keberlanjutan penggunaan Share ITS.
<b>Kekurangan</b>	Penyebaran kuesioner dilakukan pada responden yang sedikit.



<b>Relevansi Penelitian</b>	Penelitian ini sebagai acuan penulis dalam mengerjakan tugas akhir dalam hal latar belakang penelitian.
-----------------------------	---

**Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (2)**

<b>Judul</b>	<i>Learning and teaching with Moodle-based E-learning environments, combining learning skills and content in the fields of Math and Science &amp; Technology</i>
<b>Penulis, tahun</b>	Shulamit Kotzer dan Yossi Elran, 2012
<b>Deskripsi Umum Penelitian</b>	Penelitian ini mengulas mengenai lingkungan <i>e-learning</i> pada <i>platform</i> Moodle. Lingkungan tersebut yakni aktivitas interaktif yang mengkombinasikan simulasi, video pendek, praktik virtual, permainan, dll dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang interaktif berdasarkan teori konstruktif dan memungkinkan pelajar dan instruktur untuk memperoleh <i>skill</i> untuk digunakan dalam komunikasi informasi dan teknologi.
<b>Relevansi Penelitian</b>	Penelitian ini sebagai acuan penulis dalam mengerjakan tugas akhir dalam hal perancangan konsep <i>good online course</i> . Penelitian ini berisi informasi yang dapat diambil menjadi poin-poin <i>good online course</i> dan kategori pengelompokannya.

**Tabel 2.3 Penelitian Sebelumnya (3)**

<b>Judul</b>	Perancangan <i>Framework</i> Konten <i>E-learning</i> pada Kegiatan <i>Maintenance</i> Mesin Berdasarkan <i>Knowledge Conversion</i> dengan Metode SECI [3].
<b>Penulis, tahun</b>	Amelia Kurniawati, Luciana Andrawina, Rayinda Pramuditya Soesanto; 2014
<b>Deskripsi Umum Penelitian</b>	Dalam penelitian ini dilakukan dokumentasi terhadap <i>tacit knowledge</i> yang dimiliki oleh operator <i>maintenance</i> untuk suatu mesin. Mesin yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah mesin Toshiba BMC 80.5.
<b>Tujuan Penelitian</b>	Membuat kerangka kerja pembuatan konten <i>e-learning</i> dengan mendokumentasikan <i>tacit knowledge</i> operator <i>maintenance</i> dalam melakukan kegiatan <i>maintenance</i> mesin menjadi sebuah <i>explicit knowledge</i> , yaitu <i>best practice</i> berupa panduan pelaksanaan kegiatan <i>maintenance</i> dengan menggunakan metode SECI.
<b>Metode yang digunakan</b>	Dalam melakukan proses konversi dari <i>tacit knowledge</i> menjadi <i>explicit knowledge</i> dapat dilakukan melalui empat jenis proses, yaitu

	<i>socialization, externalization, combination, dan internalization</i> atau yang biasa disebut SECI.
<b>Hasil Penelitian</b>	Berupa <i>best practice</i> digunakan sebagai bahan pada proses pengembangan <i>e-Learning</i> . Penelitian ini menghasilkan <i>best practice</i> kegiatan maintenance mesin yang digunakan sebagai bahan dalam membuat rancangan konten <i>e-Learning</i> .
<b>Relevansi Penelitian</b>	Penelitian ini sebagai acuan penulis dalam mengerjakan tugas akhir dalam hal implementasi kerangka konten. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini melakukan konversi <i>tacit knowledge</i> menjadi <i>explicit knowledge</i> . Kesamaan dengan tugas akhir ini adalah implementasi kerangka konten dilakukan berdasarkan Rencana Pembelajaran dan informasi pendukung dari dosen koordinator mata kuliah yang merupakan bentuk <i>tacit</i> dan <i>explicit knowledge</i> . Kemudian diimplementasikan dalam bentuk <i>explicit knowledge</i> lain yakni kerangka konten pada <i>e-learning</i> .

## 2.2 Dasar Teori

Pada sub bab ini akan dijabarkan mengenai dasar teori yang digunakan untuk mendukung pengerjaan tugas akhir ini.

### 2.2.1 Learning Management Systems

*Learning Management System (LMS)* adalah portal *online* yang menghubungkan instruktur dengan siswa. LMS menyediakan kelas, materi atau aktivitas yang mudah untuk dibagikan. Pada portal ini, instruktur dapat berinteraksi dengan siswa diluar kelas, berdiskusi melalui forum [4]. Dengan menerapkan LMS akan meningkatkan proses pembelajaran dan interaksi antara mahasiswa dan dosen pada perguruan tinggi [5].

#### 2.2.2 Moodle

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai beberapa teori-teori dasar mengenai Moodle yang akan dijadikan objek pada penelitian dalam tugas akhir ini.

### 2.2.2.1 Definisi Moodle

Moodle atau *modular object-oriented dynamic learning environment* merupakan salah satu LMS atau *Learning Management System* yang *open source* yang fleksibel untuk pembelajaran secara *online*. Moodle ini menjadi tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek. MOODLE memberikan paket *software* yang lengkap (MOODLE + Apache + MySQL + PHP) [6]. Moodle terus berkembang dari segi aksesibilitas dan fleksibilitas sejak dikembangkan pertama kali pada tahun 1999 di Australia. Perkembangan tersebut ditunjukkan dari fitur-fitur Moodle yang mudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna [7].

### 2.2.2.2 Keunggulan Moodle

Berikut merupakan keunggulan dari Moodle:

1. Sederhana, efisien dan mudah dioperasikan dengan berbagai *browser*.
2. Mudah dalam instalasi Moodle.
3. Tersedia translasi dalam banyak bahasa.
4. Terdapat manajemen laman meliputi pengaturan laman secara keseluruhan, mengubah tema, menambah modul dan plugins.
5. Terdapat manajemen untuk pengguna.
6. Manajemen pembelajaran dimana dapat menambahkan, mengurangi, dan mengubah kelas.
7. Terdapat banyak modul seperti chat, *polling*, forum, modul untuk jurnal, modul untuk kuis, modul survei dan workshop, dll.
8. *Software* yang gratis dan *open source*.
9. Moodle dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna

### 2.2.2.3 Kekurangan Moodle

Berikut merupakan kekurangan dari Moodle menurut [8] :

1. Moodle tidak memungkinkan untuk menanamkan objek media pada beberapa web browser tertentu seperti Safari.
2. Tidak dapat mengupload file lebih dari 2 MB
3. Pengguna harus menunggu lama untuk dapat menambahkan atau mengembangkan modul
4. Modul yang baru dikembangkan belum memiliki panduan atau cara penggunaannya.

### **2.2.3 E-learning**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai beberapa teori-teori dasar mengenai *e-learning* yang akan dijadikan objek pada penelitian dalam tugas akhir ini.

#### **2.2.3.1 Definisi E-learning**

*E-learning* terdiri dari dua kata, yaitu 'e' yaitu singkatan dari '*electronica*' dan '*learning*' yang berarti 'pembelajaran'. Maka, *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan media elektronik. Jadi dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya [9]. Hal ini berarti pembelajaran dari catatan kuliah, buku-buku atau tatap muka dari instruktur dilakukan secara tidak langsung melalui media elektronik. Bentuk umum *e-learning* adalah pembelajaran melalui komputer, website dan *online*. Dengan teknologi tersebut maka pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik menggunakan multimedia seperti kombinasi teks, grafik, suara dan animasi [10]. Sejalan dengan itu, istilah "e" dalam *e-learning* adalah segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Pengajaran boleh disampaikan pada waktu yang sama (*synchronously*) ataupun pada waktu yang berbeda (*asynchronously*) [11]. Secara lebih singkat William Horton mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari internet) [12].

### 2.2.3.2 Manfaat E-learning

Berikut merupakan manfaat dari *E-learning* menurut [10]:

1. *Multiple Delivery Options*: *E-learning* memudahkan Anda untuk menyampaikan pelatihan pada lingkungan kerja melalui berbagai pilihan penerapan internet, intranet atau CD ROM.
2. *Just-in-Time Training*: *E-learning* mudah diakses oleh siswa. Tidak perlu menunggu untuk mengikuti kelas.
3. *Administrative Control and Reporting*: Dengan *learning management software*, administrator dapat dengan cepat dan mudah mengakses laporan detail untuk memverifikasi progress siswa, investasi pelatihan dan perencanaan yang efektif untuk kedepannya.
4. *Engaging and Effective*: manfaat dari kombinasi suara, animasi dan simulasi *software* yang menghasilkan pelatihan multimedia yang menarik. Kelas pada saat ini menggunakan simulasi yang nyata, latihan secara langsung, skenario *role-playing* untuk membantu siswa “belajar sambil mengerjakan”.
5. *Assessment*: penilaian siswa dapat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan banyak produk *E-learning*, pre-penilaian tersedia untuk mengetahui topik mana yang sudah familiar bagi siswa sehingga mereka akan lebih fokus pada topik tersebut dan mengetahui bagian mana yang perlu penjelasan lebih. Siswa akan mengerjakan kuis yang berguna untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka.
6. *Increased Productivity*: *e-learning* membantu untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan menjadi produktif dan termotivasi.
7. *Lower Cost*: *E-learning* tersedia secara *online*. Sehingga siswa tidak perlu mengeluarkan biaya lain untuk transportasi dan biaya lain.

Dari beberapa manfaat *e-learning* diatas, maka universitas, sekolah atau institusi menerapkan *elarning* sebagai media

pembelajaran baru yang dapat diakses dengan mudah dari murah.

### 2.2.3.3 Implementasi E-learning

Terdapat variasi implementasi sistem *e-learning* yang bertujuan untuk mendistribusikan materi pembelajaran melalui media elektronik dan internet. Hal tersebut agar mendukung terciptanya lingkungan belajar yang *flexible* dan *distributed*. *Distributed learning* yaitu seluruh peserta *e-learning* baik instruktur, siswa dan materi pembelajaran berada pada lokasi yang berbeda. Dalam mengimplementasikan *e-learning*, perlu diperhatikan dua hal penting yaitu target siswa dan hasil pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, dalam mengembangkan materi *e-learning* harus mempertimbangkan tiga teori belajar yaitu *behaviorisme*, *kognitivisme* dan *konstruktivisme*. Berikut adalah penjelasan dari teori belajar dalam implemetasi *e-learning*[13]:

1. *Behaviorisme*, teori ini mengajarkan mengenai fakta (*what*). Contoh implementasinya
2. *Kognitivisme*, teori ini mengajarkan mengenai proses dan prinsip (*how*)
3. *Konstruktivisme*, teori ini mengajarkan mengenai penalaran yang tinggi (*why*)

### 2.2.3.4 Bentuk Implementasi E-learning

Sistem *e-learning* dapat diimplementasikan ke dalam beberapa bentuk, diantaranya[13]:

1. *Asynchronous*, yaitu pembelajaran *e-learning* pada umumnya, dimana siswa dapat mengakses *e-learning* melalui internet kapanpun dan dimanapun.
2. *Synchronous*, yaitu pembelajaran melalui *e-learning* dimana instruktur dan siswa diharuskan membuka computer secara bersama-sama Karena pembelajaran dilakukan secara langsung (*live*), baik melalui video atau *audio conference*.

3. *Hybrid learning/Blended learning*, yaitu pembelajaran yang menggunakan semua bentuk pembelajaran, baik *online*, *offline* atau secara langsung bertatap muka (konvensional).

### 2.2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan E-learning

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan dari penerapan *e-learning* [14].

#### 2.2.3.5.1 Kelebihan *E-learning*

Berikut merupakan kelebihan dari *e-learning*:

1. Biaya pembelajaran lebih ekonomis, bahkan tak jarang *e-learning* dapat diakses secara gratis.
2. Waktu pembelajaran lebih *flexible* dan singkat.
3. Dapat menjangkau wilayah yang luas
4. Mempermudah interaksi antara peserta pembelajaran *e-learning* yaitu siswa dan instruktur. Kemudahan tersebut didapat melalui bahan materi serta fitur yang disediakan.
5. Peserta pembelajaran/ siswa dapat mengakses *e-learning* kapanpun dan dimanapun secara berulang-ulang.
6. Kehadiran instruktur tidak mutlak diperlukan. Siswa dapat belajar melalui materi yang sudah disediakan.
7. Kemudahan bagi instruktur dalam beberapa hal sebagai berikut:
  - Melakukan *update* atau pembaharuan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan keilmuan yang bersangkutan
  - Dapat melakukan pengontrolan perkembangan siswa
  - Melakukan pengembangan diri dan penelitian guna meningkatkan wawasan instruktur

#### 2.2.3.5.2 Kekurangan *E-learning*

Berikut merupakan kekurangan dari *e-learning*:

1. Kehadiran instruktur dalam pembelajaran berkurang. Dikarenakan *e-learning* lebih mengutamakan pembelajaran secara *online*. Sehingga pengawasan terhadap siswa akan berkurang

2. Siswa dituntut untuk mandiri dalam belajar, dikarenakan kontrol dari instruktur sangat minimal. Sehingga siswa harus berusaha untuk memahami pembelajaran dengan bermodal materi yang sudah disediakan pada *e-learning*.
3. *E-learning* masih belum dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat Indonesia dikarenakan berbagai hal seperti faktor ekonomi, kebiasaan yang masih konvensional sehingga malas mencoba pembelajaran secara *online*, teknologi yang dimiliki masih kurang mendukung, dll.
4. Terbatasnya tenaga pendidik yang paham akan teknologi informasi yang mau menggunakan *e-learning*. hal tersebut akan mengurangi efektivitas dari *e-learning* itu sendiri.
5. Belum meratanya perkembangan teknologi informasi di Indonesia menyebabkan implementasi *e-learning* kurang dapat dirasakan oleh masyarakat Indonesia.

#### **2.2.3.6 Karakteristik *E-learning***

Berikut merupakan karakteristik *E-learning* menurut [15]:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara instruktur dengan pembelajar, atau pembelajar dengan pembelajar.
2. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer networks*) atau (*digital media*).
3. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*).
4. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh instruktur dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya
5. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

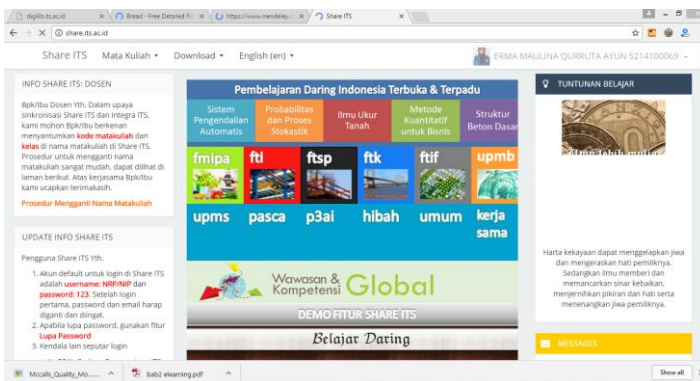


## 2.2.4 Share ITS

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai beberapa teori-teori dasar mengenai Share ITS yang akan dijadikan objek pada penelitian dalam tugas akhir ini.

### 2.2.4.1 Definisi Share ITS

Share ITS memiliki kepanjangan *Sharable and Reusable e-learning* Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang merupakan salah satu media pembelajaran bagi mahasiswa di lingkungan ITS. Pembelajaran Daring berbasis Share ITS untuk mahasiswa ITS dapat digunakan sebagai tambahan, pelengkap atau bagian dari proses pembelajaran tatap muka di kelas [16]. *E-learning* Share ITS dikembangkan sejak tahun 2006 dengan LMS Moodle dan kini menggunakan versi 2.9.2+ [17]. Media pembelajaran ini tergolong sebagai *e-learning* yang terdiri dari peserta pembelajaran yaitu mahasiswa, instruktur dan pengawas yaitu penilik satuan Pendidikan, kepala satuan Pendidikan, penyusun kurikulum, penyedia konten dan materi dan administrator. Share ITS merupakan salah satu program hibah TIK in-heren tahun 2006 [18]. Media ini berbentuk *website* yang bisa diakses menggunakan internet. Tampilan Share ITS dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Halaman Website Share ITS [19]

### 2.2.4.2 Fitur Share ITS

Beberapa kebutuhan pembelajaran yang disediakan Share ITS disampaikan melalui fitur yang disediakan, diantaranya [17]:

1. Membuat pengumuman dan berita  
Dosen, asisten dosen atau asisten praktikum dapat membuat pengumuman terkait mata kuliah yang diambil/ *dienroll* oleh mahasiswa. Sehingga dalam membuat pengumuman yang umumnya dalam bentuk kertas yang disebarkan atau ditempel tidak lagi dibutuhkan.
2. Pencarian/ *search*  
Untuk memudahkan dalam mencari informasi atau mata kuliah yang dicari, mahasiswa dapat melakukan pencarian melalui kotak pencarian/ *search box* yang disediakan Share ITS. Selain mempercepat proses pencarian, mahasiswa dapat lebih mengetahui informasi terkait lain yang disediakan dalam Share ITS.
3. Berbagi file  
File terkait pembelajaran seperti ebook, paper, video, file presentasi dan lain-lain dapat dibagi melalui Share ITS. File-file tersebut biasanya ada pada laman tersendiri pada mata kuliah yang bersangkutan.
4. Memberi dan mengumpulkan tugas  
Tugas dari dosen, asisten dosen atau asisten praktikum dapat dibagikan melalui share ITS yang akan didownload oleh mahasiswa. Selain itu terdapat petunjuk terkait tugas tersebut. Pengumpulan tugas juga dapat dilakukan pada Share ITS. mahasiswa mengupload tugas yang terdapat slot untuk pengumpulan. Slot pengumpulan tersebut memiliki Batasan waktu atau ukuran file, dan jenis file yang bias diupload.
5. Mengelompokkan praktikan  
Praktikum biasanya dilakukan secara berkelompok. Share ITS menyediakan fitur untuk mengelompokkan praktikan secara otomatis. Pengelompokkan dibagi berdasarkan jumlah anggota kelompok.
6. Membuat *pre-test* dan *post test*

Sebelum atau sesudah memberikan materi, dosen kerap membuat pre-test atau post-test untuk menguji sejauh mana hasil belajar mahasiswa. Soal pre-test dan post-test tersebut tersedia dalam beberapa macam seperti pilihan ganda, jawaban singkat, pencocokan, hubungan benar-salah, dan lain-lain. Kelebihan dari fitur ini adalah dapat dilampirkan video, animasi, atau simulasi yang tidak dapat dilakukan dalam media kertas. Selain itu, penilaian dari soal ini dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat.

7. Membuat laporan nilai

Fitur *pre-test* dan *post-test* menghasilkan nilai yang terekam pada sistem Share ITS. nilai-nilai tersebut dapat diunduh untuk kepentingan pelaporan nilai atau administrasi lain.

8. Buku panduan: bagi admin jurusan, dosen dan teknisi

Terdapat empat jenis buku panduan yang disediakan Share ITS diantaranya panduan pengembangan pembelajaran berbasis Share ITS, panduan pengembangan eMateri, panduan Share ITS bagi dosen dan panduan Share ITS bagi admin jurusan. Buku panduan ini berisi pedoman dalam penggunaan Share ITS lengkap dengan langkah-langkah yang harus dilakukan.

9. Tanya jawab seputar Share ITS

Share ITS menyediakan forum tanya jawab mengenai Share ITS, dalam forum ini menampung pertanyaan dan jawaban serta beberapa memberikan kritik dan keluhannya terhadap layanan Share ITS. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam melakukan pembelajaran apabila terdapat kebingungan dan ketidaktahuan. Serta membantu pihak pengembang dan instruktur dalam menjawab pertanyaan dan mengetahui kritik dari mahasiswa. Sehingga Share ITS akan dikembangkan lebih baik lagi.

10. Memilih Bahasa

Terdapat dua pilihan Bahasa dalam menggunakan Share ITS yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Pilihan Bahasa penting untuk tersedia Karena ITS tidak hanya memiliki mahasiswa yang berasal dari Indonesia, namun juga berasal dari

mancanegara. Sehingga hal tersebut akan membantu memudahkan mahasiswa mancanegara dalam mengikuti kelas *online* pada Share ITS.

#### 11. Melakukan demo praktikum

Dosen, asisten dosen, atau asisten praktikum dapat mengupload video demo praktikum atau tutorial pada Share ITS. video ini dapat diakses oleh peserta *e-learning* yang terdaftar pada kelas tertentu.

### 2.2.5 Rencana Pembelajaran

Rencana Pembelajaran atau dapat disingkat menjadi RP merupakan gambaran dari perkuliahan yang akan dilakukan selama satu semester untuk satu mata kuliah. RP ini biasanya berisi judul mata kuliah, dosen pengampu, capaian pembelajaran, pokok bahasan, referensi yang digunakan (buku, jurnal, artikel), media belajar yang digunakan, jenis tugas dan penilaiannya, persentase penilaian dan materi yang diajarkan untuk setiap pertemuan. Materi yang diajarkan tersebut disajikan secara detail dalam bentuk tabel yang berisi *specific learning outcome*, bahan kajian, indikator capaian, aktivitas pembelajaran dan bentuk penugasan.

### 2.2.6 Departemen Arsitektur

Departemen Arsitektur merupakan salah satu departemen pada Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan (FADP) Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Departemen Arsitektur sedang mengembangkan infrastruktur akademik dengan pengembangan SDM atau Sumber Daya Manusia. Departemen ini memiliki delapan laboratorium yaitu [20]:

1. Perumahan dan permukiman
2. Sains bangunan
3. Komputasi arsitektur
4. Arsitektur lansekap
5. Struktur dan konstruksi
6. Perancangan (tugas akhir) arsitektur
7. Perkembangan arsitektur
8. Perancangan kota

## 9. Studio perancangan arsitektur (di setiap tingkatan)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Prodi Departemen Arsitektur, terdapat 5 rumpun mata kuliah pada Departemen tersebut, yaitu:

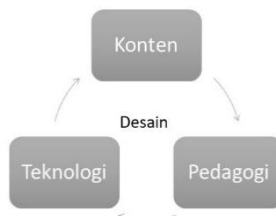
1. Perancangan Arsitektur
2. Sejarah Teori Kritik Arsitektur
3. Perumahan dan Pemukiman
4. Sains, Arsitektur dan Teknologi
5. Perancangan Kota

### 2.2.6.1 Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1

Dasar Desain Arsitektur 1 (DDA1) adalah Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran studio, bertujuan untuk mengenalkan Suasana Studio (*Studio Culture*), yang akan menekankan pada representasi (penggambaran ulang) dari bentuk (*form*) dan ruang (*space*), eksplorasi serta perwujudannya pada skala kecil dalam desain arsitektural. Kemampuan dalam berkomunikasi dan menjelaskan proses desain, menyampaikan maksud, dan memahami pengambilan keputusan (*Decision Making*) adalah beberapa aspek yang akan dilatih dalam studio ini [21].

### 2.2.7 Model Desain Alchemy

Untuk mendesain lingkungan *e-learning* yang dapat digunakan sebagai panduan, digunakanlah model dari Alchemy 2012. Model ini menunjukkan 3 aspek dari pengetahuan instruktur dan mengubahnya menjadi aspek desain yaitu konten, teknologi dan pedagogi.



**Gambar 2.2 Model Desain Alchemy**

Berikut merupakan penjelasan mengenai masing-masing komponen tersebut:

1. Desain konten menunjuk kepada bagaimana konten terintegrasi dengan teknologi dan mencakup pilihan perancangan tugas. Maka dapat dikatakan bahwa konten mata kuliah akan disesuaikan kebutuhannya dengan teknologi yang ada. Penyesuaian tersebut berupa fitur, modul atau plugins yang akan digunakan untuk pembelajaran.
2. Desain teknologi menunjuk kepada teknologi yang digunakan pada lingkungan dan kesesuaiannya pada kebutuhan yang spesifik. Kebutuhan tersebut yaitu kebutuhan teknis seperti *hardware* dan *software*.
3. Desain pedagogi mengacu kepada keterkaitan pengguna yang berbeda (seperti siswa dan instruktur) dan faktor terkait (sekolah/kampus) dengan lingkungan [22]. Pedagogi juga berkaitan dengan bagaimana instruktur memberikan instruksi kepada siswa agar siswa dapat mempelajari dan memahami subyek yang diajarkan [23]. Pada teori ini dijelaskan mengenai pembelajaran yang ditempatkan pada rangkaian pemahaman, pemahaman yang mendalam dari konsep baru ke pemahaman mendasar serta hafalan konsep.

Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan contoh penerapan dari ketiga komponen model desain Alchemy yang ditunjukkan pada Tabel 2.4.

**Tabel 2.4 Contoh Penerapan Model Desain Alchemy**

No	Komponen	Contoh implementasi
1	Pedagogi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana instruktur memilih cara dalam mempresentasikan atau menyampaikan materi</li> <li>2. Cara untuk bertanya, cara untuk meluruskan kesalahpahaman, cara untuk mendorong siswa dalam berkomunikasi melalui diskusi, menulis atau kelas.</li> <li>3. Instruktur tertentu akan menghabiskan 1 sampai 3 jam tergantung pada konten dan</li> </ol>

No	Komponen	Contoh implementasi
		materi yang disampaikan dan pengetahuan mengenai pedagogi yang efektif [23].
2	Teknologi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan teknologi dalam implementasi <i>e-learning</i> dikelompokkan menjadi dua, yaitu <i>technology based learning</i> dan <i>technology based web-learning</i> [24].</li> <li>2. <i>Technology based learning</i>, terdiri dari teknologi informasi audio (radio, audio tape, voice mail, telephone) dan teknologi informasi video (video tape, video text, video messaging)</li> <li>3. <i>Technology based web-learning</i>, yaitu berupa teknologi informasi data (bulletin, internet, email, telcollaboration)</li> </ol>
3	Konten	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada banyak sesi, konten dan pedagogi saling berhubungan terkait dengan materi yang akan diajarkan pada kelas [23]. Konten tersebut disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada kelas/mata kuliah/mata pelajaran tersebut.</li> </ol>

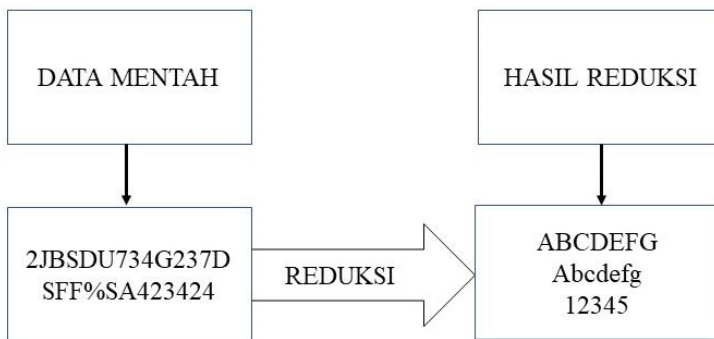
Berikut merupakan prinsip dalam desain Alchemy [25]:

1. Pembelajaran adalah aktif melalui *problem solving* atau pemecahan masalah.
2. Capaian pembelajaran (apa yang harus dipelajari) tidak selalu tetap, artinya akan ada kemungkinan-kemungkinan adanya unsur baru atau berbeda untuk diperkenalkan ke bidang pengetahuan.
3. Siswa menggunakan pengetahuan yang ada untuk memecahkan masalah melalui menghasilkan pengetahuan baru.
4. Pembelajaran selesai ketika pengetahuan yang diperoleh dapat diaplikasikan pada konteks.

Desain Alchemy menyediakan sebuah *framework* yang dapat membuat lingkungan dimana semua partisipan berinteraksi untuk mencapai capaian pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan konteks yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung interaksi tersebut

### 2.2.8 Reduksi Data

Reduksi data adalah bentuk analisis data kualitatif yaitu menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara tersebut sehingga dapat diambil kesimpulan [26]. Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik, mempermudah pengumpulan data, serta mencari data tambahan jika diperlukan. Secara sederhana, ilustrasi reduksi data dapat ditunjukkan pada Gambar 2.3.



**Gambar 2.3 Ilustrasi Reduksi Data dalam Penelitian Kualitatif [25]**

Berdasarkan gambar tersebut, maka langkah dalam melakukan reduksi data adalah sebagai berikut:

1. Memilih data yang dianggap penting; Pada ilustrasi di atas dipilih data yang dinyatakan dalam bentuk huruf dan angka (21d234Ab5cABEaCeDE) sebagai data yang dianggap penting. Sedangkan data lain yang dinyatakan dalam simbol (!#\$%%&\*\*\*) dibuang karena dianggap tidak penting.
2. Membuat kategori data; Pada ilustrasi di atas dibuat tiga kategori yaitu huruf besar, huruf kecil, dan angka.
3. Mengelompokkan data dalam setiap kategori; Pada ilustrasi di atas, data dikelompokkan dalam tiga kategori yang telah ditetapkan yaitu huruf besar (AABECDE), huruf kecil (dbcae), dan angka (212345).



Proses reduksi data yang ditunjukkan pada ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa data yang sebelumnya tidak jelas dan berantakan menjadi lebih jelas dan sistematis. Dalam proses reduksi data, diperlukan berpikir kreatif, kecermatan, dan memiliki wawasan luas terkait data yang sedang diteliti. Reduksi data yang baik akan menghasilkan sejumlah data yang memiliki nilai temuan sebagai bahan untuk menarik kesimpulan.

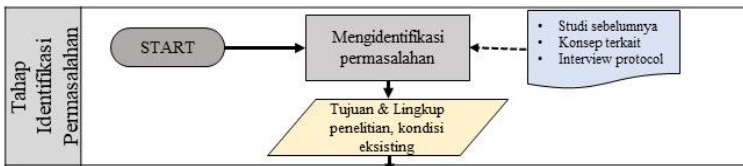
## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini akan dijelaskan metodologi penelitian yang akan digunakan untuk menghasilkan keluaran tugas akhir ini. Metodologi ini digunakan sebagai panduan sistematis agar pengerjaan tugas akhir terarah dan berjalan sesuai rencana. Berikut ini merupakan metodologi yang digunakan penulis.

### 3.1 Tahapan Pelaksanaan Tugas Akhir

Tahapan pelaksanaan tugas akhir menjelaskan tentang hal apa saja atau langkah apa saja yang ditempuh penulis untuk menyelesaikan penelitian tugas akhir ini. Tahap pelaksanaan tugas akhir ini terdiri dari 4 tahap yakni tahap identifikasi permasalahan, tahap perancangan konsep *good online course*, tahap implementasi rancangan kerangka konten, dan tahap penulisan tugas akhir. Berikut merupakan tahapan-tahapan tersebut.

#### 3.1.1 Tahap Identifikasi Permasalahan



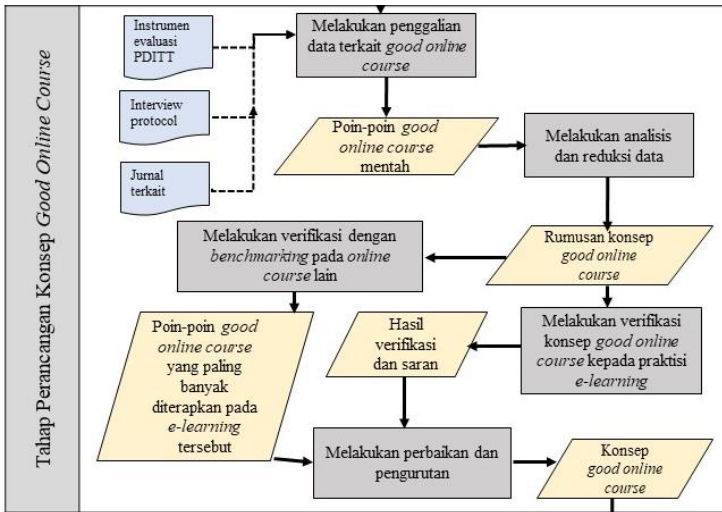
**Gambar 3.1 Tahap Identifikasi Permasalahan**

Tahap identifikasi permasalahan dilakukan dengan mempelajari penelitian-penelitian sebelumnya terkait Share ITS, konsep terkait *e-learning* dan wawancara dengan beberapa narasumber. Tahap ini akan menghasilkan kondisi eksisting sebagai dasar menyusun latar belakang, tujuan, dan ruang lingkup penelitian. Untuk mengetahui hal-hal tersebut maka dilakukan penggalan data. Penggalan data diperlukan sebagai dasar pemilihan studi kasus mata kuliah pada Departemen Arsitektur. Gambaran umum data dan informasi yang digali dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Sumber Data dan Informasi Studi Kasus

No	Sumber	Data/informasi yang digali
1	Wawancara dengan Kasie Pengembangan Pembelajaran Direktorat Akademik ITS	1. Penggunaan Share ITS 2. Rencana pengembangan 3. Pendukung lain
2	Wawancara dengan Ketua Program Studi S1 Departemen Arsitektur	1. Rumpun mata kuliah 2. Pendukung akademik 3. Pembelajaran
3	Share ITS Departemen Arsitektur	1. Mata kuliah yang terdaftar dalam Share ITS 2. Rencana Pembelajaran

### 3.1.2 Tahap Perancangan Konsep *Good online course*

Gambar 3.2 Tahap Perancangan Konsep *Good online course*

Tahap perancangan konsep *good online course* terdiri dari empat proses yaitu melakukan penggalan data dengan wawancara dan studi literatur. Hasil penggalan data dari beberapa sumber tersebut nantinya akan dilakukan analisis dan reduksi data sehingga lebih ringkas dan poin-poin yang memiliki pengertian sama tidak menjadi redundan. Kemudian dilakukan verifikasi dengan 2 metode. Metode 1 yaitu melakukan *benchmarking* pada beberapa *online course* ternama untuk mengetahui poin-poin *good online course* mana yang

ditemui pada *online course* tersebut. Metode 2 yaitu verifikasi kepada beberapa praktisi *e-learning*. Berikut merupakan penjelasan mengenai proses-proses tersebut.

### 3.1.2.1 Melakukan Penggalian Data untuk Konsep *Good online course*

Konsep *good online course* diperoleh melalui beberapa sumber yakni jurnal terkait pembelajaran *online*, dokumen pendukung lain dan wawancara. Berikut merupakan justifikasi dari pemilihan sumber referensi yang digunakan dalam merumuskan konsep *good online course* yang ditunjukkan pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Justifikasi Pemilihan Sumber Referensi**

Sumber	Justifikasi
Instrumen evaluasi materi PDITT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Disusun oleh Kemenristekdikti dan salah satu pakar <i>e-learning</i> sekaligus sebagai dosen ITS yakni Yusuf Bilfaqih, S.T, M.T</li> <li>2. Merupakan instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi <i>e-learning</i> khususnya PDITT (Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu)</li> <li>3. Memiliki poin-poin yang sama dengan Pedoman Pengembangan e-Materi yang disusun oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</li> </ol>
Jurnal dengan judul “ <i>Learning and teaching with Moodle-based E-learning environments, combining learning skills and content in the fields of Math and Science &amp; Technology</i> ” oleh Shulamit Kotzer dan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jurnal ini dikeluarkan oleh Moodle Research Conference. Digunakan sebagai sumber referensi karena Moodle merupakan salah satu platform <i>e-learning</i> yang banyak digunakan di sekolah dan universitas, <i>open source</i>, fitur yang lengkap, dan pilihan bahasa lebih dari 60 bahasa.</li> <li>2. Terdapat model lingkungan <i>e-learning</i> yang dikembangkan platform Moodle yakni MOT-TEC. MOT-TEC merupakan pendekatan unik dalam mengkombinasikan pengajaran, pelatihan, dan implementasi dari kemampuan belajar dengan konten pengetahuan dan teknologi. [22]</li> </ol>

Sumber	Justifikasi
Yossi Elran [22].	
Wawancara dengan Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT selaku Kepala Penjamin Mutu ITS	<p>Pemilihan narasumber didasarkan pada pengalaman narasumber diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menulis buku berjudul “Model Pembelajaran Laboratory Based Education”</li> <li>2. Membuka dan mengembangkan kerangka konten <i>online course</i> pada Share ITS sejak tahun 2009 hingga sekarang</li> <li>3. Tim penyusun panduan pengembangan dan penyelenggaraan Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (KDITT)</li> <li>4. Menyusun standar-standar terkait pembelajaran di ITS diantaranya standar isi pembelajaran, standar proses pembelajaran, standar penilaian pembelajaran, standar dosen dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, dan standar pengelolaan pembelajaran</li> <li>5. Mengadakan pelatihan-pelatihan terkait e-learning</li> </ol>

Dari masing-masing sumber referensi tersebut dilakukan penggalan data. Gambaran umum data dan informasi yang digali ditunjukkan pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Sumber Data dan Informasi Konsep *Good online course***

Metode	Sumber	Data/informasi yang digali
Studi literatur	Instrumen evaluasi materi PDITT	Poin-poin yang diperhatikan dalam evaluasi materi PDITT (Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu)
	Jurnal dengan judul “ <i>Learning and teaching with Moodle-based E-learning environments, combining learning skills and content in the fields of Math and Science &amp; Technology</i> ” oleh Shulamit Kotzer dan Yossi Elran [22].	Komponen dalam <i>good online course</i> dalam segi konten

Metode	Sumber	Data/informasi yang digali
Wawancara	Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT selaku Kepala Penjamin Mutu ITS	1. Kualitas Share ITS menurut KPM ITS 2. <i>Good online course</i> menurut KPM ITS 3. Harapan KPM ITS terhadap Share ITS kedepannya

### 3.1.2.2 Melakukan Analisis dan Reduksi Data

Setelah memperoleh data yang dibutuhkan mengenai *good online course*, maka selanjutnya adalah melakukan analisis dan reduksi data. Reduksi data adalah bentuk analisis data kualitatif yaitu menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara tersebut sehingga dapat diambil kesimpulan [26]. Berikut merupakan langkah-langkah melakukan analisis dan reduksi data:

1. Memilih data yang dianggap penting pada masing-masing sumber. Data penting tersebut adalah data yang mengandung *good online course*. Data-data tersebut dikumpulkan pada tabel.
2. Membuat kategori data berdasarkan aspek model desain Alchemy yakni konten, pedagogi, dan teknologi.
3. Mengelompokkan data dalam setiap kategori.

Proses reduksi data yang ditunjukkan pada ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa data yang sebelumnya tidak jelas dan berantakan menjadi lebih jelas dan sistematis. Dalam proses reduksi data, diperlukan berpikir kreatif, kecermatan, dan memiliki wawasan luas terkait data yang sedang diteliti. Reduksi data yang baik akan menghasilkan sejumlah data yang memiliki nilai temuan sebagai bahan untuk menarik kesimpulan. Hal tersebut penting untuk menghasilkan poin-poin *good online course* yang lebih padat dan jelas sehingga mudah dipahami.

### 3.1.2.3 Melakukan Verifikasi

Verifikasi dilakukan dengan 2 metode yakni melakukan *benchmarking* pada *online course* lain yang sudah ditentukan dan melakukan wawancara kepada praktisi *e-learning*.

#### 3.1.2.3.1 Melakukan *Benchmarking* pada *Online Course* Lain

Setelah dilakukan analisis dan reduksi data maka dihasilkan poin-poin *good online course*. *Benchmarking* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui poin-poin *good online course* yang ditemui/diterapkan pada *online course* tersebut. Hasil *benchmarking* berupa pengelompokan poin yang paling banyak diterapkan hingga yang tidak diterapkan. Tujuan pengelompokan tersebut adalah mengetahui poin *good online course* yang paling direkomendasikan dalam mendesain kerangka konten mata kuliah pada *online course*.

#### 3.1.2.3.2 Melakukan Verifikasi Kepada Verifikator

Setelah merumuskan konsep *good online course* maka selanjutnya adalah melakukan verifikasi kepada praktisi akademis sekaligus praktisi *e-learning*. Verifikasi dilakukan secara berurutan sesuai dengan tingkat pengalaman verifikator dalam kaitannya dengan *e-learning*. Berikut merupakan informasi mengenai praktisi akademis yang akan melakukan verifikasi terhadap hasil konsep *good online course* ditunjukkan pada Tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Informasi Verifikator**

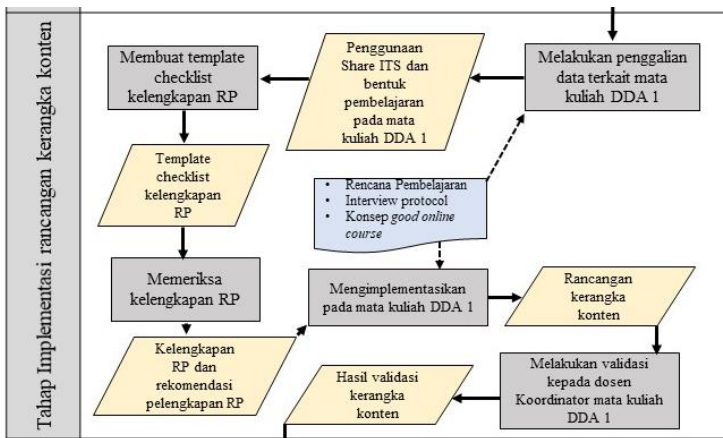
Verifikator 1	
<b>Nama</b>	Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D
<b>Jabatan</b>	Kasie Pengembangan Pembelajaran Direktorat Akademik
<b>Pengalaman dalam <i>online course</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun bahan perumusan kebijakan, pengawasan dan pengendalian, serta pemantauan, evaluasi, dan pelaporan untuk pengembangan pembelajaran.</li> <li>2. Melakukan pengelolaan terhadap Share ITS.</li> </ol>

<b>Verifikator 2</b>	
<b>Nama</b>	Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT
<b>Jabatan</b>	Kepala Kantor Penjamin Mutu ITS
<b>Pengalaman dalam <i>online course</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menulis buku berjudul Model Pembelajaran Laboratory Based Education</li> <li>2. Tim penyusun panduan pengembangan dan penyelenggaraan Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (KDITT)</li> <li>3. Membuka dan mengembangkan kerangka konten <i>online course</i> pada Share ITS sejak tahun 2009 hingga sekarang</li> <li>4. Menyusun standar-standar terkait pembelajaran di ITS diantaranya standar isi pembelajaran, standar proses pembelajaran, standar penilaian pembelajaran, standar dosen dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, dan standar pengelolaan pembelajaran</li> <li>5. Mengadakan pelatihan-pelatihan terkait e-learning</li> </ol>
<b>Verifikator 3</b>	
<b>Nama</b>	Yusuf Bilfaqih, S.T., M.T.
<b>Jabatan</b>	Dosen di Fakultas Teknologi Elektro
<b>Pengalaman dalam <i>online course</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menulis buku berjudul Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring</li> <li>2. Menulis buku berjudul Esensi Pengembangan Materi Pembelajaran Daring</li> <li>3. Menulis buku berjudul Model Pembelajaran Laboratory Based Education</li> <li>4. Melakukan penelitian di bidang e-Learning Systems</li> <li>5. Tim penyusun panduan pengembangan dan penyelenggaraan Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (KDITT)</li> <li>6. Tim pelaksana kegiatan hibah program kuliah daring Indonesia terbuka dan terpadu (KDITT) ITS – Tim desain instruksional</li> <li>7. Mengadakan pelatihan-pelatihan terkait e-learning</li> </ol>

Dengan pengalaman-pengalaman dalam *online course* tersebut, maka Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D, Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT dan Yusuf Bilfaqih, S.T., M.T dapat menjadi verifikator dan memberikan saran-saran terhadap hasil konsep *good online course*.



### 3.1.3 Tahap Implementasi Rancangan Kerangka Konten



Gambar 3.3 Tahap Implementasi Rancangan Kerangka Konten

Tahap perancangan kerangka konten terdiri dari 5 proses yaitu melakukan penggalian data terkait mata kuliah, memeriksa kelengkapan informasi pada RP mata kuliah tersebut, mengimplementasikan pada mata kuliah, dan melakukan validasi pada dosen koordinator mata kuliah. Berikut merupakan penjelasan mengenai proses-proses tersebut.

#### 3.1.3.1 Melakukan penggalian Data terkait Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1

Penggalian data terkait mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 diperlukan sebagai dasar dalam mendesain kerangka konten. Gambaran umum data dan informasi yang digali ditunjukkan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Sumber Data dan Informasi Mata Kuliah

No	Sumber	Data/informasi yang digali
1	Wawancara dengan dosen koordinator mata kuliah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan Share ITS pada mata kuliah DDA 1</li> <li>2. RP dan SKS</li> <li>3. Capaian Pembelajaran (CP)</li> <li>4. Aktivitas pembelajaran</li> </ol>

No	Sumber	Data/informasi yang digali
	Dasar Desain Arsitektur 1	5. Sumber belajar 6. Evaluasi dan penilaian 7. Kebijakan dalam kelas
2	Rencana Pembelajaran	1. Capaian Pembelajaran 2. Bentuk pembelajaran 3. Bentuk evaluasi dan tugas 4. Jadwal dan timeline perkuliahan

### 3.1.3.2 Membuat Template Checklist Kelengkapan RP

Setelah melakukan penggalan data dan mendapatkan Rencana Pembelajaran mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1, maka selanjutnya adalah memeriksa kelengkapan RP. Pemeriksaan kelengkapan menggunakan tabel *checklist*. Tabel *checklist* dapat dilihat pada bab 4.

### 3.1.3.3 Memeriksa Kelengkapan RP

Setelah membuat template tabel *checklist*, maka dilakukan pemeriksaan kelengkapan informasi pada RP. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui aspek-aspek dalam RP yang dapat digunakan untuk membantu desain kerangka konten. Hasil dari pemeriksaan kelengkapan RP berupa rekomendasi pelengkapan RP yang dapat diberikan sebagai masukan kepada dosen koordinator mata kuliah.

### 3.1.3.4 Mengimplementasikan pada Mata Kuliah DDA 1

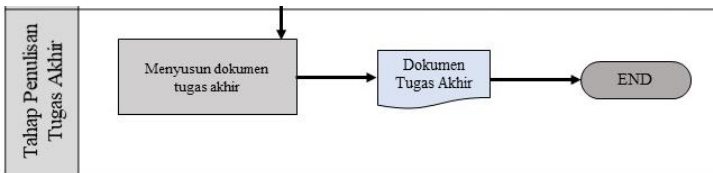
Implementasi hasil konsep *good online course* dilakukan pada mata kuliah DDA 1. Setelah menggali data dan informasi dari RP dan wawancara dengan dosen koordinator mata kuliah DDA 1, maka dapat ditentukan fitur-fitur pada Share ITS yang sesuai dengan mata kuliah tersebut.

### 3.1.3.5 Melakukan Validasi Rancangan

Tahap validasi rancangan yaitu memastikan kepada pihak terkait yang berkecimpung pada pembelajaran. Dalam hal ini validator yang akan dipilih adalah dosen koordinator mata kuliah DDA 1 selaku penanggung jawab utama mata kuliah dan

penyusun RP. Pada tahap ini akan diketahui apakah hasil rancangan dan rekomendasi yang diberikan sudah sesuai dengan Rencana Pembelajaran dan berperan dalam pencapaian capaian pembelajaran. Selain itu saran terkait aspek lain yang diperlukan agar rancangan yang dibuat dapat diimplementasikan dengan baik.

### 3.1.4 Tahap Penulisan Tugas Akhir



**Gambar 3.4 Tahap Penulisan Tugas Akhir**

Tahap akhir dari penelitian ini adalah penyusunan tugas akhir yang bertujuan untuk mendokumentasikan langkah-langkah pembuatan tugas akhir secara rinci, mendokumentasikan hasil analisis, hasil rancangan kerangka konten, serta mendokumentasikan hasil pembuatan tugas akhir. Selain itu, penyusunan laporan tugas akhir juga bertujuan agar penelitian ini dapat dimanfaatkan baik secara praktis maupun teoritis di masa yang akan datang.

## BAB IV PERANCANGAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai perancangan dalam pengerjaan tugas akhir. Bagian ini bertujuan agar menjadi panduan dalam mengerjakan tugas akhir.

### 4.1 Tahap Identifikasi Permasalahan

Tahap identifikasi permasalahan dilakukan untuk menghasilkan latar belakang, tujuan, ruang lingkup penelitian serta kondisi eksisting dari studi kasus yang akan diangkat. Berikut aktivitas yang dilakukan dalam tahap identifikasi permasalahan.

#### 4.1.1 Penggalian Data

Penggalian data dilakukan untuk mendukung penentuan studi kasus. Metode penggalian data yang akan digunakan pada tahap identifikasi permasalahan ini adalah perekapan penggunaan Share ITS dan wawancara. Berikut penjelasan dari metode yang digunakan penulis dalam penggalian data.

### 1. Perekapan Penggunaan Share ITS

**Tabel 4.1 Template Perekapan Data Penggunaan Share ITS**

Semester	Mata kuliah	Nama Dosen	Tingkat Penggunaan		
			<i>Advance</i>	Medium	Belum Aktif
Semester mata kuliah tersebut	Nama mata kuliah	Nama dosen pengampu mata kuliah	Tingkat penggunaan kelas pada Share ITS	Tingkat penggunaan kelas pada Share ITS	Tingkat penggunaan kelas pada Share ITS
(Contoh. 1)	(Contoh. Arsitektur Nusantara)	(Contoh. Dr. Ir. Murni Rachmawati. MT. )		(Contoh. Diberi warna)	

Perekapan penggunaan Share ITS bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan Share ITS untuk mendukung dalam penentuan studi kasus. Perekapan dilakukan pada seluruh mata kuliah di departemen-departemen di ITS dengan menggunakan akun milik P3AI. Dengan mengetahui mata kuliah dan departemen mana saja yang menggunakan Share ITS dengan tingkatan tertentu, maka studi kasus dapat ditentukan. Berikut merupakan template untuk merekap penggunaan Share ITS yang ditunjukkan pada Tabel 4.1.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D, pendefinisian tingkat penggunaan Share ITS dibagi menjadi 3 yaitu *advance*, medium, dan belum aktif. Berikut merupakan penjelasan mengenai masing-masing tingkat penggunaan Share ITS yang ditunjukkan pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Penjelasan Tingkat Penggunaan Share ITS**

Tingkat Penggunaan	Keterangan
<i>Advance</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat pengantar mata kuliah yang lengkap</li> <li>• Terdapat postingan materi yang lengkap dengan multimedia yang mendukung (PPT, PDF, video)</li> <li>• Memanfaatkan banyak fitur lain seperti forum, <i>feedback</i>, survei, kuis, dll.</li> </ul>
Medium	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat postingan materi hanya berupa PPT atau PDF</li> <li>• Memanfaatkan fitur lain pada Share ITS namun terbatas pada kuis</li> </ul>
Belum aktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum terdapat keterangan terkait mata kuliah</li> <li>• Tidak terdapat postingan materi</li> </ul>

Setelah melakukan perekapan maka diketahui penggunaan Share ITS pada setiap departemen serta mata kuliah didalamnya. Dari hasil perekapan tersebut didapatkan beberapa departemen dengan mata kuliah pada kategori belum aktif hingga medium dalam penggunaan Share ITS. Salah satu departemen tersebut adalah Departemen Arsitektur. Hasil perekapan Share ITS pada departemen Arsitektur dapat dilihat

pada LAMPIRAN A – Data Penggunaan Share ITS pada Departemen Arsitektur.

## **2. Wawancara**

Wawancara merupakan percakapan untuk menggali informasi dengan tujuan tertentu antara narasumber dan pewawancara. Wawancara pertama dilakukan kepada kepala Kasie Pengembangan Pembelajaran Direktorat Akademik ITS yang merupakan pengelola Share ITS. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kondisi terkini dari penggunaan dan pengembangan Share ITS. Kondisi terkini tersebut meliputi departemen mana saja yang aktif atau tidak aktif dalam menggunakan Share ITS, bagaimana pengelolaan Share ITS dan pengembangan Share ITS kedepannya. Tujuan mengetahui kondisi terkini Share ITS adalah untuk memperoleh informasi terkait pemanfaatan Share ITS sebagai media pendukung pembelajaran campuran (*blended learning*) di ITS. Hal tersebut akan mendukung penentuan studi kasus. Wawancara kedua dilakukan kepada Kepala Prodi Departemen Arsitektur ITS untuk mengetahui informasi terkait pembelajaran dan rumpun mata kuliah yang ada pada Departemen tersebut.

Sebelum melakukan wawancara, dibutuhkan interview protocol. Interview protocol merupakan daftar pertanyaan yang akan digunakan saat wawancara. Interview protocol disusun dengan tujuan agar wawancara mendapatkan data atau informasi yang diharapkan. Daftar pertanyaan tersebut dibuat berdasarkan aspek-aspek informasi yang ingin diketahui melalui wawancara. Aspek-aspek dalam daftar pertanyaan yang dibuat berbeda-beda bergantung pada narasumber dan informasi yang akan dikumpulkan. Pertanyaan yang digunakan dalam wawancara merupakan pertanyaan terbuka yang menghendaki jawaban yang luas dan bebas. Berikut merupakan interview protocol yang akan digunakan dalam penggalian data yang dapat dilihat pada Tabel 4.3 dan Tabel 4.4.

**Tabel 4.3 Interview Protocol untuk Kasie Pengembangan Pembelajaran**

No	Pertanyaan dan Jawaban	Justifikasi
<b>Tupoksi</b>		<b>Aspek tupoksi</b> digunakan untuk mengetahui tupoksi subdirektorat Pengembangan Pembelajaran
1	Apakah tugas utama dari Direktorat Akademik – Pengembangan Pembelajaran?	Pertanyaan ini digunakan untuk menggali informasi mengenai tugas utama dari seksi pengembangan pembelajaran sebagai latar belakang dari naasumber
2	Apakah Share ITS sepenuhnya dikelola oleh Seksi Pengembangan Pembelajaran?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pengelolaan Share ITS didalam seksi pengembangan pembelajaran
3	Siapakah nama admin Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui nama dan kontak admin Share ITS. Informasi akan digunakan untuk menghubungi admin untuk membuat kelas baru pada Share ITS.
4	Apa saja tugas dari seorang admin Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk tugas yang dilakukan oleh admin, sehingga apabila penulis mengalami masalah atau kebutuhan dapat menghubungi admin Share ITS
<b>Penggunaan Share ITS</b>		Aspek <b>penggunaan Share ITS</b> digunakan untuk mengetahui kondisi penggunaan Share ITS
5	Bagaimana alur menambah user atau mata kuliah?	Pertanyaan ini digunakan untuk menggali informasi mengenai alur dalam membuat user baru dan kelas untuk mata kuliah.
6	Apakah Anda bisa mengetahui pengguna Share ITS yang aktif dan pasif menggunakannya?	Pertanyaan ini digunakan untuk menggali data penggunaan Share ITS guna menentukan studi kasus tugas akhir
7	Bagaimana kondisi dari penggunaan Share ITS sendiri saat ini?	Pertanyaan ini digunakan untuk menggali data penggunaan Share ITS guna menentukan studi kasus tugas akhir
8	Apakah ada kategori tertentu untuk pengguna Share ITS sendiri?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui kategori yang digunakan untuk menentukan pengelompokan penggunaan Share ITS pada perekapan

No	Pertanyaan dan Jawaban	Justifikasi
9	Apakah bisa diketahui isi/konten dan fitur yang biasa digunakan dosen pengguna pada Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana admin dapat mengetahui isi dari <i>online course</i> yang ada
10	Apa saja fitur yang biasa digunakan oleh dosen sebagai pengguna ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui fitur yang umum dan sering digunakan oleh dosen dalam mendesain <i>online course</i>
11	Apakah saya bisa meminta data tentang pengguna dari Share ITS tersebut?	Pertanyaan ini digunakan untuk meminta izin dalam meminta data penggunaan Share ITS
12	Apakah kedepannya ITS berencana untuk mengadopsi media pembelajaran <i>online</i> lain yang sudah sukses?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui rencana kedepan terkait pembelajaran <i>online</i>
13	Apakah contoh dari media pembelajaran <i>online</i> tersebut?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui media pembelajaran <i>online</i> yang dapat digunakan sebagai pandangan dalam pengembangan Share ITS.
14	Apakah memungkinkan ditambahkan fitur-fitur lain pada Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui apakah Share ITS dapat memanfaatkan fitur-fitur bawaan dari Moodle yang masih jarang digunakan
15	Apakah pernah ada permintaan penambahan fitur diluar yang disediakan oleh Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pengalaman dalam penambahan fitur diluar yang disediakan pada Share ITS.
16	Apakah fitur tersebut berasal dari <i>plugins</i> yang sudah disediakan oleh Moodle?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengkonfirmasi fitur atau <i>plugins</i> yang digunakan
17	Bagaimana dengan penambahan fitur dari luar Moodle, apakah masih memungkinkan untuk ditambahkan?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui kemungkinan penambahan fitur dari luar Moodle
<b>Rencana Pengembangan</b>		Aspek <b>rencana pengembangan</b> digunakan untuk mengetahui rencana pengembangan Share ITS kedepannya



No	Pertanyaan dan Jawaban	Justifikasi
18	Bagaimana rencana pengembangan Share ITS kedepannya?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui rencana pengembangan Share ITS kedepan
19	Fasilitas apa yang akan diambil dengan memanfaatkan Microsoft Azure?	Pertanyaan ini merupakan lanjutan dari pertanyaan sebelumnya yang digunakan untuk mengetahui fasilitas yang diambil
20	Apa alasan akan digabung dengan Microsoft Azure dan mengambil layanan tersebut?	Pertanyaan ini merupakan lanjutan dari pertanyaan sebelumnya yang digunakan untuk mengetahui alasan mengambil layanan tersebut
<b>Pendukung lain</b>		Aspek <b>pendukung lain</b> digunakan untuk mengetahui pendukung implementasi Share ITS yakni kebijakan dan peraturan akademik
21	Apakah ITS sudah memiliki kebijakan yang mengatur mengenai pembelajaran <i>online</i> ?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui adanya kebijakan terkait pembelajaran <i>online</i> di ITS
22	Siapakah yang terlibat dalam penyusunan kebijakan tersebut?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui siapa saja yang terlibat dalam penyusunan kebijakan pembelajaran <i>online</i>
23	Apa saja upaya dalam penyusunan kebijakan tersebut?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui upaya yang dibutuhkan dalam menyusun kebijakan pembelajaran <i>online</i>
24	Peraturan akademik yang seperti apa yang perlu disinggung dalam kebijakan nantinya?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui peraturan akademik yang perlu disinggung saat disusun

**Tabel 4.4 Interview Protocol untuk Kaprodi Departemen Arsitektur**

No	Pertanyaan	Justifikasi
<b>Rumpun Mata Kuliah</b>		Aspek <b>rumpun mata kuliah</b> digunakan untuk mengetahui seputar rumpun mata kuliah di Departemen Arsitektur
1	Ada berapa rumpun mata kuliah yang ada pada Departemen Arsitektur?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui jumlah rumpun mata kuliah pada Departemen Arsitektur

No	Pertanyaan	Justifikasi
2	Apa saja rumpun mata kuliah yang ada pada Departemen Arsitektur?	Pertanyaan ini diajukan sebagai pertanyaan lanjutan dari pertanyaan di nomor 1, yakni untuk mengetahui rumpun mata kuliah pada Departemen Arsitektur
3	Apakah terdapat perbedaan yang mencolok pada metode pembelajaran mata kuliah tersebut?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui perbedaan metode pembelajaran pada rumpun mata kuliah yang berbeda
4	Apabila ada ketentuan metode pembelajaran untuk mata kuliah?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat kebijakan atau peraturan yang mengatur mengenai metode pembelajaran yang digunakan pada masing-masing mata kuliah
5	Apa mata kuliah yang mewakili masing-masing rumpun mata kuliah?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui satu mata kuliah dari masing-masing rumpun mata kuliah yang dapat digunakan sebagai pilihan studi kasus
<b>Pendukung akademik</b>		Aspek <b>pendukung akademik</b> digunakan untuk mengetahui dukungan dari segi peraturan dan RP dalam pembelajaran di Departemen Arsitektur
6	Apakah Departemen Arsitektur memiliki peraturan terkait akademik (kegiatan belajar mengajar) untuk lokal?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui adakah peraturan akademik untuk internal Departemen Arsitektur
7	Apabila ada, apakah yang diatur pada peraturan akademik tersebut?	Pertanyaan ini diajukan sebagai pertanyaan lanjutan dari pertanyaan di nomor 6, yakni untuk mengetahui isi peraturan akademik tersebut
8	Apakah terdapat aturan bahwa setiap mata kuliah harus memiliki Rencana Pembelajaran/RP?	Pertanyaan ini diajukan sebagai pertanyaan lanjutan dari pertanyaan di nomor 7, yakni untuk mengetahui aturan terkait RP untuk setiap mata kuliah pada Departemen Arsitektur
9	Bagaimana pendapat Anda mengenai Rencana Pembelajaran dalam	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui peran RP dalam

No	Pertanyaan	Justifikasi
	mendukung penyampaian materi kuliah? Apakah sudah efektif?	mendukung penyampaian materi kuliah
10	Apakah kedepannya Departemen Arsitektur akan mewajibkan dosen untuk menyusun Rencana Pembelajaran?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui rencana kedepan Departemen Arsitektur dalam hal penyusunan RP
<b>Pembelajaran</b>		Aspek <b>pembelajaran</b> digunakan untuk mengetahui pembelajaran di Departemen Arsitektur
11	Apakah Departemen Arsitektur memiliki media pembelajaran yang dikembangkan sendiri oleh internal Departemen Arsitektur? (contoh <i>e-learning</i> lokal)	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran lain pada Departemen Arsitektur
12	Apakah memungkinkan penggunaan pembelajaran <i>online</i> untuk mata kuliah di Departemen Arsitektur?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui rencana kedepan Departemen Arsitektur menggunakan pembelajaran <i>online</i> pada mata kuliah
13	Apakah Anda mengetahui tentang Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan narasumber terhadap Share ITS
14	Apakah Departemen Arsitektur didorong untuk menggunakan Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat dorongan di Departemen Arsitektur untuk menggunakan Share ITS
15	Apakah dosen Departemen Arsitektur pernah mengikuti sosialisasi atau <i>training</i> mengenai Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui sosialisasi/ <i>training</i> Share ITS pada Departemen Arsitektur
16	Apakah tindak lanjut dari kaprodi setelah mendapatkan dorongan menggunakan Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui tindak lanjut yang dilakukan kaprodi untuk mendorong penggunaan Share ITS
17	Apakah kedepannya Departemen Arsitektur memiliki rencana untuk menggunakan <i>e-learning</i> Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui rencana kedepan Departemen Arsitektur dalam menggunakan Share ITS

#### 4.1.2 Menentukan Studi Kasus

Berdasarkan hasil perekapan penggunaan Share ITS menunjukkan bahwa Departemen Arsitektur menjadi salah satu departemen yang belum aktif menggunakan Share ITS. Hanya 9 dari 50 mata kuliah pada Departemen Arsitektur yang membuka *online course* pada Share ITS. Namun, kelas tersebut tidak lagi digunakan secara aktif. *Online course* hanya berisi beberapa materi dan RP. Hasil perekapan pengguna Share ITS pada Departemen Arsitektur dapat dilihat pada LAMPIRAN A – Data Penggunaan Share ITS Pada Departemen Arsitektur. Selain itu, dilakukan wawancara terhadap Kasie Pengembangan Pembelajaran Direktorat Akademik untuk mengetahui kondisi terkini dari Share ITS. Berikut merupakan hasil wawancara dengan kedua narasumber ditunjukkan pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Keterangan Hasil Wawancara 1 & 2**

<b>Wawancara 1</b>	
<b>Informasi Wawancara</b>	
<b>Interviewer</b>	Erma Maulina
<b>Hari, tanggal</b>	Kamis, 19 Oktober 2017
<b>Pukul</b>	10.00 – 12.00
<b>Lokasi</b>	Gedung Pascasarjana ITS
<b>Informasi Narasumber</b>	
<b>Nama</b>	Ahmad Muklason, S.Kom., M.Sc., Ph.D
<b>Jabatan</b>	Kepala Seksi
<b>Subdirektorat</b>	Pengembangan Pembelajaran
<b>Direktorat</b>	Direktorat Akademik ITS
<b>Tujuan</b>	Mengetahui tugas pokok dan fungsi seksi Pengembangan Pembelajaran – Direktorat Akademik, penggunaan Share ITS, rencana pengembangan dan pendukung lain.
<b>Hasil</b>	Lampiran B – Wawancara 1
<b>Wawancara 2</b>	
<b>Informasi Wawancara</b>	
<b>Interviewer</b>	Erma Maulina
<b>Hari, tanggal</b>	Selasa, 21 November 2017
<b>Pukul</b>	10.00 – 12.00

<b>Lokasi</b>	Departemen Arsitektur ITS
<b>Informasi Narasumber</b>	
<b>Nama</b>	Defry Agatha Ardianta, S.T, M.T
<b>Jabatan</b>	Ketua Prodi Departemen Arsitektur
<b>Tujuan</b>	Mengetahui pembelajaran pada Departemen Arsitektur ITS
<b>Hasil</b>	Lampiran B – Wawancara 2

Berdasarkan hasil perekapan dan wawancara dengan kedua narasumber, maka studi kasus yang dipilih adalah mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 yang merupakan salah satu mata kuliah dari Departemen Arsitektur. Pemilihan mata kuliah ini dilandasi oleh beberapa hal. Berdasarkan hasil penggalan data dan informasi terkait Departemen Arsitektur, mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 pernah menggunakan *online course* pada Share ITS. Namun, penggunaannya hanya sebatas mengupload beberapa materi dan Rencana Pembelajaran. Menurut dosen koordinator mata kuliah ini, saat ini tidak lagi menggunakan Share ITS dikarenakan tidak adanya dukungan, *reward* dan kurang memanfaatkan fitur yang disediakan dalam Share ITS. Selain itu, mata kuliah ini menggunakan sistem studio, dimana lebih banyak membutuhkan pembelajaran secara tatap muka.

## 4.2 Tahap Perancangan *Good online course*

Perancangan konsep *good online course* terdiri dari empat proses yaitu penggalan data, analisis dan reduksi data, melakukan verifikasi konsep *good online course* dengan cara melakukan *benchmarking* pada *online course* lain, dan wawancara dengan beberapa validator.

### 4.2.1 Melakukan Penggalan Data untuk Konsep *Good online course*

Penggalan data untuk konsep *good online course* ini diperoleh dari beberapa sumber yakni instrumen evaluasi materi PDITT, jurnal dan wawancara. Berikut perancangan template untuk

menggali data terkait konsep *good online course* berdasarkan instrumen evaluasi materi PDITT ditunjukkan pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Template Penggalan Data Dari Instrumen Evaluasi Materi PDITT**

Aspek	Petunjuk
Aspek penilaian pada instrumen evaluasi materi PDITT	Detail dari aspek penilaian yang akan digunakan sebagai poin <i>good online course</i> .
(Contoh. Rencana Pembelajaran )	(Contoh. 1. Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, SKS, Prasyarat, nama dosen/tutor, foto, alamat dan kontak dosen/tutor)

Berikut perancangan template untuk menggali data terkait konsep *good online course* berdasarkan jurnal Shulamit Kotzer dan Yossi Elran [22] ditunjukkan pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7 Template Penggalan Data Berdasarkan Jurnal**

Komponen
Komponen
(Contoh. Visual yang mengkombinasikan film pendek, simulasi, animasi dan games edukasi yang berhubungan dengan topik sains tertentu)

Sedangkan untuk penggalan data dengan wawancara digunakan interview protocol. Interview protocol merupakan daftar pertanyaan yang akan digunakan saat wawancara. Interview protocol disusun dengan tujuan agar wawancara mendapatkan data atau informasi yang diharapkan. Daftar pertanyaan tersebut dibuat berdasarkan aspek-aspek informasi yang ingin diketahui melalui wawancara. Berikut merupakan interview protocol yang digunakan dalam menggali data terkait *good online course* ditunjukkan pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8 Interview Protocol untuk Kepala KPM ITS**

No	Pertanyaan	Justifikasi
	<b>Instansi</b>	Aspek <b>instansi</b> digunakan untuk mengetahui latar belakang narasumber.
1	Apakah visi dan misi dari KPM?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui visi dan misi KPM ITS

No	Pertanyaan	Justifikasi
2	Bagaimana struktur organisasi dari KPM ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui stuktur organisasi KPM ITS
3	Apa saja tugas pokok fungsi (tupoksi) dari KPM ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui tupoksi KPM ITS
4	Bagaimana posisi KPM diantara organisasi termasuk departemen-departemen di ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui posisi KPM ITS dalam jajaran organisasi dan badan di ITS
<b>Pembelajaran <i>online</i> yang baik</b>		Aspek <b>pembelajaran <i>online</i> yang baik</b> digunakan untuk mengetahui pandangan narasumber terkait pembelajaran <i>online</i> yang baik berdasarkan aspek model desain Alchemy yakni konten, teknologi dan pedagogi.
5	Bagaimana <i>online course/e-learning</i> yang baik dari segi konten?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui <i>online course</i> yang baik dari segi konten
6	Bagaimana <i>online course/e-learning</i> yang baik dari segi teknologi?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui <i>online course</i> yang baik dari segi teknologi
7	Bagaimana <i>online course/e-learning</i> yang baik dari segi pedagogi?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui <i>online course</i> yang baik dari segi pedagogi
<b><i>Online Course</i></b>		Aspek <b><i>online course</i></b> digunakan untuk mengetahui persiapan dan perancangan <i>online course</i> oleh narasumber selaku praktisi <i>e-learning</i> .
8	Bagaimana langkah-langkah untuk menyusun <i>online course</i> ?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui langkah-langkah dalam menyusun <i>online course</i> . Langkah ini akan digunakan penulis sebagai acuan dalam mendesain kerangka konten
9	Apakah boleh merancang <i>online course</i> yang tidak sesuai dengan Rencana Pembelajaran?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui kemungkinan dalam mendesain <i>online course</i> apabila tidak disesuaikan dengan RP
10	Apakah perlu menyusun ulang	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui apakah diperlukan

No	Pertanyaan	Justifikasi
	Rencana Pembelajaran untuk <i>online course</i> ?	penyusunan RP ulang apabila akan mendesain kerangka konten di Share ITS
11	Apa saja hambatan dalam mendesain <i>online course</i> ?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui hambatan narasumber dalam mendesain <i>online course</i> khususnya Share ITS
12	Apakah semua mata kuliah di ITS dapat di <i>online</i> kan semua?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pendapat narasumber mengenai apakah semua mata kuliah di ITS dapat dibuat menjadi <i>online</i> . Jawaban akan mendukung penulis dalam mendesain mata kuliah yang dijadikan studi kasus.
13	Bagaimana agar <i>online course</i> efektif untuk menggantikan dan mendukung pembelajaran konvensional?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana agar <i>online course</i> efektif dalam mendukung pembelajaran konvensional di kelas. Jawaban yang sesuai akan dimasukkan sebagai sumber referensi <i>good online course</i> .
<b>Kualitas Share ITS</b>		Aspek <b>kualitas Share ITS</b> digunakan untuk mengetahui kondisi, kualitas, dan harapan terhadap fitur Share ITS
14	Bagaimana kualitas Share ITS dimata Penjamin Mutu ITS sekaligus pengguna Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui kualitas Share ITS dimata narasumber selaku praktisi <i>e-learning</i>
15	Apakah kelebihan dari Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui kelebihan Share ITS
16	Apakah kekurangan dari Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui kekurangan Share ITS
17	Fitur apa yang dibutuhkan namun belum ada atau kurang memadai pada Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui fitur yang dibutuhkan dan belum tersedia di Share ITS

Setelah melakukan wawancara, maka dilakukan dokumentasi yakni berupa mencatat poin-poin penting dan merekam wawancara. Lalu hasil wawancara yang mengandung poin *good*



*online course* dikumpulkan pada template yang ditunjukkan pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9 Template Penggalian Data Berdasarkan Wawancara**

Hasil wawancara
Poin <i>good online course</i> menurut wawancara
1.

#### 4.2.2 Melakukan Analisis dan Reduksi Data

Setelah melakukan penggalian data terkait konsep *good online course* dari beberapa sumber, selanjutnya adalah melakukan analisis dan reduksi data. Reduksi data meliputi memilih data yang dianggap penting dan menghapus data yang tidak diperlukan, membuat kategori data dan mengelompokkan data berdasarkan kategori tersebut. Kategori data diperoleh dari aspek-aspek model desain Alchemy yaitu konten, pedagogi dan teknologi [22]. Berikut merupakan penjelasan mengenai pengelompokan kategori berdasarkan model desain Alchemy ditunjukkan pada Tabel 4.10.

**Tabel 4.10 Justifikasi Pengelompokan Berdasarkan Aspek Desain Alchemy [21]**

Aspek	Penjelasan
Konten	Desain konten menunjuk kepada bagaimana konten terintegrasi dengan teknologi dan mencakup pilihan perancangan tugas. Maka dapat dikatakan bahwa konten mata kuliah akan disesuaikan kebutuhannya dengan teknologi yang ada. Penyesuaian tersebut berupa fitur, modul atau plugins yang akan digunakan untuk pembelajaran.
Pedagogi	Desain pedagogi mengacu kepada keterkaitan pengguna yang berbeda (seperti siswa dan instruktur) dan faktor terkait (sekolah/kampus) dengan lingkungan [22]. Pedagogi juga berkaitan dengan bagaimana instruktur memberikan instruksi kepada siswa agar siswa dapat mempelajari dan memahami subyek yang diajarkan [23].
Teknologi	Desain teknologi menunjuk kepada teknologi yang digunakan pada lingkungan dan kesesuaiannya pada kebutuhan yang spesifik. Kebutuhan tersebut yaitu kebutuhan teknis seperti <i>hardware</i> dan <i>software</i>

### 4.2.3 Melakukan Verifikasi

Pada bagian ini dijelaskan mengenai verifikasi yang dilakukn dengan 2 metode yakni melakukan *benchmarking* dan wawancara dengan verifikator. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai kedua metode verifikasi.

#### 4.2.3.1 Melakukan *Benchmarking* pada *Online Course* Lain

*Benchmarking* pada *online course* lain menggunakan tabel *checklist*. *Benchmarking* dilakukan pada *online course* ternama, berbasis MOOC (*Massive Open Online Course*), dan gratis akses. Berikut merupakan justifikasi pemilihan *online course* sebagai obyek *benchmarking* ditunjukkan pada Tabel 4.11.

**Tabel 4.11 Justifikasi Pemilihan *Online Course* Untuk *Benchmarking***

<i>Online course</i>	Kondisi
Future Learn dan edX	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki beberapa kategori mata kuliah yang beragam</li> <li>2. Memiliki ratusan mata kuliah</li> <li>3. Bekerja sama dengan beberapa univertas terbaik di dunia</li> <li>4. Akses gratis</li> <li>5. Rekomendasi <i>online course</i> terbaik menurut beberapa dosen</li> </ol>
MIT Open Courseware	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki beberapa kategori mata kuliah yang beragam</li> <li>2. Memiliki ribuan mata kuliah</li> <li>3. Merupakan univertas terbaik di dunia</li> <li>4. Akses gratis</li> </ol>

Sebelumnya, terdapat beberapa pilihan platform yang akan dijadikan obyek *benchmarking*. Namun, platform tersebut tidak dapat dijadikan sebagai objek *benchmarking* dikarenakan beberapa hal yang ditunjukkan pada Tabel 4.12.

**Tabel 4.12 Justifikasi Platform *Online Course* yang Tidak Dipilih**

Platform	Justifikasi
Coursera	Untuk memulai <i>free trial</i> diharuskan memasukkan akun pembayaran seperti Paypal atau kartu kredit atau debit, sehingga penulis tidak dapat melanjutkan ke tahap <i>enrollment</i> .

<b>Platform</b>	<b>Justifikasi</b>
Udemy	Tidak menyediakan versi <i>free trial</i> atau gratis akses. Sehingga penulis tidak dapat melanjutkan ke tahap <i>enrollment</i> .
Udacity	Kategori yang dimiliki hanya terbatas pada teknologi informasi. Tidak disediakan kategori lain seperti yang dibutuhkan dalam tugas akhir ini.
Khan Academy	Kategori mata kuliah yang dimiliki terbatas.
Open Learning	Kategori mata kuliah yang dimiliki terbatas, kurang aktif digunakan (dapat dilihat dari peserta yang sedikit dan tidak aktif dalam kelas <i>online</i> )

Dari masing-masing *online course* tersebut masing-masing dipilih 5 mata kuliah pada kategori *art*, IT, *business and management*, *medical*, dan *engineering*. Pemilihan 5 kategori tersebut dikarenakan kategori tersebut umum dan ditemukan pada semua *platform* yang dipilih menjadi objek *benchmarking*. Berikut merupakan template untuk melakukan *benchmarking* yang ditunjukkan pada Tabel 4.13.

Setelah melakukan *benchmarking* tersebut akan diketahui poin-poin mana yang paling banyak dipenuhi. Selanjutnya akan dilakukan rekapitulasi terhadap poin-poin yang terpenuhi. Sehingga poin-poin tersebut dapat diurutkan berdasarkan hasil rekapitulasi. Untuk poin dengan jumlah ditemui pada objek *benchmarking* paling banyak menjadi urutan pertama. Sedangkan poin dengan jumlah ditemui pada obyek *benchmarking* paling sedikit menjadi urutan terakhir. Pengguna direkomendasikan menerapkan poin-poin *good online course* pada desain mata kuliah *online* tersebut dengan urutan teratas sebagai prioritas.

Keterangan:

M1 : Mata kuliah pada kategori *Art*

M2 : Mata kuliah pada kategori TI

M3 : Mata kuliah pada kategori *Business and Management*

M4 : Mata kuliah pada kategori *Medical*

M5 : Mata kuliah pada kategori *Engineering*

Tabel 4.13 Template *Benchmarking Good online course*

Poin <i>Good online course</i>	M1	Keterangan	M2	Keterangan	M3	M4	M5
Poin 1	√	Keterangan terkait mata kuliah	√	Keterangan terkait mata kuliah	√	√	√
Poin 2	√	Keterangan terkait mata kuliah	-	Keterangan terkait mata kuliah	-	√	-

#### 4.2.3.2 Melakukan Verifikasi Kepada Verifikator

Setelah melakukan *benchmarking* pada 15 mata kuliah dan mengetahui poin-poin *good online course* yang terpenuhi, maka selanjutnya adalah melakukan verifikasi poin-poin tersebut kepada 3 verifikator yang sudah disebutkan sebelumnya. Verifikasi dilakukan dengan menggunakan tabel *checklist* poin-poin *good online course* yang sudah dirumuskan. Berikut merupakan form verifikasi ditunjukkan pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Form Verifikasi *Good online course*

Nama verifikator		Tanggal	
Jabatan			
No	Poin-poin <i>good online course</i>	Catatan verifikasi	
		(√)	Keterangan
1	Poin 1	√	Keterangan
n	Poin n	√	Keterangan
Catatan tambahan			
Paraf			
Catatan:			
Beri tanda (√) jika menyetujui poin tersebut, berikan keterangan tambahan jika diperlukan pada kolom keterangan.			

### 4.3 Tahap Implementasi Rancangan Kerangka Konten

Implementasi rancangan kerangka konten dilakukan setelah mendefinisikan konsep *good online course*. Perancangan dimulai dengan melakukan penggalan data terkait mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1, memeriksa kelengkapan RP, mengimplementasikannya pada mata kuliah DDA 1 dan

melakukan validasi hasil rancangan kepada dosen koordinator mata kuliah DDA 1.

### 4.3.1 Melakukan penggalan Data terkait Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1

Penggalan data dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1. Sebelum melakukan wawancara, penulis mempelajari Rencana Pembelajaran dan mencatat pertanyaan yang perlu ditanyakan dan dicantumkan pada interview protocol. Berikut merupakan interview protocol untuk dosen koordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 ditunjukkan pada Tabel 4.15.

**Tabel 4.15 Interview Protocol Dosen Koordinator DDA 1**

No	Pertanyaan	Justifikasi
	<b>RP dan SKS</b>	Aspek <b>RP dan SKS</b> digunakan untuk mengetahui update terbaru dari RP dan SKS mata kuliah DDA 1
1	Apakah sudah ada update terbaru dari RP DDA1?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui adanya update terkait RP yang dilakukan
2	Berapa SKS mata kuliah DDA1?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui SKS matkul DDA 1
3	Bagaimana Pembagian SKS di studio dan dikelas?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pembagian SKS untuk studio dan kelas
	<b>Aktivitas Pembelajaran</b>	Aspek <b>aktivitas pembelajaran</b> digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran mata kuliah DDA 1 baik di kelas maupun di studio
4	Apakah pembelajaran dikelas selalu menyesuaikan Rencana Pembelajaran yang ada?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui penggunaan RP pada pembelajaran di kelas
5	Aktivitas pembelajaran apa saja yang dilakukan untuk setiap pertemuan?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan
6	Bagaimana pembagian pengajaran oleh banyak dosen dalam mata kuliah ini?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pembagian pengajaran oleh dosen pada matkul DDA 1

No	Pertanyaan	Justifikasi
7	Apakah saat perkuliahan dosen juga mengajarkan/ menunjukkan cara dan langkah dalam menggambar kepada mahasiswa? Ataukah mahasiswa belajar sendiri dari referensi?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui cara mengajar (pedagogi) dosen
8	Apakah pada saat pemaparan materi dilakukan secara dua arah dan terdapat diskusi?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pemaparan materi yang dilakukan pada kelas maupun studio
9	Apakah pada mata kuliah ini terdapat latihan terkait studi kasus?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui adanya latihan dalam bentuk studi kasus
10	Bagaimana sistem studio dilakukan dalam pembelajaran?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui mengenai sistem studio dalam pembelajaran
<b>Sumber Belajar</b>		Aspek <b>Sumber belajar</b> digunakan untuk mengetahui sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran
11	Sumber belajar yakni buku itu diberikan oleh dosen berupa <i>e-book</i> atau mahasiswa memperoleh dari ruang baca (mencari sendiri)?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui sumber belajar yang diberikan dosen
12	Apakah mata kuliah ini dapat menggunakan video dari Youtube sebagai sumber referensi menggambar atau membuat model?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui penggunaan video pada pembelajaran
<b>Evaluasi dan Penilaian</b>		Aspek <b>evaluasi dan penilaian</b> digunakan untuk mengetahui bentuk evaluasi dan penilaian dan langkah dalam memberikan evaluasi dan penilaian
13	Evaluasi untuk menilai mahasiswa apakah hanya dari tugas atau ada kuis, UTS, atau UAS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui bentuk evaluasi yang diberikan pada mata kuliah ini
14	Apakah evaluasi menggunakan kuis dapat	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pendapat dosen

No	Pertanyaan	Justifikasi
	membantu dalam mata kuliah ini?	koordinator DDA 1 terkait diadakannya kuis sebagai evaluasi
15	Langkah-langkah pemberian tugas sampai penilaian itu seperti apa?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui langkah-langkah dalam pemberian sampai penilaian tugas (evaluasi)
16	Bagaimana penilaian tugas di mata kuliah ini?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil penilaian disampaikan kepada mahasiswa
17	Pembahasan tugas silang pembimbing itu seperti apa?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui penjelasan mengenai silang pembimbing yang tercantum pada jadwal di RP
18	Terdapat tugas yang terdiri dari membuat model dan perspektif. Perspektif itu apakah berupa gambar?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui perbedaan tugas membuat model dan perspektif yang tercantum pada jadwal di RP
19	Pada RP terdapat keterangan “Semua gambar digital yang relevan dengan kritik dan review haruslah dicetak. ‘Kritik di layar’ tidak akan ditoleransi”, sedangkan terdapat pula “Asistensi secara <i>online</i> (Facebook, LINE, Whatsapp, dll yang mendukung unggah gambar) bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen pembimbing”. Bagaimana maksud dari pernyataan tersebut?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengkonfirmasi kejelasan pernyataan yang tercantum pada RP
20	Perbedaan dokumentasi dan pengumpulan tugas itu apa?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui perbedaan dokumentasi dan pengumpulan tugas yang tercantum pada jadwal di RP
21	Format pengumpulan tugas itu apa saja?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui format tugas yang dikumpulkan

No	Pertanyaan	Justifikasi
22	Bagaimana pengumpulan dokumentasi tugas dilakukan? Apakah melalui email atau google drive?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui media pengumpulan tugas yang dikumpulkan secara <i>online</i>
<b>Capaian Pembelajaran</b>		Aspek <b>capaian pembelajaran</b> digunakan untuk mengetahui penjelasan seputar CP yang tidak dijelaskan dalam RP
23	Apakah perbedaan dari kepekaan terhadap desain dan kepekaan terhadap komunikasi yang disebutkan pada CP (Capaian Pembelajaran) pada RP ini?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui penjelasan perbedaan CP yang tercantum di RP
24	Apakah penugasan, latihan atau kuis dapat mengukur capaian pembelajaran?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pendapat narasumber terkait bentuk penugasan yang dapat mengukur CP
<b>Penggunaan Share ITS</b>		Aspek <b>penggunaan Share ITS</b> digunakan untuk mengetahui mengenai penggunaan Share ITS dari sisi penggunaan, sosialisasi, dan reward
25	Bagaimana penggunaan Share ITS untuk mata kuliah ini	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui penggunaan Share ITS saat ini
26	Apakah Anda pernah mengikuti sosialisasi atau <i>training</i> Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui adanya sosialisasi Share ITS
27	Apa tindak lanjut setelah mengikuti <i>training</i> tersebut?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui tindak lanjut setelah mengikuti sosialisasi
28	Apakah yang menyebabkan tidak ada tindak lanjut dalam menggunakan Share ITS?	Pertanyaan ini sebagai lanjutan dari pertanyaan sebelumnya yang digunakan untuk mengetahui alasan tidak adanya tindak lanjut menggunakan Share ITS
29	Apakah <i>reward</i> yang dapat mendorong dosen untuk menggunakan Share ITS?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui <i>reward</i> yang dapat mendorong dosen menggunakan Share ITS



No	Pertanyaan	Justifikasi
30	Apakah kelebihan menggunakan Share ITS menurut Anda?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui kelebihan Share ITS
31	Apakah kekurangan menggunakan Share ITS menurut Anda?	Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui kekurangan Share ITS

### 4.3.2 Membuat Template Checklist Kelengkapan RP

Berikut merupakan template *checklist* untuk memeriksa kelengkapan RP ditunjukkan pada Tabel 4.16.

**Tabel 4.16 Template Checklist Kelengkapan RP**

Aspek	Poin Kelengkapan	Ada	Tidak	Keterangan
Aspek pada RP	Poin aspek 1	√		Keterangan
	Poin aspek 2	√		Keterangan
	Poin aspek 3		√	Keterangan

### 4.3.3 Memeriksa Kelengkapan RP

Rencana Pembelajaran berisi informasi terkait mata kuliah. Informasi tersebut berguna untuk membantu pembelajaran menjadi terarah. Selain berguna untuk acuan pembelajaran secara konvensional, informasi tersebut membantu dalam menyusun pembelajaran *online*. Semakin lengkap informasi yang diberikan pada Rencana Pembelajaran, semakin baik pula acuan dapat digunakan. Untuk itu, perlu dilakukan pemeriksaan kelengkapan informasi pada Rencana Pembelajaran mata kuliah tersebut. Aspek informasi Rencana Pembelajaran yang lengkap ini diperoleh dari hasil pendefinisian *good online course* dari aspek Rencana Pembelajaran. Berikut merupakan *checklist* pemeriksaan kelengkapan informasi pada Rencana Pembelajaran yang ditunjukkan pada Tabel 4.17.

**Tabel 4.17 Checklist Pemeriksaan Kelengkapan Informasi RP**

<b>Aspek</b>	<b>Poin Kelengkapan</b>	<b>Ada</b>	<b>Tidak</b>	<b>Keterangan</b>
Informasi identitas mata kuliah lengkap	Nama dan kode mata kuliah			
	SKS			
	Prasyarat			
	Deskripsi mata kuliah			
	Nama dosen/tutor			
	Kontak dosen/tutor			
	Waktu perkuliahan			
Foto dan alamat dosen/tutor				
Rumusan capaian pembelajaran jelas	Poin Capaian Pembelajaran			
Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	Peta kompetensi yang berisi kognitif			
	Peta kompetensi yang berisi psikomotorik			
	Peta kompetensi yang berisi dan afektif			
Sumber belajar pada setiap bab beragam	Buku/E-book			
	Video			
	Tautan eksternal			
	Lain-lain			
Silabus lengkap yang berisi jadwal, aktivitas pembelajaran dan cara pencapaian CP	Jadwal			
	Aktivitas Pembelajaran			
	Cara pencapaian CP			
Terdapat peraturan evaluasi hasil belajar dan pembobotannya	Bentuk evaluasi			
	Poin evaluasi (tugas yang akan diberikan)			
	Pembobotan			

Setelah mengetahui kelengkapan dari Rencana Pembelajaran, maka dapat diberikan rekomendasi perbaikan pada Rencana Pembelajaran. Selain itu diketahui informasi apa saja yang dapat digunakan dalam merancang kerangka konten.

#### **4.3.4 Mengimplementasikan pada Mata Kuliah DDA 1**

Setelah melakukan penggalan data dan memeriksa RP, maka selanjutnya dilakukan implementasi rancangan kerangka konten pada mata kuliah DDA 1. Kerangka konten merupakan rancangan konten untuk kelas *online* pada Share ITS. Sebelumnya, penulis mempelajari RP dan menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti kepada dosen koordinator mata kuliah DDA 1. Sehingga tidak mengalami salah penafsiran pada saat mendesain kerangka konten. Hasil penggalan data dari wawancara dengan dosen koordinator mata kuliah DDA 1 dapat dilihat pada LAMPIRAN B – Hasil Wawancara. Dari hasil mempelajari RP tersebut akan diarahkan dengan fitur pada Share ITS yang sesuai. Fitur yang disediakan pada Share ITS ditunjukkan pada Tabel 6.7. Rekomendasi yang dibuat juga berdasarkan hasil dari konsep *good online course* yang dihasilkan dari tahap sebelumnya. Template rancangan kerangka konten yang akan digunakan ditunjukkan pada Tabel 4.18.

#### **4.3.5 Melakukan Validasi Rancangan**

Setelah melakukan proses-proses sebelumnya dan menghasilkan rancangan kerangka konten, maka dilakukan validasi kepada dosen koordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1. Berikut merupakan tabel yang digunakan untuk melakukan validasi ditunjukkan pada Tabel 4.19.

**Tabel 4.18 Template Rancangan Kerangka Konten**

<b>Minggu ke-</b>	<b>Kemampuan akhir yang diharapkan</b>	<b>Materi pembelajaran</b>	<b>Aktivitas pembelajaran</b>	<b>Desain kerangka konten</b>	<b>Fitur/plugins yang digunakan</b>	<b>Poin <i>good online course</i> terkait</b>
Minggu perkuliahan	Poin capaian pembelajaran yang spesifik	Materi yang akan disampaikan pada saat pertemuan tersebut	Aktivitas yang dilakukan pada pertemuan tersebut	Desain matkul pada Share ITS	Fitur/plugins yang digunakan untuk setiap poin desain kerangka konten.	Poin <i>good online course</i> yang memenuhi
(Contoh. 1)	(Contoh. Penjelasan strategi pengambilan keputusan saat mendesain)	(Contoh. Pendahuluan, silabus; panduan studio)	(Contoh. Kuliah, diskusi)	(Contoh. Memberikan informasi awal terkait mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 di e-learning	(Contoh. Label)	(Contoh. Mengupload/ Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus)

Tabel 4.19 Form Validasi Rancangan Kerangka Konten

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<b>Perkenalan Mata Kuliah</b>				
DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1 (R A 141311) Selamat Data di Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1  Satuan Kredit Semester - 7 SKS <input type="checkbox"/> <a href="#">INFORMASI MATA KULIAH</a> <input type="checkbox"/> <a href="#">DESKRIPSI MATA KULIAH</a> <input type="checkbox"/> <small>Dasar Desain Arsitektur 1 (DDA1) adalah Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran studio, bertujuan untuk mengenalkan Suasana Studio (Studio Culture), yang akan menekankan pada representasi (penggambaran ulang) dari bentuk (form) dan ruang (space), eksplorasi serta perwujudannya pada skala kecil dalam desain arsitektur. Kemampuan dalam berkomunikasi dan menjelaskan proses desain, menyampaikan maksud, dan memahami pengambilan keputusan (Decision Making) adalah beberapa aspek yang akan dilatih dalam studio ini.</small>	Aspek 1	√	Poin 1	
	Aspek 2	√		
	Aspek 3	√		

## FORM VALIDASI KERANGKA KONTEN

Tanggal validasi :  
 Tempat :  
 Media : wawancara langsung  
 Validator : Rabbani Kharismawan, S.T, M.T  
 Jabatan : Dosen Koordinator Mata Kuliah Dasar Desain  
 Arsitektur 1  
 Tujuan : Validasi kesesuaian rancangan kerangka konten  
 Share ITS untuk mata kuliah Dasar Desain  
 Arsitektur 1

No	Konten Validasi	Y/N	Catatan tambahan
1	Fitur yang digunakan		
2	Poin <i>good online course</i> terkait		
3	Aspek desain yang digunakan		
4	Kesesuaian dengan RP		

**Catatan:**

---



---



---

Dengan ini telah dilakukan validasi oleh dosen koordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1.

Surabaya,

---

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## **BAB V IMPLEMENTASI**

Bab ini menjelaskan mengenai hasil implementasi yang diperoleh dari proses perancangan pada bab IV yang telah dijabarkan sebelumnya. Hasil implementasi akan berupa data dan informasi mentah yang dikemudian dikelola.

### **5.1 Tahap Perancangan *Good online course***

Hasil konsep *good online course* diperoleh melalui beberapa metode dan sumber informasi. Tahap ini diawali dengan menggali data, analisis dan reduksi data, dan verifikasi melalui *benchmarking* dan verifikasi kepada verifikator. Berikut merupakan hasil dari pendefinisian *good online course* menurut beberapa sumber informasi.

#### **5.1.1 Melakukan Penggalan Data untuk Konsep *Good online course***

Penggalan data dilakukan dengan studi literatur/ studi dokumen dan wawancara yang berasal dari 3 sumber referensi. Studi literatur dan studi dokumen yang digunakan untuk mendefinisikan konsep *good online course* diperoleh melalui Jurnal dengan judul “*Learning and teaching with Moodle-based E-learning environments, combining learning skills and content in the fields of Math and Science & Technology*” oleh Shulamit Kotzer dan Yossi Elran [22] dan instrumen evaluasi materi PDITT (Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka Terpadu). Selain itu dilakukan wawancara kepada praktisi *e-learning* yakni Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT. Data dan informasi yang berhasil dikumpulkan pada proses ini merupakan data dan informasi mentah dan belum diolah. Pengolahan akan dilakukan pada proses selanjutnya yakni analisis dan reduksi data. Berikut merupakan hasil penggalan data mentah *good online course* menurut masing masing sumber.



### 5.1.1.1 Penggalian Data Instrumen Evaluasi Materi PDITT

Terdapat 5 aspek untuk Materi PDITT yang perlu diperhatikan, diantaranya [27]:

1. Rencana Pembelajaran
2. Substansi/materi (kualitas konten, umpan balik dan adaptasi, motivasi, desain presentasi, usability interaksi, aksesabilitas, reusabilitas)
3. Metode
4. Asesmen dan Evaluasi
5. Teknologi

Berikut merupakan petunjuk untuk masing-masing aspek pada instrumen evaluasi materi PDITT ditunjukkan pada Tabel 5.1.

**Tabel 5.1 Petunjuk Aspek Evaluasi Materi PDITT [26]**

Aspek	Petunjuk
Rencana Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, SKS, Prasyarat, nama dosen/tutor, foto, alamat dan kontak dosen/tutor)</li> <li>2. Rumusan capaian pembelajaran (LO) jelas</li> <li>3. Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap</li> <li>4. Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas</li> <li>5. Urutan bab belajar yang sistematis</li> <li>6. Sumber belajar pada setiap bab beragam</li> <li>7. Tautan eksternal sebagai sumber belajar tambahan</li> <li>8. Silabus lengkap yang berisi jadwal, aktivitas pembelajaran dan cara pencapaian LO</li> <li>9. Terdapat peraturan evaluasi hasil belajar dan pembobotannya</li> </ol>
Substansi/materi	<p><b>Kualitas Konten:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten akurat, tidak bias, dan bebas dari kesalahan</li> <li>2. Struktur materi jelas, pokok bahasan dan sub pokok bahasanya jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya</li> <li>3. Materi luas dan dalam sesuai dengan capaian pembelajaran dan dan menekankan pada ide-ide penting</li> <li>4. Terdapat konten untuk menarik diskusi terkait topik tertentu dan menumbuhkan gagasan baru</li> <li>5. Bahasa dalam penyajian konten komunikatif</li> <li>6. Substansi objek pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang dituju</li> </ol>

Aspek	Petunjuk
	<p>7. Objek pembelajaran beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran</p> <p>8. Terdapat contoh, noncontoh, dan latihan dengan umpan balik</p> <p>9. Semua referensi yang digunakan dicantumkan. Khusus referensi <i>online</i> dicantumkan dengan tautan</p> <p>10. Terdapat daftar istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar symbol yang sering disebut dalam materi</p> <p><b>Umpan Balik dan Adaptasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas pembelajaran diarahkan kepada kebutuhan atau karakteristik peserta</li> <li>2. Upan balik digunakan untuk membandingkan kinerja peserta dengan kriteria yang ditetapkan sebelumnya</li> </ol> <p><b>Motivasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten relevan dengan kebutuhan</li> <li>2. Konten menarik bagi peserta</li> <li>3. Ekspektasi dan kriteria keberhasilan yang diberikan cukup</li> </ol> <p><b>Desain Presentasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas</li> <li>2. Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)</li> </ol> <p><b>Usabilitas Interaksi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain antarmuka memiliki alur interaksi yang jelas (instruksi penggunaan jelas)</li> <li>2. Perilaku antarmuka konsisten dan bisa diprediksi</li> </ol> <p><b>Aksesabilitas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat diakses menggunakan perangkat lain</li> </ol> <p><b>Reusabilitas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak banyak modifikasi pada topik dan konteks</li> </ol>
Metode	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)</li> <li>2. Penyajian materi dapat menarik pseserta pembelajaran untuk belajar dari ilustrasi dalam bentuk multimedia</li> <li>3. Interaksi belajar yang beragam (siswa dengan siswa, siswa dengan materi, siswa dengan dosen) secara sinkronous dan asinkronous</li> <li>4. Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)</li> </ol>

Aspek	Petunjuk
	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang actual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong peserta menumbuhkan gagasan baru</li> <li>6. Penyajian materi memungkinkan peserta untuk belajar secara iterative (mengulang kembali)</li> <li>7. Penyajian objek pembelajaran secara sistematis menggunakan pendekatan pedagogi tertentu</li> </ol>
Asesmen dan Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian yang beragam berdasarkan capaian pembelajaran (essay, studi kasus, games, dll)</li> <li>2. Penilaian dan <i>feedback</i> mendorong peserta untuk mencoba lagi, mencari tahu lebih dan meneruskan proses belajarnya</li> <li>3. Sistem penilaian hasil belajar dan pembobotan jelas</li> <li>4. Terdapat evaluasi mata kuliah (<i>feedback</i>) oleh peserta</li> <li>5. Terdapat penilaian mandiri bagi peserta berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i></li> </ol>
Teknologi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi mudah dan cepat diakses pengguna</li> <li>2. Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar <i>online</i> lain</li> <li>3. Menggunakan teknologi multimedia sebagai ilustrasi</li> <li>4. Sumber belajar menyebutkan sumber dan hak cipta terkait</li> </ol>

### 5.1.1.2 Penggalan Data Jurnal

Jurnal yang digunakan sebagai referensi dengan judul “*Learning and teaching with Moodle-based E-learning environments, combining learning skills and content in the fields of Math and Science & Technology*” oleh Shulamit Kotzer dan Yossi Elran [22]. Jurnal ini mengulas mengenai lingkungan *e-learning* pada platform Moodle. Lingkungan tersebut yakni aktivitas interaktif yang mengkombinasikan simulasi, video pendek, praktik virtual, games, dll dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran yang interaktif berdasarkan teori konstruktif dan memungkinkan pelajar dan instruktur untuk memperoleh *skill* untuk digunakan dalam komunikasi informasi dan teknologi.

MOT-TEC adalah salah satu model desain *e-learning* yang dikembangkan pada platform Moodle. MOT-TEC merupakan serangkaian kegiatan yang menggabungkan keterampilan

tingkat tinggi dengan konten dalam sains dan teknologi ke sekolah menengah, menekankan kemampuan belajar dan berpikir. MOT-TEC dikembangkan untuk menyempurnakan tatap muka pengajaran. Keunikan MOT-TEC ini adalah instruktur bebas untuk menambah, mengubah atau menggunakannya sebagaimana adanya sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, dikembangkan pula untuk melengkapi *tools* sesuai dengan kebutuhan instruktur digunakan pada MOT-TEC berdasarkan Moodle. Berikut merupakan komponen dari MOT-TEC yang ditunjukkan pada Tabel 5.2[22]:

**Tabel 5.2 Data Mentah dari Jurnal [21]**

<b>Komponen MOT-TEC</b>
1. Visual yang mengkombinasikan film pendek, simulasi, animasi dan games edukasi yang berhubungan dengan topik sains tertentu.
2. Kegiatan pembelajaran yang interaktif yang mendukung pencapaian kemampuan berpikir dan pembelajaran order tinggi dikombinasikan dengan konten ilmiah
3. Fasilitas <i>feedback</i> yang memungkinkan merespon otomatis terhadap pertanyaan tertutup serta reaksi instruktur untuk tugas terbuka.
4. Pilihan <i>learning management system</i> yang memudahkan penilaian pembelajaran melalui kuesioner, statistic dan laporan.
5. Fleksibilitas untuk instruktur yaitu dapat menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan mereka atau kebutuhan siswa mereka dan sesuai dengan kondisi teknologi kelas.

### **5.1.1.3 Penggalian Data Hasil Wawancara**

Menurut hasil wawancara dengan Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT selaku kepala Kantor Penjaminan Mutu ITS, *good online course* dapat ditunjukkan pada Tabel 5.3.

**Tabel 5.3 Data Mentah dari Hasil Wawancara**

Hasil wawancara
Konten disampaikan dalam bentuk multimedia pembelajaran yang mendukung berupa PPT dan video yang disusun berdasarkan standar
Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan/psikomotorik digunakan video terkait tahapan-tahapan tugas
Untuk mata kuliah berupa praktek dapat menggunakan simulator
Kurikulum perlu dipetakan dengan jelas
Semua mata kuliah harus memiliki panduan yang diperjelas dalam silabus
Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada Share ITS
Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut
Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada Share ITS agar lebih efektif dan efisien.
Menggunakan multimedia pembelajaran yang tepat untuk membantu mencapai CP
Dosen tetap mengamati penilaian pada Share ITS mengenai keaktifan dalam forum diskusi dan pengumpulan tugas. Tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.
Setiap departemen memiliki admin/teknisi yang menangani Share ITS
Memanfaatkan fitur Share ITS secara maksimal dan tepat

### 5.1.2 Melakukan Analisis dan Reduksi Data

Setelah melakukan penggalan data terkait konsep *good online course* dari beberapa sumber, selanjutnya adalah melakukan reduksi data. Reduksi data meliputi memilih data yang dianggap penting dan menghapus data yang tidak diperlukan, membuat kategori data dan mengelompokkan data berdasarkan kategori tersebut. Kategori data diperoleh dari aspek-aspek model desain Alchemy yaitu konten, pedagogi dan teknologi .

Langkah pertama pada proses reduksi data adalah memilih data yang dianggap penting pada masing-masing sumber. Data penting tersebut adalah data yang mengandung *good online course*. Data-data tersebut dikumpulkan pada tabel dan masih berupa data mentah. Hasil reduksi data pada langkah 1 ditunjukkan pada Tabel 5.4.

Tabel 5.4 Hasil Analisis dan Reduksi Data Pada Langkah 1

Sumber	Aspek	Poin Mentah
Instrumen evaluasi materi PDITT	RP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, SKS, Prasyarat, nama dosen/tutor, foto, alamat dan kontak dosen/tutor)</li> <li>2. Rumusan capaian pembelajaran (LO) jelas</li> <li>3. Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap</li> <li>4. Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas</li> <li>5. Urutan bab belajar yang sistematis</li> <li>6. Sumber belajar pada setiap bab beragam</li> <li>7. Tautan eksternal sebagai sumber belajar tambahan</li> <li>8. Silabus lengkap yang berisi jadwal, aktivitas pembelajaran dan cara pencapaian LO</li> <li>9. Terdapat peraturan evaluasi hasil belajar dan pembobotannya</li> </ol>
	Substansi/materi	<p><b>Kualitas Konten:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten akurat, tidak bias, dan bebas dari kesalahan</li> <li>2. Struktur materi jelas, pokok bahasan dan sub pokok bahasannya jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya</li> <li>3. Materi luas dan dalam sesuai dengan capaian pembelajaran dan menekankan pada ide-ide penting</li> <li>4. Terdapat konten untuk menarik diskusi terkait topik tertentu dan menumbuhkan gagasan baru</li> </ol>

Sumber	Aspek	Poin Mentah
		<p>5. Bahasa dalam penyajian konten komunikatif</p> <p>6. Substansi objek pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajar yang dituju</p> <p>7. Objek pembelajaran beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran</p> <p>8. Terdapat contoh, noncontoh, dan latihan dengan umpan balik</p> <p>9. Semua referensi yang digunakan dicantumkan. Khusus referensi <i>online</i> dicantumkan dengan tautan</p> <p>10. Terdapat daftar istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam materi</p> <p><b>Umpan Balik dan Adaptasi:</b></p> <p>1. Aktivitas pembelajaran diarahkan kepada kebutuhan atau karakteristik peserta</p> <p>2. Upan balik digunakan untuk membandingkan kinerja peserta dengan kriteria yang ditetapkan sebelumnya</p> <p><b>Motivasi:</b></p> <p>1. Konten relevan dengan kebutuhan</p> <p>2. Konten menarik bagi peserta</p> <p>3. Ekspektasi dan kriteria keberhasilan yang diberikan cukup</p> <p><b>Desain Presentasi:</b></p> <p>1. Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas</p>

Sumber	Aspek	Poin Mentah
		<p>2. Warna, music, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)</p> <p><b>Usabilitas Interaksi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain antarmuka memiliki alur interaksi yang jelas (instruksi penggunaan jelas)</li> <li>2. Perilaku antarmuka konsisten dan bisa diprediksi</li> </ol> <p><b>Aksesabilitas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat diakses menggunakan perangkat lain</li> </ol> <p><b>Reusabilitas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak banyak modifikasi pada topik dan konteks</li> </ol>
	Metode	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)</li> <li>2. Penyajian materi dapat menarik peserta pembelajaran untuk belajar dari ilustrasi dalam bentuk multimedia</li> <li>3. Interaksi belajar yang beragam (siswa dengan siswa, siswa dengan materi, siswa dengan dosen) secara sinkronous dan asinkronous</li> <li>4. Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)</li> <li>5. Pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang actual dan problematika yang memerlukan pemikiran</li> </ol>



Sumber	Aspek	Poin Mentah
		<p>untuk mendorong peserta menumbuhkan gagasan baru</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Penyajian materi memungkinkan peserta untuk belajar secara iterative (mengulang kembali)</li> <li>7. Penyajian objek pembelajaran secara sistematis menggunakan pendekatan pedagogi tertentu</li> </ol>
	Asesmen dan Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian yang beragam berdasarkan capaian pembelajaran (essay, studi kasus, games, dll)</li> <li>2. Penilaian dan <i>feedback</i> mendorong peserta untuk mencoba lagi, mencari tahu lebih dan meneruskan proses belajarnya</li> <li>3. Sistem penilaian hasil belajar dan pembobotan jelas</li> <li>4. Terdapat evaluasi mata kuliah (<i>feedback</i>) oleh peserta</li> <li>5. Terdapat penilaian mandiri bagi peserta berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i></li> </ol>
	Teknologi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi mudah dan cepat diakses pengguna</li> <li>2. Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar <i>online</i> lain</li> <li>3. Menggunakan teknologi multimedia sebagai ilustrasi</li> <li>4. Sumber belajar menyebutkan sumber dan hak cipta terkait</li> </ol>
Jurnal Learning and teaching with Moodle-based E-learning environments,		<p>Visual yang mengkombinasikan film pendek, simulasi, animasi dan games edukasi yang berhubungan dengan topik sains tertentu.</p> <p>Kegiatan pembelajaran yang interaktif yang mendukung</p>

Sumber	Aspek	Poin Mentah
<p>combining learning skills and content in the fields of Math and Science &amp; Technology” oleh Shulamit Kotzer dan Yossi Elran</p>		<p>pencapaian kemampuan berpikir dan pembelajaran order tinggi dikombinasikan dengan konten ilmiah</p>
		<p>Fasilitas <i>feedback</i> yang memungkinkan merespon otomatis terhadap pertanyaan tertutup serta reaksi instruktur untuk tugas terbuka.</p>
		<p>Pilihan <i>learning management system</i> yang memudahkan penilaian pembelajaran melalui kuesioner, statistic dan laporan.</p>
		<p>Fleksibilitas untuk instruktur yaitu dapat menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan mereka atau kebutuhan siswa mereka dan sesuai dengan kondisi teknologi kelas.</p>
<p>Wawancara dengan Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT selaku kepala Kantor Penjaminan Mutu ITS</p>		<p>Konten disampaikan dalam bentuk multimedia pembelajaran yang mendukung berupa PPT dan video yang disusun berdasarkan standar</p>
		<p>Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan/psikomotorik digunakan video terkait tahapan-tahapan tugas</p>
		<p>Untuk mata kuliah berupa praktek dapat menggunakan simulator</p>
		<p>Kurikulum perlu dipetakan dengan jelas</p>
		<p>Semua mata kuliah harus memiliki panduan yang diperjelas dalam silabus</p>
		<p>Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada Share ITS</p>
		<p>Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut</p>

Sumber	Aspek	Poin Mentah
		Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada Share ITS agar lebih efektif dan efisien.
		Menggunakan multimedia pembelajaran yang tepat untuk membantu mencapai CP
		Dosen tetap mengamati penilaian pada Share ITS mengenai keaktifan dalam forum diskusi dan pengumpulan tugas. Tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.
		Setiap departemen memiliki admin/teknisi yang menangani Share ITS
		Memanfaatkan fitur Share ITS secara maksimal dan tepat

Langkah kedua yakni membuat kategori data berdasarkan aspek model desain Alchemy yakni konten, pedagogi, dan teknologi. Lalu langkah ketiga yakni mengelompokkan data dalam setiap kategori tersebut. Selain itu dilakukan proses seperti menghilangkan poin yang tidak digunakan, menambahkan kata, dan memperbaiki redaksi kalimat. Hasil reduksi data pada langkah 2 dan 3 dapat dilihat pada Lampiran D – Proses dan Hasil Reduksi Data.

### 5.1.3 Melakukan Verifikasi

Pada bagian ini dilakukan verifikasi rumusan *good online course* pada tahap sebelumnya dengan *benchmarking* pada beberapa *online course* yang sudah ditentukan sebelumnya dan verifikasi pada 3 verifikator yang menjadi praktisi *e-learning*.

### 5.1.3.1 Melakukan *Benchmarking* pada *Online Course* Lain

*Benchmarking* dilakukan pada 15 *online course* dari 5 kategori mata kuliah. Berikut merupakan contoh *benchmarking* ditunjukkan pada Tabel 5.5. Tabel yang digunakan untuk melakukan *benchmarking* terdiri dari 12 kolom. Kolom Aspek Model Desain berisi aspek model desain Alchemy yang terdiri dari konten, pedagogi, dan teknologi. Kolom Poin *Good online course* berisi poin-poin *good online course* yang akan dicek pada masing-masing *online course*. 5 kolom berikutnya merupakan kolom Kategori *online course* yang akan diisi dengan tanda centang (√). Sedangkan 5 kolom selanjutnya yakni kolom keterangan untuk menambahkan keterangan terkait temuan pada *online course* tersebut. Hasil *benchmarking* lengkap dapat dilihat pada LAMPIRAN J – Hasil *Benchmarking*.

Tabel 5.5 Contoh *Benchmarking* untuk Salah Satu Poin

Aspek Desain Model	Poin <i>Good online course</i>	Kategori Art	Keterangan	Kategori TI	Keterangan	Kategori Business & Management	Keterangan
Konten	Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, huruf kapital)	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai

### 5.1.3.2 Melakukan Verifikasi Kepada Verifikator

Verifikasi konsep *good online course* dilakukan kepada Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D, Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT dan Yusuf Bilfaqih, S.T., M.T dilakukan secara berurutan. Hasil verifikasi dapat dilihat pada Bab 6 – Hasil Verifikasi Konsep *Good online course* dan pemenuhan saran dari hasil verifikasi dapat dilihat pada Bab 6 – Pemenuhan Saran dari Hasil Verifikasi. Sedangkan dokumentasi hasil verifikasi berupa foto/scan dapat dilihat pada Lampiran E – Dokumentasi Verifikasi *Good online course*.

## 5.2 Tahap Implementasi Rancangan Kerangka Konten

Tahap perancangan kerangka konten terdiri dari empat proses yaitu pemilihan mata kuliah, pemeriksaan kelengkapan RP, penggalian karakter mata kuliah, dan rekomendasi kerangka konten.

### 5.2.1 Hasil Wawancara

Tabel 5.6 Hasil Wawancara 1

Wawancara 4	
<b>Informasi Wawancara</b>	
<b>Interviewer</b>	Erma Maulina
<b>Hari, tanggal</b>	Selasa, 19 Februari 2018
<b>Pukul</b>	14.00-15.00
<b>Lokasi</b>	Gedung Departemen Arsitektur ITS Lt. 2
<b>Informasi Narasumber</b>	
<b>Nama</b>	Rabbani Kharismawan , S.T, M.T
<b>Jabatan</b>	Dosen koordinator untuk mata kuliah DDA 1
<b>Instansi</b>	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
<b>Tujuan</b>	Mengetahui karakter, teknologi, pedadogi, dan konten dari mata kuliah
<b>Hasil</b>	Lampiran B

## 5.2.2 Memeriksa Kelengkapan RP

Berikut merupakan hasil pemeriksaan kelengkapan Rencana Pembelajaran untuk mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 yang ditunjukkan pada Tabel 5.7.

**Tabel 5.7 Hasil Pemeriksaan Kelengkapan RP Mata Kuliah DDA 1**

Aspek	Poin Kelengkapan	Ada	Tidak	Keterangan
Informasi identitas mata kuliah lengkap	Nama dan kode mata kuliah	√		-
	SKS		√	-
	Prasyarat		√	-
	Deskripsi mata kuliah	√		Deskripsi meliputi bentuk pembelajaran, tujuan, dan aspek yang akan dilatih dalam mata kuliah ini.
	Nama dosen/tutor	√		Terdiri dari beberapa dosen pangampu
	Kontak dosen/tutor	√		Dicantumkan salah satu email dan telepon dari dosen/tutor
	Waktu perkuliahan	√		Hari dan jam perkuliahan
	Foto dan alamat dosen/tutor			√
Rumusan capaian pembelajaran jelas	Poin Capaian Pembelajaran	√		Terdapat dua aspek yakni desan dan komunikasi.
Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	Peta kompetensi yang berisi kognitif		√	-
	Peta kompetensi yang berisi psikomotorik		√	-

Aspek	Poin Kelengkapan	Ada	Tidak	Keterangan
	Peta kompetensi yang berisi dan afektif		√	-
Sumber belajar pada setiap bab beragam	Buku/E-book	√		-
	Video		√	-
	Tautan eksternal		√	-
	Lain-lain		√	-
Silabus lengkap yang berisi jadwal, aktivitas pembelajaran dan cara pencapaian CP	Jadwal	√		Terdapat keterangan minggu ke-, hari, tanggal dan jam
	Aktivitas Pembelajaran	√		Terdapat aktivitas pembelajaran beserta tugas yang diberikan.
	Dosen/tutor yang terlibat	√		-
	Cara pencapaian CP	√		Terdapat penjelasan
Terdapat peraturan evaluasi hasil belajar dan pembobotannya	Bentuk evaluasi	√		Terdapat beberapa bagian evaluasi yang terdiri dari 2 tugas
	Poin evaluasi (tugas yang akan diberikan)	√		Terdapat beberapa tugas yang akan diberikan serta penjelasannya.
	Pembobotan	√		-

## BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan hasil yang didapatkan dari penulisan dan pembahasan secara keseluruhan yang didapatkan dari penelitian.

### 6.1 Hasil Verifikasi Konsep *Good online course*

#### 6.1.1 Hasil *Benchmarking* pada *Online Course* Lain

Hasil *benchmarking* digunakan untuk mengetahui poin-poin yang ditemui dan diterapkan pada *online course*. Berikut merupakan perhitungan jumlah *course* yang memenuhi poin-poin *good online course* yang diperoleh melalui *benchmarking* pada 15 mata kuliah ditunjukkan pada Tabel 6.1.

**Tabel 6.1 Perhitungan Course yang Memenuhi Poin *Good online course***

Poin <i>Good online course</i>	Jumlah Course yang Memenuhi
Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	12
Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik dan praktik dapat menggunakan video	9
Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)	1
Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran	15
Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, huruf kapital)	15
Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	13
Terdapat konten untuk menarik diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu	10
Pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditori dan kinestetik)	12
Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan <i>feedback</i>	4
Bahasa dalam penyajian konten mudah dimengerti (komunikatif)	15



<b>Poin Good online course</b>	<b>Jumlah Course yang Memenuhi</b>
Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	14
Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada setiap bab berbeda)	7
Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran	2
Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	15
Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>	10
Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	9
Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	1
Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	11
Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis	15
Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien.	7
Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	14
Mengupload/menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	15
Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya	10
Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)	8
Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	12
Instruktur tetap mengamati penilaian pada kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi	0
Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.	1
Instruktur memberikan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	0
Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	8

<b>Poin Good online course</b>	<b>Jumlah Course yang Memenuhi</b>
Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)	0
Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur) secara sinkronous ( <i>Chatting, video chatting</i> ) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)	10
Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)	0
Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru	10
Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara <i>iterative</i> (mengulang kembali)	15
Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>	15
Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara maksimal dan sesuai kebutuhan	15
Akses pada materi mudah dan cepat	15
Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)	15
Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	15
Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)	15
Memiliki panduan penggunaan yang jelas	15
Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)	10

Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat dikelompokkan berdasarkan jumlah yang paling banyak ditemui yakni 15 hingga yang paling sedikit ditemui yakni 0. Berikut merupakan pengelompokan yang ditunjukkan pada Tabel 6.2.

**Tabel 6.2 Pengelompokan Perhitungan Course yang Memenuhi Poin Good online course**

<b>Poin good online course</b>	<b>Jumlah</b>
Instruktur tetap mengamati penilaian pada kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi	0

<b>Poin good online course</b>	<b>Jumlah</b>
Instruktur memberikan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	
Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)	
Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)	
Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)	1
Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	
Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.	
Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran	
Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan <i>feedback</i>	4
Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada setiap bab berbeda)	7
Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien.	
Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)	
Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	
Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik dan praktik dapat menggunakan video	9
Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	10
Terdapat konten untuk menarik diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu	
Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>	
Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya	
Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur) secara sinkronous ( <i>Chatting, video chatting</i> ) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)	

<b>Poin good online course</b>	<b>Jumlah</b>
Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru	
Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)	
Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	11
Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	12
Pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditori dan kinestetik)	
Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	
Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	13
Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	14
Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	15
Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran	
Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, huruf kapital)	
Bahasa dalam penyajian konten mudah dimengerti (komunikatif)	
Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	
Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis	
Mengupload/menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	
Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara <i>iterative</i> (mengulang kembali)	
Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>	
Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara maksimal dan sesuai kebutuhan	
Akses pada materi mudah dan cepat	
Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)	
Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	
Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)	
Memiliki panduan penggunaan yang jelas	

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk mengurutkan poin-poin *good online course* dari yang paling banyak ditemui sebagai urutan pertama dan paling sedikit ditemui sebagai urutan terakhir. Pengurutan digunakan untuk mengetahui poin-poin mana yang menjadi prioritas rekomendasi untuk diterapkan ketika membuat *online course*. Pengurutan dilakukan pada poin-poin yang telah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari verifikator pada tahap selanjutnya.

### 6.1.2 Hasil Verifikasi Kepada Validator

Berikut merupakan hasil verifikasi konsep *good online course* yang dilakukan oleh Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D, Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT dan Yusuf Bilfaqih, S.T, M.T ditunjukkan pada Tabel 6.3.

**Tabel 6.3 Hasil Verifikasi Konsep *Good online course***

Verifikator	Hasil Verifikasi	Catatan Verifikasi	Sudah diperbaiki/ tambahkan
Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D	42 poin disetujui	Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games,dll) harus sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).	√
		Penambahan poin “Harus ada penilaian untuk setiap Capaian Pembelajaran (CP) mata kuliah yang telah ditetapkan”.	√
Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT	38 dari 43 poin disetujui	Istilah dan kata kunci perlu disepakati.	√
		Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis sesuai dengan peta kompetensi.	√
		Pengelompokan poin-poin berdasarkan tahap penjaminan mutu proses pembelajaran mulai dari tahap perancangan,	√

Verifikator	Hasil Verifikasi	Catatan Verifikasi	Sudah diperbaiki/tambahkan
		implementasi, dan evaluasi belum lengkap	
Yusuf Bilfaqih, S.T, M.T	35 dari 43 poin disetujui	Penempatan poin-poin berdasarkan tahap penjaminan mutu proses pembelajaran harus disesuaikan lagi	√
		Menggabung poin “Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas” dengan poin “Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)” karena memiliki makna yang sama	√
		Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik, praktik, dan konsep dapat menggunakan video	√
		Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing, SCL ( <i>student centred learning</i> ))	√
		Media dan pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditori dan kinestetik)	√
		Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	√

Dari hasil verifikasi dengan 3 verifikator tersebut didapatkan jumlah poin yang disetujui dan saran perbaikan. Hasil pemenuhan saran perbaikan ditunjukkan pada Sub Bab 6.2 Pemenuhan Saran dari Hasil Verifikasi.

Selain mendapatkan hasil verifikasi, didapatkan pula *threshold* (batas minimal) yang sudah ditanyakan kepada Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, M.T. *Threshold* yang disebutkan adalah *good online course* harus memenuhi minimal 34 poin. Bukti penentuan *threshold* yang diperoleh pada saat melakukan verifikasi ditunjukkan pada Gambar 6.1.

Poin-poin *good online course* tersebut didapatkan dari beberapa sumber yakni jurnal, instrument evaluasi materi PDITT, dan wawancara dengan Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT. dari hasil penggalian data tersebut dilakukan analisis dan reduksi data sehingga menghasilkan hasil akhir sebanyak 43 poin *good online course*.

**Pertanyaan tambahan:**

Share ITS kedepannya dapat menerapkan poin-poin tersebut dalam mendesain kelas online. Namun tidak semua poin harus dipenuhi. Untuk itu perlu ditetapkan batas minimal (*threshold*) poin yang harus dipenuhi. Berapakah *threshold good online course* tersebut menurut Bu Aulia?

**Contoh:**

60% dari poin *good online course* tersebut harus dipenuhi. Maka,  $60\% \times 43 \text{ poin} = 26 \text{ poin}$  harus terpenuhi untuk mendapatkan online course yang baik.


*threshold* → 34 point dr 43 point

**Gambar 6.1 Threshold yang Ditentukan Verifikator**

## 6.2 Pemenuhan Saran dari Hasil Verifikasi

### 6.2.1 Saran dari Verifikator 1

Berdasarkan hasil verifikasi kepada verifikator 1 Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D, poin *good online course* harus ditambahkan dengan “Harus ada penilaian untuk setiap CP mata kuliah yang telah dicantumkan”.


<p><b>Catatan tambahan</b>          harus ada <i>assessment</i> w/ setiap          CPE <del>yg</del> (Capaian Pembelajaran) MK yg          telah <i>di kembangkan</i></p>
<p><b>Paraf</b></p> 

Gambar 6.2 Saran dari Verifikator 1

Setelah dilakukan analisis maka poin baru tersebut dapat dimasukkan ke dalam aspek pedagogi. Hal tersebut karena pedagogi berkaitan dengan bagaimana instruktur memberikan instruksi kepada siswa agar siswa dapat mempelajari dan memahami subyek yang diajarkan [23].

### 6.2.2 Saran dari Verifikator 2

Berdasarkan hasil verifikasi kepada verifikator Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT, konsep *good online course* seharusnya dapat dikelompokkan dalam tahapan penjaminan mutu proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap yakni perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran (implementasi), evaluasi pembelajaran.

<p>Catatan/harapan tambahan          Penjaminan mutu <i>mutu</i> <i>mutu</i> <i>dua</i> <i>tahap</i>          1. Perencanaan <i>baik</i> <i>bagus</i> 2. Implementasi 3. Evaluasi</p>
<p>Paraf</p> 

Gambar 6.3 Saran dari Verifikator 2

Kantor Penjaminan Mutu ITS menetapkan tahapan-tahapan dalam penjaminan mutu proses pembelajaran yang terdiri dari perencanaan, implementasi dan evaluasi. Menurut [28] proses

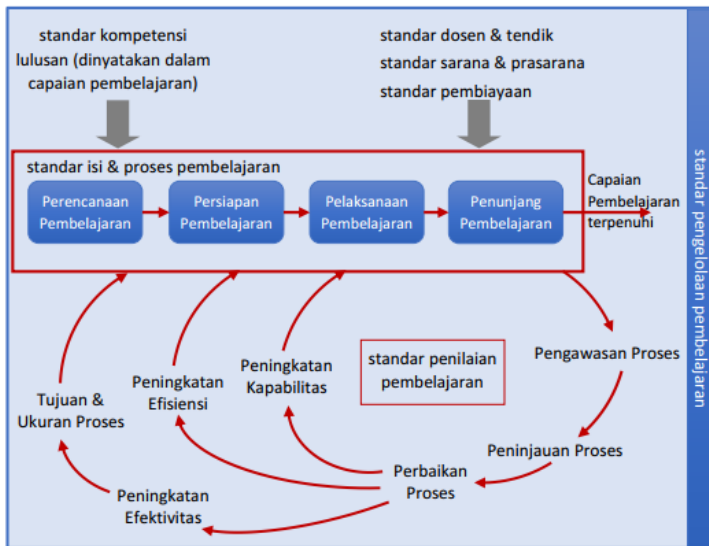


pembelajaran terdiri dari 4 subproses yaitu perencanaan pembelajaran, persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penunjang pembelajaran. Dalam hal ini, tahap perencanaan terdiri dari subproses perencanaan dan persiapan pembelajaran, tahap implementasi yakni subproses pelaksanaan pembelajaran, tahap evaluasi didukung oleh standar penilaian, dan penunjang pembelajaran didukung oleh standar sarana prasarana.

Berdasarkan Permenristekdikti no. 44 tahun 2015 pada pasal 4 ayat 1 disebutkan bahwa standar Pendidikan nasional terdiri standar kompetensi lulusan (SKL), standar isi pembelajaran, standar proses pembelajaran, standar penilaian pembelajaran, standar dosen dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana pembelajaran, standar pengelolaan pembelajaran dan standar pembiayaan. Namun, dalam pengembangan pembelajaran *online*, berikut standar yang tidak perlu untuk diperhatikan:

1. Standar SKL, tidak perlu diperhatikan karena tidak ada perbedaan standar pada pembelajaran *online* maupun konvensional.
2. Standar Isi pembelajaran, tidak perlu diperhatikan karena isi pembelajaran adalah sama baik dalam pembelajaran *online* maupun konvensional.
3. Standar pembiayaan pembelajaran, tidak perlu diperhatikan karena hanya berfokus kepada pembelajaran *online* dimana menggunakan *open source platform* yang digunakan secara gratis.

Kantor Penjaminan Mutu ITS telah menyusun seluruh standar tersebut. Berdasarkan standar-standar terkait yang disusun KPM ITS, berikut merupakan definisi dari tahapan dalam penjaminan mutu proses pembelajaran yang ditunjukkan pada Gambar 6.4.



Gambar 6.4 Standar Terkait Isi dan Proses Pembelajaran [28]

### Perancangan (Perencanaan dan persiapan) [29]:

1. Prodi mempunyai perencanaan pembelajaran untuk semua mata kuliah dalam kurikulumnya yang disusun dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS).
2. Prodi melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RPS

### Implementasi (Pelaksanaan):

Proses pembelajaran adalah interaksi antara mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, sehingga terjadi pengembangan pengetahuan, peningkatan keterampilan, dan pembentukan sikap untuk memenuhi capaian pembelajaran [30]. Dosen menjalankan proses pembelajaran secara efektif untuk mencapai CPL.

1. Dosen menjalankan proses pembelajaran secara efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk mencapai

kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam rangkaian pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

2. Dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran harus mengacu pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS).
3. Proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui berbagai mata kuliah dan dengan beban belajar yang terukur.
4. Proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk mencapai kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam matakuliah dalam rangkaian pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.
5. Metode pembelajaran dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran mata kuliah meliputi: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.
6. Setiap mata kuliah dapat menggunakan satu atau gabungan dari beberapa metode pembelajaran pada poin 5 dan diwadahi dalam suatu bentuk pembelajaran.

### **Evaluasi (Penilaian) [29]:**

1. Prodi melaksanakan monitoring pembelajaran secara rutin dan berkesinambungan
2. Prodi melaksanakan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk memenuhi Capaian Pembelajaran mata kuliah

Monitoring dan evaluasi pelaksanaan proses pembelajaran mencakup beberapa aspek, antara lain:

1. Tingkat capaian pembelajaran dari waktu ke waktu
2. Mekanisme monitoring dosen, mahasiswa dan materi kuliah
3. Pelaksanaan monitoring secara konsisten dan berkelanjutan

4. Evaluasi hasil monitoring untuk merencanakan tindakan perbaikan
5. Tindak lanjut evaluasi yang menunjukkan perbaikan

### Penunjang Pembelajaran (Sarana dan Prasarana) [31]:


ITS dan Departemen harus menyediakan sistem informasi dan fasilitas program studi untuk mendukung kegiatan akademik meliputi:

1. Tersedia komputer untuk pembelajaran yang terhubung dengan jaringan luas/internet dengan jumlah yang cukup
2. Tersedia fasilitas e-learning yang digunakan secara baik,
3. Tersedia akses on-line ke koleksi perpustakaan (e-journal)

Hasil perbaikan dapat dilihat pada Tabel 6.5.

### 6.2.3 Saran dari Verifikator 3

Berdasarkan hasil verifikasi kepada verifikator Yusuf Bilfaqih, S.T, M.T, disebutkan bahwa perlu ditambahkan beberapa kata dan pengelompokan ulang pada beberapa poin yang sudah disebutkan pada Tabel 6.3.

<p><b>Catatan/harapan tambahan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan video bukan hanya untuk MK pengamatan, tambahkan juga untuk <del>media</del> Pembelajaran berbentuk prosedur, proses &amp; konsep</li> <li>• Beberapa poin ada yang tidak tepat penempatan kelompoknya</li> <li>• Strategi belajar → tambahkan metode pembelajaran lain (SCL, dll)</li> <li>• Poin " Pokok pembelajaran, ...." dituliskan juga "Media pembelajaran, ...."</li> </ul>
<p><b>Poin yang dapat ditambahkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada poin " : . . . . pembobotan" ditambahkan rubrik penilaian</li> <li>• Pengelompokannya itu =</li> <li>- Perancangan = semua bagian yg berhubungan dgn mendasar material</li> <li>- Implementasi = tinggal pelaksanaan pembelajarannya</li> <li>• Poin "Memiliki panduan penggunaan yg jelas" → dimasukkan ke bagian penunjang</li> <li>• aspek teknologi dim bahas perancangan → "Multimedia yg digunakan..."</li> <li>• Poin "Interaksi belajar beragam diletakkan di tahap perancangan"</li> </ul>
<p>Paraf</p> 

Gambar 6.5 Saran dari Verifikator 3

Hasil perbaikan telah dilakukan dan dapat dilihat pada Tabel 6.5.

### 6.3 Perbandingan Hasil Verifikasi

Setelah melakukan verifikasi dengan 2 metode yakni *benchmarking* dan wawancara dengan 3 verifikator, maka dihasilkan hasil yang berbeda-beda. Oleh karena itu perlu dilakukan perbandingan hasil verifikasi untuk memperoleh hasil akhir verifikasi. Berikut merupakan perbandingan hasil verifikasi yang ditunjukkan pada Tabel 6.4.

Keterangan :

B : *Benchmarking*

V1 : Verifikator 1

V2 : Verifikator 2

V3 : Verifikator 3

**Tabel 6.4 Perbandingan Hasil Verifikasi**

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
1	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	√	√	√	√	Disetujui
2	Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik dan praktik dapat menggunakan video	√	√	√	√	Disetujui
3	Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)	√	√	√	√	Disetujui
4	Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran	√	√	√	√	Disetujui
5	Konten bebas dari kesalahan redaksional	√	√	√	√	Disetujui

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
	(kesalahan ketik, huruf kapital)					
6	Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	√	√	√	√	Disetujui
7	Terdapat konten untuk menarik diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu	√	√	√	√	Disetujui
8	Pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditori dan kinestetik)	√	√	-	√	Berasal dari sumber referensi [27] dimana poin ini menjadi salah satu indikator evaluasi materi PDITT/ <i>e-learning</i> dalam aspek kualitas konten serta aspek umpan balik dan adaptasi yang disusun oleh Kemenristek Dikti. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
9	Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan <i>feedback</i>	√	√	√	√	Disetujui
10	Bahasa dalam penyajian konten mudah dimengerti (komunikatif)	√	√	-	√	Merupakan salah satu hal terkait metode pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan e-materi menurut pedoman

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
						pengembangan e-materi oleh Dikti[32]. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
11	Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	√	√	√	√	Disetujui
12	Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada setiap bab berbeda)	√	√	√	√	Disetujui
13	Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran	√	√	√	√	Disetujui
14	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	√	√	√	√	Disetujui
15	Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>	√	√	√	√	Disetujui
16	Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	√	√	√	√	Disetujui
17	Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	√	√	√	√	Disetujui
18	Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	√	√	√	-	Berasal dari sumber referensi [27] dimana poin ini menjadi salah

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
						satu indikator evaluasi materi PDITT/ <i>e-learning</i> pada aspek Rencana Pembelajaran yang disusun oleh Kemenristek Dikti. Sehingga poin ini harus dipertahankan. Namun setelah mendapat saran dari verifikator 3, poin ini digabungkan dengan poin PP09.
19	Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis	√	√	√	√	Disetujui
20	Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien.	√	√	√	√	Disetujui
21	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	√	√	√	√	Disetujui
22	Mengupload/Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	√	√	√	√	Disetujui
23	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya	√	√	√	√	Disetujui
24	Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)	√	√	√	√	Disetujui
25	Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar	√	√	√	√	Disetujui



No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
	berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>					
26	Instruktur tetap mengamati penilaian pada kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi	√	√	√	√	Disetujui
27	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.	√	√	√	√	Disetujui
28	Instruktur memberikan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	-	√	√	√	Menurut [33] memberikan umpan balik merupakan salah satu aktivitas instruksional Gagne yang harus ada dalam penyampaian topik pembelajaran yang disertai dengan latihan. Model instruksional 9 aktivitas Gagne merupakan pendekatan yang cocok untuk merancang materi dengan tipe pengetahuan konsep dan fakta. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
29	Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	√	√	√	√	Disetujui

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
30	Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)	-	√	√	√	Merupakan salah satu hal terkait metode pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan e-materi menurut pedoman pengembangan e-materi oleh Dikti[32]. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
31	Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur) secara sinkronous ( <i>Chatting, video chatting</i> ) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)	√	√	√	√	Disetujui
32	Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)	-	√	√	√	Merupakan salah satu hal dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam kebijakan pendidikan jarak jauh dan e-learning di Indonesia oleh Kemenristekdikti 2016[34]. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
33	Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang	√	√	√	√	Disetujui

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
	aktual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru					
34	Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara <i>iterative</i> (mengulang kembali)	√	√	√	√	Disetujui
35	Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>	√	√	√	-	Merupakan salah tenaga kependidikan yang minimal harus ada ketika menerapkan <i>e-learning</i> yang tercantum dalam kebijakan pendidikan jarak jauh dan <i>e-learning</i> di Indonesia oleh Kemenristekdikti 2016 [34]. Poin yang sama juga ditemukan pada Permen Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan PJJ pada Pendidikan Tinggi pasal 9 ayat 3[35]. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
36	Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara	√	√	√	-	Pada [33] menyebutkan bahwa terdapat

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
	maksimal dan sesuai kebutuhan					fitur-fitur dan peran yang harus ada dalam sistem <i>e-learning</i> sehingga sistem <i>e-learning</i> dapat memberikan layanan mengikuti standar proses untuk satuan pendidikan. Poin tersebut menunjukkan bahwa fitur yang ada harus dimanfaatkan secara maksimal dan tepat guna sesuai dengan peran apa yang harus dijalankan Sehingga poin ini harus dipertahankan.
37	Akses pada materi mudah dan cepat	√	√	√	-	Tercantum dalam Permen Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 109 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan PJJ pada Pendidikan Tinggi pasal 7 poin E yaitu “memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
						belajar yang dapat diakses pada setiap saat"[35]. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
38	Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)	√	√	√	-	Merupakan salah satu hal terkait teknologi yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan e-materi menurut pedoman pengembangan e-materi oleh Dikti [32]. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
39	Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	√	√	-	-	Berasal dari sumber referensi [27] dimana poin ini menjadi salah satu indikator evaluasi materi PDITT/ <i>e-learning</i> dalam aspek desain presentasi yang disusun oleh Kemenristek Dikti. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
40	Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu pencapaian pembelajaran (secukupnya)	√	√	-	-	Berasal dari sumber referensi [27] dimana poin ini menjadi salah satu indikator evaluasi materi PDITT/ <i>e-</i>

No	Poin <i>Good online course</i>	B	V1	V2	V3	Keterangan
						<i>learning</i> dalam aspek desain presentasi yang disusun oleh Kemenristek Dikti. Sehingga poin ini harus dipertahankan.
41	Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)	√	√	√	√	Disetujui

Dari justifikasi tersebut diketahui bahwa terdapat 12 poin yang tidak ditemui atau disetujui pada saat verifikasi. Namun 12 poin tersebut tetap dipertahankan dalam konsep *good online course* dengan pertimbangan berdasarkan sumber berupa Permendikbud109/2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di Pendidikan Tinggi [35], pedoman pengembangan e-materi oleh Dikti [32], Instrumen evaluasi materi PDITT Dikti [27], kebijakan pendidikan jarak jauh dan e-learning di Indonesia oleh Kemenristekdikti 2016 [34], dan Panduan Pengembangan dan Penyelenggaraan Kuliah Daring Indonesia Terbuka & Terpadu oleh Dikti 2014 [33]. Hasil akhir poin-poin *good online course* dapat dilihat pada Tabel 6.5.

## 6.4 Hasil Konsep *Good online course*

### 6.4.1 Definisi *Good online course*

Konsep *good online course* dihasilkan melalui 3 sumber referensi dan beberapa proses dengan hasil akhir berupa poin-poin *good online course* sejumlah 42 poin. Maka, konsep *good online course* merupakan acuan dalam mendesain kelas *online* sejumlah 42 poin yang terdiri dari aspek konten, pedagogi dan teknologi dengan minimal memenuhi 34 poin. *Good online course* tersebut ditunjukkan pada Tabel 6.5.

### 6.4.2 Poin-poin *Good online course*

Setelah dilakukan verifikasi dengan cara *benchmarking* dan wawancara dengan 3 verifikator dihasilkan pengurutan poin-poin dan catatan/saran tambahan. Urutan poin-poin didasarkan pada jumlah penemuan terbanyak pada proses *benchmarking*. Kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan catatan tambahan dari verifikator dan telah dikelompokkan berdasarkan aspek model desain Alchemy yakni konten, pedagogi, dan teknologi dan dikelompokkan berdasarkan tahap penjaminan mutu proses pembelajaran. Sehingga poin-poin pada urutan awal adalah poin yang paling direkomendasikan untuk diterapkan pada *online course*. Selanjutnya masing-masing poin diberikan kode (kodifikasi) untuk mempermudah perhitungan dan pengelompokan pada saat mengimplementasikan pada mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1. Berikut merupakan hasil akhir konsep *good online course* ditunjukkan pada Tabel 6.5.

**Tabel 6.5 Hasil Konsep *Good online course***

<b>Tahap</b>	<b>Aspek</b>	<b>Poin <i>Good online course</i></b>	<b>Kode</b>
Perancangan	Konten	Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran	PK01
		Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, huruf kapital)	PK02
		Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	PK03
		Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada setiap bab berbeda)	PK04
		Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	PK05
	Pedagogi	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat	PP01

Tahap	Aspek	Poin <i>Good online course</i>	Kode
		mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	
		Mengupload/Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	PP02
		Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	PP03
		Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>	PP04
		Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur) secara sinkronous (Chatting, video chatting) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)	PP05
		Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	PP06
		Apabila mata kuliah berupa team teaching, maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien	PP07
		Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	PP08
		Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain) dalam bentuk peta materi/ peta kompetensi yang jelas	PP09
Implementasi	Konten	Bahasa dalam penyajian konten mudah dimengerti (komunikatif)	IK01
		Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks,	IK02



Tahap	Aspek	Poin <i>Good online course</i>	Kode
		audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	
		Media dan pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditori dan kinestetik)	IK03
		Terdapat konten untuk menarik diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu	IK04
		Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik, praktik, dan konsep dapat menggunakan video	IK05
		Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan feedback	IK06
		Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran yang telah disepakati	IK07
		Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)	IK08
		Pedagogi	Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis sesuai dengan peta kompetensi
	Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara iterative (mengulang kembali)	IP02	
	Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk	IP03	

Tahap	Aspek	Poin <i>Good online course</i>	Kode
		mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru	
		Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing, SCL (student centred learning))	IP04
	Teknologi	Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)	IT01
Evaluasi	Pedagogi	Terdapat feedback yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	EP01
		Instruktur memberikan penilaian dan feedback kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	EP02
		Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa pre test dan post test	EP03
		Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	EP04
		Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)	EP05
		Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan	EP06
		Instruktur tetap mengamati penilaian pada kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi	EP07
		Harus ada penilaian untuk setiap CP mata kuliah yang telah dicantumkan	EP08

Tahap	Aspek	Poin <i>Good online course</i>	Kode
Penunjang Pembelajaran	Teknologi	Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>	ST01
		Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara maksimal dan sesuai kebutuhan	ST02
		Akses pada materi mudah dan cepat	ST03
		Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)	ST04
		Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	ST05
		Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)	ST06
		Memiliki panduan penggunaan yang jelas	ST07

## 6.5 Template Desain Kerangka Konten

Guna menjembatani penggunaan konsep *good online course* agar dapat digunakan dalam mendesain kelas *online* pada Share ITS, maka diperlukan sebuah template. Template tersebut digunakan sebagai dasar dalam mendesain dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada Share ITS. Template dibuat langsung pada Share ITS. Dengan menggunakan akses sebagai dosen. Berikut merupakan template desain kerangka konten yang ditunjukkan pada Gambar 6.6 sampai Gambar 6.19.

📄 Nama Mata Kuliah

Teacher: ERIMA MAULINA QURRUTA AYUN S214100069

Deskripsi Mata Kuliah :

Deskripsikan mata kuliah Anda dengan padat dan jelas. Dapat menyalin dan menempel (copy & paste) dari deskripsi mata kuliah yang tercantum dalam Rencana Pembelajaran (RP).

Capaian Pembelajaran :

Sebutkan capaian pembelajaran (CP) dalam bentuk poin-poin. Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut.

Dosen Koordinator :

SKS : ... SKS

**Gambar 6.6 Pembuka Mata Kuliah**

## Nama Mata Kuliah (Kode Matkul)

Gantilah tulisan berwarna merah dengan informasi sesuai mata kuliah Anda

### INFORMASI MATA KULIAH

Satuan Kredit Semester - jumlah SKS

### DESKRIPSI MATA KULIAH

Deskripsikan mata kuliah Anda dengan padat dan jelas. Dapat menyalin dan menempel (copy & paste) dari deskripsi mata kuliah yang tercantum dalam Rencana Pembelajaran (RP).

Contoh:

Dasar Desain Arsitektur 1 (DDA1) adalah Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran studio, bertujuan untuk mengenalkan Suasana Studio (Studio Culture), yang akan menekankan pada representasi (penggambaran ulang) dari bentuk (form) dan ruang (space), eksplorasi serta perwujudannya pada skala kecil dalam desain arsitektural.

## Gambar 6.7 Informasi Mata Kuliah

### CAPAIAN PEMBELAJARAN

Sebutkan capaian pembelajaran (CP) dalam bentuk poin-poin. Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut.

Contoh:

Pada akhir perkuliahan, mahasiswa akan memiliki kepekaan terhadap:

Desain:

- Beragam konsep dasar desain (elemen desain dan prinsip desain) termasuk ukuran, pencahayaan, sistem keterhubungan (pola hierarki kontras, keseimbangan).
- Beragam cara agar konsep dasar desain dapat digunakan untuk menciptakan keterhubungan antara elemen-elemen dalam gambar ataupun model. Penjelasan strategi pengambilan keputusan saat mendesain.

Komunikasi:

- Beragam sistem gambar dan konvensinya (sketsa, diagram, gambar teknis; proyeksi ortogonal (2D)-denah, tampak, potongan; proyeksi aksometri (3D)- perspektif)
- Beragam bahasa grafis (arsir garis, value (gelap-terang), tekstur) yang digunakan untuk merepresentasi benda dan lingkungan tiga dimensi pada media dua dimensi.

## Gambar 6.8 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

### PETA KOMPETENSI

Upload peta kompetensi/ peta materi dalam bentuk gambar atau menyesuaikan. Peta materi harus jelas dan mudah dipahami.

Contoh:



## Gambar 6.9 Peta Kompetensi

### TIMELINE TUGAS

Upload timeline tugas dalam bentuk gambar/ teks yang sesuai, jelas, dan mudah dipahami.

Contoh:



**Gambar 6.10 Timeline Tugas**

### MEDIA BELAJAR

Sebutkan media belajar yang digunakan meliputi:

- Software:
- Hardware:
- Alat tulis:
- Lain-lain:

### Gambar 6.11 Media Pembelajaran Mata Kuliah BUKU ACUAN

Sebutkan buku yang digunakan sebagai referensi atau sumber belajar pada mata kuliah ini.

Contoh:

- Ching, Francis D.K. (2007). *Design Drawing*: John Wiley & Sons 3rd Edition
- Lockard, William Kirby (1982). *Design Drawing*: Van Nostrand Reinhold Comp. revised edition
- Cooper, Douglas (2001). *Drawing and Perceiving, life drawing for students of architecture and design*: John Wiley & Sons 3rd Edition
- Kostellow, Rowena Reed (2002). *Elements of Design*, Princeton Architectural Press

### Gambar 6.12 Buku Acuan

### DOSEN PENGAMPU

Cantumkan nama beserta foto dari dosen pengampu. Berikan kontak berupa nomor ponsel dan email yang dapat dihubungi.

Contoh:




Aldifiaty Arfiani, S.Kom, M.ScDhimas Dwijo, S.T, M.Kom

aldifiatiarfiani@gmail.com dhimasdwijo@gmail.com

### Gambar 6.13 Dosen Pengampu


**DOWNLOAD RP**

Upload Rencana Pembelajaran (RP), silabus atau Rencana Tugas (RT) pada bagian ini.

 RP 3.2MB

**HARUS DIBACA**

Cantumkan informasi atau upload file tambahan yang perlu untuk diketahui mahasiswa.

 Announcements

**Gambar 6.14 Download Materi Perkuliahan**

## Minggu 1

Pada perkuliahan minggu 1, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:

- kemampuan yang diharapkan pada minggu ini
- kemampuan yang diharapkan pada minggu ini
- kemampuan yang diharapkan pada minggu ini

File: 1 Page: 1 Chat: 1 Assignment: 1 Glossary: 1 Quiz: 1 Forum: 1 Questionnaire: 1 Survey: 1

Progress: 0 / 5

**Gambar 6.15 CP Setiap Pertemuan**

**Outline**

Sebutkan outline materi yang akan dipelajari pada minggu ini dalam bentuk poin-poin.

**E-Materi**

Pada bagian ini berisi materi pembelajaran beserta instruksinya. E-materi ini dibagi berdasarkan submateri yang diberikan judul masing-masing.

**Materi 1**

To do list:

1. Instruksi 1
2. Instruksi 2
3. Instruksi 3
4. Instruksi 4

Upload file/ materi dalam bentuk teks, video, ppt, doc, pdf atau gambar.

 File Materi 1 3.2MB

**Materi 2**


To do list:

1. Instruksi 1
2. Instruksi 2
3. Instruksi 3
4. Instruksi 4

Upload file/ materi dalam bentuk teks, video, ppt, doc, pdf atau gambar.

**Tugas #1 - Judul Tugas**

Berikan penjelasan mengenai tugas 1 dapat diisi pada fitur page dibawah ini.

 Penjelasan Tugas #1

**Gambar 6.16 Outline dan Materi Perkuliahan**


**Asistensi Online**

Gunakan fitur chatting untuk melakukan asistensi online pada mata kuliah ini. Apabila tidak terdapat aktivitas asistensi online, fitur ini dapat disembunyikan atau dihapus.

Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.

Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:

1. Instruksi 1
2. Instruksi 2
3. Instruksi 3

 Asistensi online


**Gambar 6.17 Asistensi Online**

**Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #1**

Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #1 - **judul tugas**

 Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #1


**Gambar 6.18 Dokumentasi Pengumpulan Tugas**

 Istilah yang perlu diketahui


Sebutkan istilah-istilah penting dalam materi mata kuliah yang perlu diketahui oleh mahasiswa. Berikan penjelasan mengenai istilah-istilah tersebut.

**Literatur**


Sebutkan literatur lain terkait materi pembelajaran pada minggu ini.

 Kuis Minggu 1


Buat kuis untuk menguji pemahaman mahasiswa terkait materi tertentu. Apabila tidak terdapat aktivitas kuis, fitur ini dapat disembunyikan atau dihapus.

 Judul Forum

Forum digunakan sebagai media berdiskusi antara mahasiswa dengan mahasiswa atau mahasiswa dengan dosen. Sembunyikan atau hapus fitur forum apabila tidak diperlukan.

 Judul Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari mahasiswa terkait suatu hal yang ingin diketahui oleh dosen. Pertanyaan-pertanyaan disusun oleh dosen dengan menggunakan berbagai tipe pertanyaan. Sembunyikan atau hapus fitur forum apabila tidak diperlukan.

 Survey Akhir Mata Kuliah

Survey digunakan untuk memperoleh informasi dari mahasiswa terkait mata kuliah ini. Sehingga dosen dapat mengetahui refleksi mahasiswa. Pertanyaan-pertanyaan sudah disediakan oleh fitur ini. Sembunyikan atau hapus fitur forum apabila tidak diperlukan.

**Gambar 6.19 Aktivitas Lain Perkuliahan**

## 6.6 Rekomendasi Pelengkapan RP

Pemeriksaan RP merupakan salah satu proses dalam mendesain *online course*. Proses tersebut digunakan untuk mengetahui informasi yang dapat mendukung dalam mendesain *online course*. Namun terdapat beberapa informasi yang belum

ditemukan pada RP mata kuliah DDA 1. Sehingga dibuat rekomendasi yang dapat digunakan sebagai masukan untuk dosen koordinator mata kuliah DDA 1. Berikut merupakan rekomendasi untuk kelengkapan RP yang sudah diperiksa sebelumnya ditunjukkan pada Tabel 6.6.

**Tabel 6.6 Rekomendasi Pelengkapan RP**

<b>Mata kuliah</b>	Dasar Desain Arsitektur 1
1.	Menambahkan informasi pada identitas mata kuliah yaitu SKS dan prasyarat mata kuliah
2.	Menambahkan peta materi/ peta kompetensi yang berisi kognitif, psikomotorik, dan afektif
3.	Menyentumkan sumber belajar (buku/ebook, video, tautan lain) untuk setiap materi perkuliahan pada jadwal perkuliahan
4.	Menambahkan pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang mewakili setiap CP

## 6.7 Pembahasan Fitur untuk Desain Mata Kuliah DDA 1

Dalam mendesain kelas *online* tentu digunakan fitur-fitur yang disediakan oleh platform LMS. Dalam hal ini, LMS yang digunakan adalah Moodle. Moodle menyediakan banyak fitur yang dapat mengakomodasi penyampaian pembelajaran mata kuliah. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai fitur-fitur tersebut pada mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1. Berikut merupakan penjelasan fitur-fitur untuk mata kuliah tersebut yang ditunjukkan pada Tabel 6.7.

**Tabel 6.7 Fungsi Fitur Share ITS untuk Mata Kuliah DDA 1 [35]**

<b>Fitur pada Share ITS</b>	<b>Fungsi Secara Umum</b>	<b>Digunakan atau Tidak</b>	<b>Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur</b>
<i>Book</i>	Menampilkan bahan bacaan untuk masing-masing modul pembelajaran	√	Dosen dapat mengupload buku atau bahan bacaan lain terkait pembelajaran
	Sebagai portfolio mahasiswa	√	Mahasiswa dapat mengupload portfolio



Fitur pada Share ITS	Fungsi Secara Umum	Digunakan atau Tidak	Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur
			penugasan yang dikerjakan pada mata kuliah tersebut
<i>File</i>	Berbagi presentasi yang diberikan di kelas	√	Dosen dapat mengupload file presentasi (ppt atau video)
	Memasukkan situs web mini sebagai sumber mata kuliah	√	Dosen dapat mencantumkan situs web untuk sumber belajar terkait materi tertentu
	Menyediakan file draft dari program dari <i>software</i> tertentu (misalnya photoshop, flash, corel draw, dll) sehingga mahasiswa dapat mengedit dan menyerahkan tugas untuk dinilai	√	Mahasiswa dapat mengupload penugasan yang menggunakan jenis file lain seperti photoshop, autocad, dll
<i>Folder</i>	Mengupload serangkaian file pada satu topik, misalnya satu set kertas ujian sebelumnya dalam format pdf atau kumpulan file gambar untuk digunakan dalam proyek-proyek mahasiswa	√	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen dapat mengupload beberapa materi pembelajaran terkait suatu topik pada folder yang sama</li> <li>• Dosen dapat mengupload hasil ujian atau penugasan mahasiswa untuk satu kelas pada folder yang sama</li> </ul>
	Menyediakan ruang upload bersama bagi para dosen di halaman khusus (membuat folder tersembunyi agar	√	Dosen dapat mengupload hasil penilaian ujian atau penugasan mahasiswa kepada sesama dosen dan hanya dosen yang dapat melihatnya

Fitur pada Share ITS	Fungsi Secara Umum	Digunakan atau Tidak	Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur
	hanya dosen yang dapat melihatnya)		
<i>IMS Content Package</i>	Membuat file yang dikemas sesuai dengan standar yang disepakati sehingga dapat digunakan kembali dalam system yang berbeda.	-	-
<i>Label</i>	Membuat subjudul atau gambar untuk membagi daftar panjang aktivitas pembelajaran	√	Dosen dapat membuat judul/ sub judul setiap materi dan aktivitas pembelajaran untuk memudahkan pengelompokan materi
	Menampilkan file suara tertanam atau video langsung di halaman	√	Dosen dapat menampilkan file suara atau video sebagai sumber belajar yang dapat dilihat oleh mahasiswa tanpa harus mendownloadnya.
	Memberi pengumuman penting, deskripsi singkat atau keterangan lain terkait perkuliahan	√	Dosen dapat memberikan keterangan, pengumuman atau deskripsi tertentu terkait mata kuliahnya
<i>Page</i>	Menyajikan syarat dan ketentuan mata kuliah atau ringkasan dari silabus pada halaman baru	√	Dosen dapat menyajikan angkuman silabus atau ketentuan mata kuliah pada halaman baru
	Menyematkan beberapa video atau file suara dengan beberapa	√	Dosen dapat menyematkan beberapa video dan

Fitur pada Share ITS	Fungsi Secara Umum	Digunakan atau Tidak	Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur
	teks penjelasan pada halaman baru		file suara beserta penjelasan terkait pada halaman baru
URL	Memberikan sumber belajar dari eksternal seperti video, ebook, jurnal atau website melalui link	√	Dosen dapat memberikan sumber belajar tambahan yang berasal dari luar dengan mencantumkan link/ URL-nya
Assignment	Membuat ruang untuk unggah file oleh mahasiswa ketika dosen memberikan tugas	√	Dosen dapat membuat ruang pengumpulan tugas untuk mahasiswa disertai keterangan tambahan dan batas pengumpulan
	Memeriksa tugas, mengumpulkan tugas dan memberikan nilai dan <i>feedback</i>	√	Dosen dapat mengumpulkan file tugas dan mendownloadnya, memeriksa lalu memberikan nilai dan <i>feedback</i>
Certificate	Mengkomunikasikan tugas, mengumpulkan pekerjaan dan memberikan nilai dan umpan balik.	-	-
Chat	Membuat kotak obrolan antara dosen dengan mahasiswa yang dapat memudahkan dalam konsultasi secara <i>online</i> .	√	Dosen dapat membuat chat sebagai media komunikasi untuk asistensi dan pemberian <i>feedback</i> secara <i>online</i>
Choice	Menguji pemahaman dan merangsang pemikiran mahasiswa akan suatu topik secara cepat	√	Dosen dapat membuat pilihan jawaban yang dapat dipilih mahasiswa untuk menguji pemahaman akan materi yang diberikan

Fitur pada Share ITS	Fungsi Secara Umum	Digunakan atau Tidak	Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur
	Memfasilitasi pengambilan keputusan mahasiswa untuk memilih pilihan terkait mata kuliah	√	Dosen dapat membuat pilihan terkait mata kuliah untuk mahasiswa
<i>Database</i>	Membuat kumpulan kolaboratif tautan web, buku, ulasan buku, referensi jurnal, dll	√	Dosen dapat mengumpulkan seluruh sumber belajar dari berbagai jenis file / sumber agar lebih efisien
	Menampilkan foto, poster, situs web, atau puisi yang dibuat mahasiswa untuk media komentar dan ulasan	√	Dosen dapat mengumpulkan tugas-tugas yang dibuat mahasiswa pada database dan dapat diberikan komentar dan ulasan oleh mahasiswa lain
<i>External Tool</i>	Memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar dan kegiatan di situs web lain	√	Dosen dapat menggunakan sumber belajar dari luar sehingga mahasiswa dapat menggunakan sumber belajar tersebut. Contoh: edX, Future Learn, dll
<i>Feedback</i>	Memungkinkan seorang dosen untuk membuat survei khusus untuk mengumpulkan <i>feedback</i> dari mahasiswa dengan menggunakan berbagai jenis pertanyaan yakni pilihan ganda, ya/tidak, atau input teks.	√	Dosen dapat membuat ruang pemberian <i>feedback</i> oleh mahasiswa terkait topik tertentu atau evaluasi mata kuliah tersebut

Fitur pada Share ITS	Fungsi Secara Umum	Digunakan atau Tidak	Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur
<i>Forum</i>	Membuat forum yang digunakan untuk diskusi <i>online</i> dengan mahasiswa lain pada mata kuliah tersebut. Dosen memberikan topik/ permasalahan tertentu untuk didiskusikan bersama.	√	Dosen dapat memberikan permasalahan atau pertanyaan mengenai topik tertentu untuk didiskusikan oleh mahasiswa. Selain sebagai media belajar juga dapat digunakan untuk penilaian keaktifan mahasiswa
	Sebagai pusat bantuan tempat tutor dan mahasiswa dapat memberi saran	√	Mahasiswa dapat meminta saran, <i>feedback</i> , atau tutorial dari dosen atau mahasiswa melalui fitur forum
	Membuat pengumuman terkait mata kuliah (menggunakan forum berita dengan langganan paksa)	√	Dosen dapat membuat pengumuman terkait mata kuliah dan diterima seluruh mahasiswa yang terdaftar pada mata kuliah tersebut ( <i>broadcast</i> )
<i>Glossary</i>	Membuat halaman yang berisi daftar istilah yang ada dalam materi pembelajaran. Dengan ini dosen dapat memasukkan istilah-istilah yang perlu diketahui oleh mahasiswa.	√	Dosen dapat mengumpulkan istilah-istilah dalam mata kuliah beserta penjelasannya agar mahasiswa lebih mudah untuk mengetahui

Fitur pada Share ITS	Fungsi Secara Umum	Digunakan atau Tidak	Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur
<i>Lesson</i>	Untuk skenario atau simulasi / latihan pengambilan keputusan	√	Dosen dapat membuat simulasi proses desain disertai dengan pilihan untuk pengambilan keputusan. Hal ini membantu mahasiswa dalam mencapai capaian pembelajarannya.
	Memungkinkan seorang dosen untuk menyampaikan konten atau kegiatan praktik dengan cara yang menarik dan fleksibel. Dosen dapat mengatur satu set linier halaman konten atau kegiatan instruksional yang menawarkan berbagai jalur atau opsi untuk mahasiswa.	√	Dosen dapat membuat set aktivitas belajar yang harus urut atau dapat dilewati seperti yang digambarkan pada peta kompetensi. Sehingga mahasiswa dapat belajar secara efektif.
<i>Quiz</i>	Sebagai ujian kuliah	√	Dosen dapat membuat kuis dengan soal yang dibuat pada bank soal. Pada departemen arsitektur selain kemampuan praktikal kemampuan teori juga perlu diuji.
	Sebagai tes mini untuk membaca tugas atau diakhir topik	√	
	Sebagai latihan ujian menggunakan pertanyaan dari ujian sebelumnya	√	
	Untuk menyampaikan <i>feedback</i> langsung tentang kinerja	√	Mahasiswa dapat mengetahui kemampuan dan pemahaman dengan mengerjakan kuis. Dengan

Fitur pada Share ITS	Fungsi Secara Umum	Digunakan atau Tidak	Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur
	Sebagai penilaian diri	√	mengetahui nilai dan <i>feedback</i> dari dosen mahasiswa akan meningkatkan belajarnya.
<i>Survey</i>	Membuat survei yang berisi pernyataan dan pertanyaan berupa skala likert, dropdown dan isian singkat mengenai kelas <i>online</i> .	√	Dosen dapat membuat survei untuk mengetahui <i>feedback</i> mahasiswa terkait mata kuliah. Pertanyaan sudah disediakan oleh Moodle atau dosen dapat menyusun pertanyaannya sendiri.
<i>Wiki</i>	Mencatat kuliah kelompok atau panduan belajar	√	Mahasiswa dapat mencatat materi perkuliahan yang didapatkan di kelas pada wiki untuk digunakan bahan belajar bersama
	Menulis buku <i>online</i> secara kolaboratif, membuat konten tentang topik yang ditetapkan oleh dosen	√	Mahasiswa dapat menulis secara kolaboratif dengan mahasiswa lain terkait topik yang sudah ditentukan dosen.
	Memungkinkan peserta untuk menambahkan dan mengedit koleksi halaman web. Wiki dapat bersifat kolaboratif dimana semua orang dapat mengeditnya atau individu dimana setiap individu memiliki wiki mereka masing-masing yang	√	

Fitur pada Share ITS	Fungsi Secara Umum	Digunakan atau Tidak	Fungsi untuk Mata Kuliah pada Departemen Arsitektur
	hanya dapat diedit.		
<i>Workshop</i>	Memungkinkan pengumpulan, tinjauan dan penilaian rekan kerja mahasiswa.	√	Mahasiswa dapat mengupload hasil pekerjaan (portfolio) selama mata kuliah

Dari keseluruhan fitur yang disediakan oleh Share ITS, mata kuliah DDA 1 dapat memanfaatkan 19 fitur. Pemilihan fitur pada saat mendesain kelas *online* didasarkan pada kebutuhan mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 yang diketahui melalui Rencana Pembelajaran dan hasil wawancara dengan dosen koordinator.



## 6.8 Hasil Kerangka Konten Mata Kuliah

Contoh hasil kerangka konten mata kuliah DDA 1 ditunjukkan pada Tabel 6.8. Untuk hasil desain kerangka konten lebih lengkap dapat dilihat pada Lampiran G - Hasil Kerangka Konten Mata Kuliah.

**Tabel 6.8 Hasil Kerangka Konten**

<b>Minggu ke-</b>	<b>Kemampuan akhir yang diharapkan</b>	<b>Materi pembelajaran</b>	<b>Aktivitas pembelajaran</b>	<b>Desain kerangka konten</b>	<b>Fitur/plugins yang digunakan</b>	<b>Poin <i>Good online course</i> terkait</b>
1-2	Mengerti dan berkomitmen dengan kultur studio	Pendahuluan, Rencana pembelajaran/silabus, dan penjelasan kultur studio	Kuliah	Memberikan informasi awal mengenai mata kuliah DDA1 pada Share ITS	Label	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)

## 6.9 Hasil Desain *Online Course* pada Share ITS

Berikut merupakan contoh desain *online course* mata kuliah DDA 1 pada Share ITS yang berisi *screenshot* ditunjukkan pada Tabel 6.9. Hasil desain *online course* dapat dilihat pada Lampiran H - Hasil Desain *Online Course* pada Share ITS.

Tabel 6.9 Hasil Desain *Online Course*

Hasil Desain	Aspek yang Ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang memenuhi
<b>Perkenalan Mata Kuliah</b>			
<p>DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1 (R A 141311)</p> <p>Selamat Data di Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1</p> <p>Satuan Kredit Semester - 7 SKS</p> <p><b>INFORMASI MATA KULIAH</b></p> <p><b>DESKRIPSI MATA KULIAH</b></p> <p>Dasar Desain Arsitektur 1 (DDA1) adalah Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran studio, bertujuan untuk mengenalkan Suasana Studio (Studio Culture), yang akan menekankan pada representasi (penggambaran ulang) dari bentuk (form) dan ruang (space), eksplorasi serta perwujudannya pada skala kecil dalam desain arsitektural.</p> <p>Kemampuan dalam berkomunikasi dan menjelaskan proses desain, menyampaikan maksud, dan memahami pengambilan keputusan (Decision Making) adalah beberapa aspek yang akan dilatih dalam studio ini.</p>	Nama mata kuliah	√	<p>Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)</p>
	Jumlah SKS	√	
	Kode mata kuliah	√	
	Deskripsi mata kuliah	√	
	Capaian pembelajaran (CP) mudah dipahami	√	

Tabel 6.9 tersebut menggambarkan implementasi kerangka konten yang sudah dibuat sebelumnya yang ditunjukkan pada Tabel 6.8. Pada kolom Hasil Desain berisi *screenshot* desain/tampilan pada Share ITS. Kolom Aspek yang Ditemui berisi aspek-aspek yang terdapat pada desain. Kolom Checklist berisi tanda centang yang digunakan untuk menandai bahwa aspek yang ditulis pada kolom Aspek yang Ditemui adalah benar. Kolom Poin *Good online course* yang Memenuhi berisi poin *good online course* yang terkait dengan desain dan aspek yang ditemui. Tabel 6.9 ini ditunjukkan kepada validator yakni dosen koordinator mata kuliah DDA 1 agar lebih mudah untuk mengecek kerangka konten secara visual pada Share ITS.

Berdasarkan hasil desain *online course* yang dibuat telah memenuhi 19 poin *good online course* dengan rincian ditunjukkan pada Tabel 6.10.

**Tabel 6.10 Poin *Good online course* Secara Khusus pada Desain Online Course DDA 1**

No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Jumlah
1	PK03	Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	2
2	PK04	Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada setiap bab berbeda)	2
3	PK05	Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	8
4	PP01	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	2
5	PP02	Mengupload/ Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	1
6	PP03	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	12

No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Jumlah
7	PP04	Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>	1
8	PP06	Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	8
9	PP07	Apabila mata kuliah berupa team teaching, maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien	1
10	PP09	Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain) dalam bentuk peta materi/ peta kompetensi yang jelas	1
11	IK02	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	10
12	IK05	Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik, praktik, dan konsep dapat menggunakan video	2
13	IK06	Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan feedback	1
14	IK07	Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran yang telah disepakati	1
15	EP01	Terdapat feedback yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	1
16	EP02	Instruktur memberikan penilaian dan feedback kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	10
17	EP03	Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa pre test dan post test	1
18	EP04	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	6

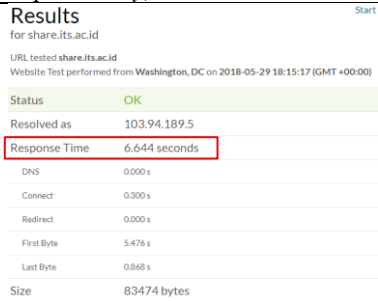
No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Jumlah
19	EP06	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan	7

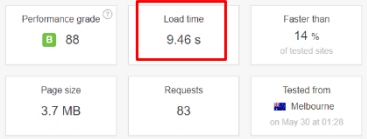


Selain 19 poin tersebut, terdapat poin-poin lain yang ditemui secara umum pada desain *online course* mata kuliah DDA 1. Berikut merupakan poin-poin tersebut ditunjukkan pada Tabel 6.11.

**Tabel 6.11 Poin *Good online course* Secara Umum pada Desain *Online Course* DDA 1**

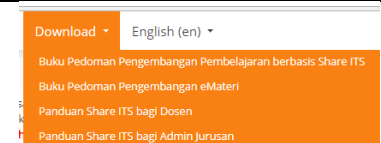
No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Bukti
1	PK01	Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran	Konten yang dimasukkan pada <i>online course</i> relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang dijelaskan pada Rencana Pembelajaran
2	PK02	Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, dll)	Konten/ teks bebas dari kesalahan redaksional
3	PP05	Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur) secara sinkronous ( <i>Chatting, video chatting</i> ) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)	Interaksi belajar yang digunakan meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelajar dengan materi : video, ebook, ppt</li> <li>• Pelajar dengan instruktur : chat dan forum</li> </ul>
4	EP05	Bentuk penilaian yang beragam (essay,	Bentuk penilaian mata kuliah DDA 1 adalah tugas yang terdiri dari 8 tugas. Namun, menurut dosen koordinator

No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Bukti
		studi kasus, pilihan ganda, games,dll) harus sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	mata kuliah DDA 1, memungkinkan adanya kuis untuk menguji pemahaman mahasiswa secara teori. Sehingga <i>online course</i> DDA 1 ditambahkan penilaian berupa kuis dengan studi kasus dan pilihan ganda
5	EP08	Harus ada penilaian untuk setiap CP mata kuliah yang telah dicantumkan	-
6	IK01	Bahasa dalam penyajian konten mudah dimengerti (komunikatif)	Bahasa penyajian konten mudah dimengerti dan sesuai dengan materi yang diberikan dosen
7	IK03	Media dan pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditori dan kinestetik)	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (hanya karakteristik visual dan auditori) yakni berupa teks (ppt, ebook), gambar, dan video
8	IP01	Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis sesuai dengan peta kompetensi	Urutan bab dan materi dalam desain <i>online course</i> DDA 1 disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran
9	IP02	Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara <i>iterative</i> (mengulang kembali)	Materi yang sebelumnya sudah pernah dibuka masih dapat diakses di lain waktu.

No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Bukti
10	IP04	Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing, SCL ( <i>student centred learning</i> ))	Fitur yang dimanfaatkan pada desain <i>online course</i> DDA 1 disesuaikan dengan pembelajaran yang dijelaskan pada Rencana Pembelajaran meliputi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar mandiri dengan membaca materi yang diberikan: mengupload materi pembelajaran berupa ppt, ebook, dan video,</li> <li>• Belajar terbimbing melalui presentasi dosen dikelas dan <i>desk crits</i>: menggunakan fitur chat dan forum untuk asistensi tugas secara <i>online</i></li> </ul>
11	ST01	Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>	Terdapat admin pusat yakni Bapak Seno dan admin pada setiap departemen yang menangani permasalahan, pertanyaan dan permintaan dari pengguna (dosen dan mahasiswa)
12	ST02	Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara maksimal dan sesuai kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanfaatkan fitur sesuai dengan kebutuhan mata kuliah sesuai dengan Rencana Pembelajaran dan keterangan dari dosen koordinator mata kuliah DDA 1</li> <li>• Menggunakan fitur 3 fitur <i>resource (file, label, page)</i> dan 6 fitur <i>activity (assignment, chat, forum, glossary, quiz, survey)</i></li> </ul>
13	ST03	Akses pada materi mudah dan cepat	 <p>The screenshot shows the results of a website test performed from Washington, DC on 2018-05-29 18:15:17 (GMT +00:00). The test was for the URL share.its.ac.id. The status is OK. The resolved IP address is 103.94.189.5. The response time is 6.644 seconds, which is highlighted with a red box. Other metrics include DNS (0.000 s), Connect (0.300 s), Redirect (0.000 s), First Byte (5.476 s), Last Byte (0.868 s), and Size (83474 bytes).</p> <p><b>Gambar 6.20 Response Time menurut WebSitePulse</b></p>

No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Bukti
			 <p data-bbox="617 391 916 440"><b>Gambar 6.21 Response Time menurut Pingdom</b></p>
14	ST04	Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)	 <p data-bbox="586 647 945 699"><b>Gambar 6.22 Akses Menggunakan Laptop/PC</b></p>  <p data-bbox="586 1098 945 1149"><b>Gambar 6.23 Akses Menggunakan Ponsel</b></p>
15	ST05	Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	<ul data-bbox="572 1158 955 1294" style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan ukuran font standar yakni 12, untuk ukuran font judul dan sub judul lebih besar dari 12</li> <li>• Memberikan label untuk setiap gambar atau grafik</li> </ul>
16	ST06	Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu	<ul data-bbox="572 1310 955 1418" style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan warna secukupnya dan yang tersedia pada Share ITS (Moodle)</li> <li>• Tidak menggunakan musik</li> </ul>



No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Bukti
		capaian pembelajaran (secukupnya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan fitur 3 fitur <i>resource</i> (<i>file, label, page</i>) dan 6 fitur <i>activity</i> (<i>assignment, chat, forum, glossary, quiz, survey</i>)</li> </ul>
17	ST07	Memiliki panduan penggunaan yang jelas	 <p><b>Gambar 6.24 Download Panduan Penggunaan Share ITS</b></p>

Desain kerangka konten pada Share ITS tersebut memenuhi 36 poin dari 42 poin *good online course*. Menurut *threshold* yang ditetapkan oleh verifikator 2 yakni Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT menyebutkan bahwa *online course* yang baik harus memenuhi minimal 34 poin. Maka dapat disimpulkan bahwa **desain *online course* untuk mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 memenuhi kriteria *good online course***. hal tersebut juga akan didukung dengan hasil validasi kepada dosen coordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1.

Dari terdapat 6 poin yang tidak diterapkan atau ditemui pada desain tersebut. Berikut merupakan penjelasan terkait hal tersebut ditunjukkan pada Tabel 6.1.

**Tabel 6.1 Justifikasi Poin *Good online course* yang Tidak Digunakan**

No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Penjelasan
1	PP08	Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	Rencana Pembelajaran tidak menjelaskan mengenai aktivitas apa saja untuk mencapai capaian pembelajaran
2	IK04	Terdapat konten untuk menarik diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu	Pada mata kuliah DDA 1 tidak terdapat diskusi,

No	Kode	Poin <i>Good online course</i>	Penjelasan
			penilaian hanya berdasarkan tugas
3	IK08	Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)	Pada mata kuliah DDA 1 tidak terdapat praktik yang mengharuskan menggunakan suatu <i>tools/</i> simulator
4	IP03	Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru	Pada mata kuliah DDA 1 tidak terdapat latihan dalam bentuk studi kasus yang memberikan pertanyaan kritis, ilustrasi, isu aktual dan problematika. Karena mata kuliah ini lebih kearah mata kuliah studio dan harus menggambar.
5	IT01	Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)	Pada mata kuliah ini tidak menggunakan sumber belajar dari website tertentu, sehingga tidak terdapat link yang dapat dicantumkan pada Share ITS
6	EP07	Instruktur tetap mengamati penilaian pada kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi	Pada mata kuliah DDA 1 tidak terdapat diskusi, penilaian hanya berdasarkan tugas

### 6.10 Hasil Validasi Kerangka Konten

Pada tahap ini dilakukan validasi desain *online course* oleh dosen koordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1.

Berikut merupakan hasil validasi yang ditunjukkan pada Gambar 6.25.

**FORM VALIDASI KERANGKA KONTEN**

Tanggal validasi : 24 Mei 2017  
 Tempat : Gedung Departemen Arsitektur ITS Lt. 2  
 Media : Wawancara langsung  
 Validator : Rabbani Kharismawan, S.T, M.T  
 Jabatan : Dosen Koordinator Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1  
 Tujuan : Validasi kesesuaian desain kerangka konten Share ITS untuk mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1

No	Konten Validasi	Y/N	Catatan tambahan
1	Fitur yang digunakan	Y	
2	Poin <i>good online course</i> terkait	Y	
3	Aspek desain yang digunakan	Y	
4	Kesesuaian dengan RP	Y	

Catatan:

---



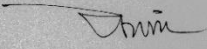
---



---

Dengan ini telah dilakukan validasi oleh dosen koordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1.

Surabaya,

  
 RABBANI KHARISMAWAN, S.T.

**Gambar 6.25 Hasil Validasi Desain *Online Course***

Hasil validasi menunjukkan bahwa dosen koordinator mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 menyetujui kesesuaian fitur yang digunakan, poin *good online course* terkait, aspek desain yang digunakan dan kesesuaian dengan RP.

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari semua proses yang telah dilakukan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan yang lebih baik.

#### **7.2 Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapatkan dari proses pengerjaan tugas akhir yang telah dilakukan antara lain:

1. Konsep *good online course* dihasilkan melalui 3 sumber referensi dan beberapa proses dengan hasil akhir berupa poin-poin *good online course* sejumlah 42 poin. Maka, konsep *good online course* dapat digunakan sebagai acuan dalam mendesain kelas *online* yang terdiri dari aspek konten, pedagogi dan teknologi dengan minimal memenuhi 34 poin. 42 poin tersebut ditunjukkan pada Tabel 6.5.
2. Keseluruhan kerangka konten untuk mata kuliah Dasar Desain Arsitektur 1 yang telah dibuat berdasarkan Rencana Pembelajaran memenuhi 36 poin *good online course* dengan rincian 11 poin dari aspek konten, 17 poin dari aspek pedagogi, dan 7 poin dari aspek teknologi. Maka hasil desain kerangka konten untuk mata kuliah tersebut telah memenuhi *threshold* konsep *good online course* yakni minimal memenuhi 34 poin. Hasil desain kerangka konten ditunjukkan pada Tabel G.1 dan Tabel H.1.

#### **7.3 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tugas akhir ini, maka saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian selanjutnya antara lain:

1. Penulis menggunakan 3 sumber referensi dalam merumuskan konsep *good online course*. Penelitian selanjutnya dapat ditambahkan sumber lain seperti buku, jurnal atau wawancara dengan pakar yang lebih banyak.
2. Penulis menggunakan 3 platform *online course* yakni Future Learn, edX, dan MIT Open Courseware yang bebas dan

gratis akses. Selain itu penulis memilih 5 kategori mata kuliah yakni *art, IT, medical, business and management*, dan *engineering*, dan 15 mata kuliah. Penelitian selanjutnya dapat ditambahkan jumlah, variasi platform *online course*, kategori mata kuliah, dan mata kuliah untuk *benchmarking*. Dapat pula dilakukan *benchmarking* dengan *online course* dari universitas lain di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. M, “Penggunaan Aplikasi E-learning (Moodle).”
- [2] I. Wicaksono, F. A. Muqtadiroh, S. Kom, A. Herdiyanti, S. Kom, and M. Sc, “Analisis Faktor yang Mempengaruhi Niat Keberlanjutan Penggunaan E-learning pada Perspektif Dosen (Studi Kasus : Share ITS),” pp. 1–6, 2006.
- [3] A. Kurniawati, L. Andrawina, and R. P. Soesanto, “Perancangan Framework Konten E-learning pada Kegiatan Maintenance Mesin Berdasarkan Knowledge Conversion dengan Metode SECI,” *J. Rekayasa Sist. Ind.*, vol. 1, pp. 137–140, 2015.
- [4] N. A. Adzharuddin and L. H. Ling, “Learning Management System ( LMS ) among University Students : Does It Work ?,” *Int. J. e-Education, e-Business, e-Management e-Learning*, vol. 3, no. 3, 2013.
- [5] I. G. Nyoman and S. Wisnu, “Penerapan Model UTAUT untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Learning Management System Studi Kasus: Experiential E-learning of Sanata Dharma University,” pp. 114–120.
- [6] I. M. A. Pradnyana and G. A. Pradnyana, “Perancangan dan Implementasi Responsive E-learning Berbasis MOODLE untuk Meningkatkan Kualitas Kegiatan Pembelajaran di STMIK STIKOM Indonesia,” no. January, 2015.
- [7] P. Chew and E. M. M. Chitumbo, “MOODLE Adoption at the University of Zambia: Opportunities and Challenges,” *Sci. J. Sociol. Anthropol.*, no. ISSN: 2276-6359, 2012.
- [8] U. Qureshi, “Moodle versus Blackboard in Distance Education,” 2011.
- [9] Ibrahim, D. Septumarsa, and S. P. Sudirman, “Pengaruh Penggunaan E-learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta,” *J. Prima Edukasia*, pp. 66–79, 2014.
- [10] R. Bhandari, “Making Distance Learning Effective : A

- New Approach in Maritime Education & Training,” pp. 1–16.
- [11] A. A. Hartanto and O. W. Purbo, *Teknologi E-learning Berbasis PHP dan MySql*. Jakarta: Alex Media Komputindo, 2002.
- [12] W. Horton, *E-learning by Design*. Preiffer, 2011.
- [13] H. D. Surjono, *Membangun Course E - Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press, 2013.
- [14] E. Yuliandi, “Perkembangan E-Learning di Dunia Pendidikan Yang Ada Di Indonesia,” 2012.
- [15] M. Ridwan, M. Abdo, and E. Jorswieck, “Design of Non-uniform Antenna Arrays Using Genetic Algoritm,” *Adv. Commun. Technol.*, 2011.
- [16] ITS, “SK Rektor ITS No. 073255/IT2/HK.00.00/2014 tentang Peraturan Akademik ITS,” pp. 1–46, 2014.
- [17] Tim Share ITS P3AI, “Panduan Singkat Penggunaan Share ITS untuk Dosen,” Surabaya, 2016.
- [18] W. Khoirunnisak, “Implementasi Model Penerimaan Unified Theory of Acceptance and User of Technology (UTAUT) untuk Menganalisis faktor-Faktor Penerimaan Dosen Terhadap Penggunaan E-learning Share-ITS,” Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2016.
- [19] “Share ITS.” [Online]. Available: <http://share.its.ac.id>. [Accessed: 24-Jun-2018].
- [20] Architecture ITS, “Profil dan Sejarah Jurusan,” 2017. .
- [21] R. Kharismawan, “Dasar Desain Arsitektur 1 (RA 141311),” 2016.
- [22] S. Kotzer and Y. Elran, “Learning and teaching with Moodle-based E-learning environments, combining learning skills and content in the fields of Math and Science & Technology,” in *1st Moodle ResearchConference*, 2012, pp. 14–15.
- [23] National Science Foundation, “Pedagogy.” .
- [24] D. H. Sudaryanto, “Pemanfaatan E-learning sebagai Media Pembelajaran Mandiri,” *Forum Diklat*, vol. 6, no. 4.

- [25] R. Sims, *Design Alchemy: Transforming the way we think about learning and teaching*. Springer International Publishing Switzerland, 2014.
- [26] S. Dharma, “Pengolahan Dan Analisis Data Penelitian,” 2008.
- [27] “Instrumen Evaluasi Materi PDITT - Kosong.” .
- [28] Y. Bilfaqih, A. S. Aisyah, and Widiyastuti, *Model Pembelajaran Laboratory Based Education*, no. December. 2016.
- [29] Kantor Penjaminan Mutu, “Standar Proses Pembelajaran Program Studi Sarjana Kantor Penjaminan Mutu,” 2017.
- [30] Kantor Penjaminan Mutu, “Standar Proses Pembelajaran Program Studi Sarjana Kantor Penjaminan Mutu,” pp. 1–18, 2017.
- [31] “Standar Sarana dan Prasarana Pembelajaran Program Studi Sarjana Institut Teknologi Sepuluh Nopember,” pp. 1–9, 2017.
- [32] *Pedoman Pengembangan E-Materi*. .
- [33] Direktorat Pembelajaran & Kemahasiswaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Panduan Pengembangan dan Penyelenggaraan Kuliah Daring Indonesia Terbuka & Terpadu,” 2014.
- [34] Anon, “Kebijakan Pendidikan Jarak Jauh dan E-Learning di Indonesia,” *Minist. Res. Technol. High. Educ.*, 2016.
- [35] Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109.” pp. 1–6, 2013.



*Halaman ini sengaja dikosongkan*

.

## BIODATA PENULIS



Penulis bernama Erma Maulina Qurruta Ayun lahir di Mojokerto Jawa Timur pada tanggal 8 April 1996. Penulis merupakan anak pertama dari lima bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SD Muhammadiyah Mojosari, SMP Negeri 1 Pungging, SMA Negeri 1 Sooko. Dan sekarang penulis sedang menuntut ilmu di Institut Teknologi Sepuluh Nopember pada Departemen

Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi. Penulis masuk ITS menjadi angkatan 2014 melalui jalur undangan atau SNMPTN dengan nomor induk (NRP) 5214100069. Selama masa perkuliahan, penulis aktif di organisasi HMSI menjadi staff departemen Dalam Negeri HMSI Muda Berkarya dan Bendahara Umum HMSI Kolaborasi. Dan aktif di kepanitiaan/*volunteer* di program kerja HMSI, ISE, FTIF Festival, Sesindo, dan Symex. Dan di akhir masa perkuliahan, penulis memilih topik Tugas Akhir pada bidang minat lab MSI (Manajemen Sistem Informasi). Apabila terdapat pertanyaan mengenai Tugas Akhir ini, penulis dapat dihubungi melalui e-mail [maulinaerma@gmail.com](mailto:maulinaerma@gmail.com)

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## LAMPIRAN A – Data Penggunaan Share ITS Departemen Arsitektur

**Tabel A.1 Data penggunaan Share ITS pada Departemen Arsitektur**

Semester	Mata kuliah	Tingkat Penggunaan			Semester	Mata kuliah	Tingkat Penggunaan		
		Advance	Medium	Belum Aktif			Advance	Medium	Belum Aktif
1	Dasar-dasar desain arsitektur 1				2	Dasar-dasar desain arsitektur 2			
	Pengantar Arsitektur					Fisika Bangunan			
	Matematika Arsitektur					Konstruksi Bangunan			
	Mekanika Teknik					Computer Aided Design			
	Pendidikan Agama					Wawasan Kebangsaan			
	Bahasa Inggris								
3	Arsitektur Nusantara				4	Desain Arsitektur 2			

Semester	Mata kuliah	Tingkat Penggunaan			Semester	Mata kuliah	Tingkat Penggunaan		
		Advance	Medium	Belum Aktif			Advance	Medium	Belum Aktif
	Desain Arsitektur 1					Utilitas Bangunan			
	Arsitektur Lansekap					Teori Arsitektur			
	Sains & Teknologi Arsitektur					Perkembangan Arsitektur			
	Sistem Struktur					Pengantar Teori Perumahan & Desain Perkotaan			
5	Desain Arsitektur 3				6	Desain Arsitektur 4			
	Ekologi Arsitektur					Penelitian Arsitektur			
	Arsitektur Kiwari					Makna Arsitektur			
	Praktek Profesi (Pilihan)					Kerja Praktik			

Semester	Mata kuliah	Tingkat Penggunaan			Semester	Mata kuliah	Tingkat Penggunaan		
		Advance	Medium	Belum Aktif			Advance	Medium	Belum Aktif
	Rekayasa Arsitektur 1 (Pilihan)					Rekayasa Arsitektur 2 (Pilihan)			
	Stilistika (Pilihan)					Apresiasi Arsitektur 2 (Pilihan)			
	Tektonika (Pilihan)					Arsitektur Tematik (Pilihan)			
	Dasar Perancangan Kota (Pilihan)					Prosedur Perancangan Kota (Pilihan)			
	Perancangan Ruang Luar (Pilihan)					Perumahan Formal (Pilihan)			
	Arsitektur Tropis (Pilihan)					Arsitektur Lansekap Berkelanjutan (Pilihan)			

Semester	Mata kuliah	Tingkat Penggunaan			Semester	Mata kuliah	Tingkat Penggunaan		
		Advance	Medium	Belum Aktif			Advance	Medium	Belum Aktif
	Computer Aided Architectural Design 1 (Pilihan)					Arsitektur Hijau			
						Computer Aided Architectural Design 2 (Pilihan)			
7	Desain Arsitektur 5				8	Tugas Akhir			
	Proposal Tugas Akhir								
	Technopreneurship					Etika Arsitektur			
	Wastek								





## LAMPIRAN B - Hasil Wawancara

### Wawancara 1

**Tabel B.1 Interview Protocol 1**

<b>Interview Protocol</b>	
<b>Informasi Wawancara</b>	
Interviewer	Erma Maulina
Hari, tanggal	Kamis, 19 Oktober 2017
Pukul	10.00 – 12.00
Lokasi	Gedung Pascasarjana ITS
<b>Informasi Narasumber</b>	
<b>Nama</b>	Ahmad Muklason, S.Kom., M.Sc., Ph.D
<b>Jabatan</b>	Kepala Seksi
<b>Subdirektorat</b>	Pengembangan Pembelajaran
<b>Direktorat</b>	Direktorat Akademik ITS
<b>Tujuan</b>	Mengetahui tugas pokok dan fungsi seksi Pengembangan Pembelajaran – Direktorat Akademik, penggunaan Share ITS, rencana pengembangan dan pendukung lain.

**Tabel B.2 Hasil Wawancara 1**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>
	<b>Tupoksi</b>
1	<p>Apakah tugas utama dari Direktorat Akademik – Pengembangan Pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b>            Jadi, seksi Pengembangan Pembelajaran itu bagian dari Subdirektorat Pengembangan dan Pengkajian Pendidikan. Subdirektorat Pengembangan dan Pengkajian Pendidikan mempunyai tugas melaksanakan penyiapan bahan perumusan kebijakan, standar mutu, pengawasan dan pemantauan, evaluasi, dan pelaporan untuk pengembangan dan pengkajian sistem pembelajaran.            Sedangkan Seksi Pengembangan Pembelajaran mempunyai tugas melakukan penyusunan bahan perumusan kebijakan, pengawasan dan pengendalian, serta pemantauan, evaluasi, dan pelaporan untuk pengembangan pembelajaran. Nah, didalam itu kami juga melakukan pengelolaan terhadap Share ITS.</p>

No	Pertanyaan dan Jawaban
2	<p>Apakah Share ITS sepenuhnya dikelola oleh Seksi Pengembangan Pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ya, ada admin Share ITS yang bertanggung jawab mengelola Share ITS pada seksi Pengembangan Pembelajaran.</p>
3	<p>Siapakah nama admin Share ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Mas Seno</p>
4	<p>Apa saja tugas dari seorang admin Share ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Tugas utamanya adalah menambahkan user dan menambahkan mata kuliah</p>
<b>Penggunaan Share ITS</b>	
5	<p>Bagaimana alur menambah user atau mata kuliah?</p> <p><b>Jawaban:</b> Sebenarnya hampir sama. Untuk menambah user, pemohon meminta menambah user kepada admin Share ITS di jurusan. Lalu admin jurusan akan menyampaikan kepada admin Share ITS yaitu Mas Seno. Untuk menambah mata kuliah ya kurang lebih sama.</p>
6	<p>Apakah Anda bisa mengetahui pengguna Share ITS yang aktif dan pasif menggunakannya?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ya bisa, saya bisa melihat penggunanya dari departemen mana dan mata kuliah apa.</p>
7	<p>Bagaimana kondisi dari penggunaan Share ITS sendiri saat ini?</p> <p><b>Jawaban:</b> Pengguna Share ITS sendiri sangat minimum di ITS. Namun bisa dibilang yang paling banyak menggunakan ya jurusan terkait teknologi informasi seperti Sistem Informasi, tapi itupun masih sedikit. Di semester ini hanya ada kurang lebih 10 mata kuliah yang aktif menggunakan Share ITS. Sisanya ada yang sudah membuka kelas, tapi tidak pernah diisi dengan materi. Hanya dibuka saja kelasnya.</p>
8	<p>Apakah ada kategori tertentu untuk pengguna Share ITS sendiri?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ya, jadi ada 3 level/tingkat pengguna yang aktif atau tidak aktif dalam menggunakan Share ITS. <i>Advance</i>, medium dan belum aktif. Untuk yang <i>advance</i> yaitu pengguna aktif menggunakan fitur-fitur Share ITS untuk pembelajaran. Biasanya setiap minggu/topik ada isinya. Kalau yang medium itu ya masih bolong-bolong, tapi tetap ada isinya.</p>

No	Pertanyaan dan Jawaban
	Nah, kalau yang belum aktif ya berarti belum menggunakan Share ITS dan masih kosong/tidak ada konten apapun.
9	<p>Apakah bisa diketahui isi/konten dan fitur yang biasa digunakan dosen pengampu pada Share ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Bisa. Kami bisa melihat isi dari <i>course</i> tanpa melakukan <i>enrollment</i> terlebih dahulu.</p>
10	<p>Apa saja fitur yang biasa digunakan oleh dosen sebagai pengguna ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Fitur yang digunakan setiap semesternya relative sama dengan kelas sebelumnya yang pernah dibuka.</p>
11	<p>Apakah saya bisa meminta data tentang pengguna dari Share ITS tersebut?</p> <p><b>Jawaban:</b> Bisa. Nanti saya kasih username dan password untuk kamu rekap sendiri saja ya. Karena harus melihat satu per satu.</p>
12	<p>Apakah kedepannya ITS berencana untuk mengadopsi media pembelajaran <i>online</i> lain yang sudah sukses?</p> <p><b>Jawaban:</b> Bisa jadi, <i>why not?</i></p>
13	<p>Apakah contoh dari media pembelajaran <i>online</i> tersebut?</p> <p><b>Jawaban:</b> Menurut pengalaman saya sih Future Learn (<a href="https://www.futurelearn.com/">https://www.futurelearn.com/</a>) bagus sekali. Terutama dalam manajemen kontennya. Jadi video itu dibuat tidak terlalu panjang, sehingga cocok dan pas. Lalu ada musiknya, agar belajar itu tidak bosan dan kaku. Ya, konten-konten pada Future Learn bisa digunakan sebagai contoh.</p>
14	<p>Apakah memungkinkan ditambahkan fitur-fitur lain pada Share ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Sangat memungkinkan. Moodle itu sudah banyak dan bagus fitur-fiturnya. Tetapi dosen-dosen kurang mengeksplorasi penggunaannya. Kebanyakan yang digunakan ya fitur kuis, pengumpulan (<i>upload</i>), materi (<i>download</i>) dan forum.</p>
15	<p>Apakah pernah ada permintaan penambahan fitur diluar yang disediakan oleh Share ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Pernah.</p>
16	Apakah fitur tersebut berasal dari <i>plugins</i> yang sudah disediakan oleh Moodle?

No	Pertanyaan dan Jawaban
	<p><b>Jawaban:</b> Ya betul. Karena banyak sekali <i>plugins</i> yang sudah dikembangkan. Bahkan kita bisa membuat <i>open source plugins</i> sendiri lalu diupload di website Moodle.</p>
17	<p>Bagaimana dengan penambahan fitur dari luar Moodle, apakah masih memungkinkan untuk ditambahkan?</p>
	<p><b>Jawaban:</b> Masih memungkinkan, Moodle kan akan selalu berkembang dan semakin canggih.</p>
<b>Rencana Pengembangan</b>	
18	<p>Bagaimana rencana pengembangan Share ITS kedepannya?</p>
	<p><b>Jawaban:</b> Kedepannya Share ITS akan digabung dengan Microsoft Azure</p>
19	<p>Fasilitas apa yang akan diambil dengan memanfaatkan Microsoft Azure?</p>
	<p><b>Jawaban:</b> Layanan server dengan sistem sewa. Jadi nanti semuanya akan menjadi <i>cloud</i>.</p>
20	<p>Apa alasan akan digabung dengan Microsoft Azure dan mengambil layanan tersebut?</p>
	<p><b>Jawaban:</b> Karena biaya <i>maintenance</i> dari server itu mahal dan susah, maka dari itu ITS ingin yang lebih mudah dan murah yaitu dengan memanfaatkan server <i>cloud</i>.</p>
<b>Pendukung lain</b>	
21	<p>Apakah ITS sudah memiliki kebijakan yang mengatur mengenai pembelajaran <i>online</i>?</p>
	<p><b>Jawaban:</b> Belum. Saat ini ITS sedang berencana akan membuat kebijakan yang mengatur itu.</p>
22	<p>Siapa yang terlibat dalam penyusunan kebijakan tersebut?</p>
	<p><b>Jawaban:</b> Direktorat Akademik untuk kebijakan strategis, sedangkan kebijakan teknis disusun oleh DPTSI. Penyusunan akan berkoordinasi dengan Wakil Rektor 1.</p>
23	<p>Apa saja upaya dalam penyusunan kebijakan tersebut?</p>
	<p><b>Jawaban:</b> Mengaitkan dengan peraturan akademik ITS dan membandingkan dengan kampus lain yang sudah menerapkan <i>online course</i> dengan baik</p>
24	<p>Peraturan akademik yang seperti apa yang perlu disinggung dalam kebijakan nantinya?</p>

No	Pertanyaan dan Jawaban
	<p><b>Jawaban:</b> Kaitannya dengan SKS dan capaian pembelajaran yang seperti apa yang bisa menggantikan pertemuan secara langsung/ tatap muka. Bagaimana cara agar melalui Share ITS tetap bisa mencapai capaian pembelajaran seperti pada pertemuan dikelas secara langsung. Jadi nanti akan dibuat syarat minimalnya.</p>

## Wawancara 2

**Tabel B.3 Interview Protocol 2**

Interview Protocol	
<b>Informasi Wawancara</b>	
Interviewer	Erma Maulina
Hari, tanggal	Selasa, 21 November 2017
Pukul	10.00 – 12.00
Lokasi	Departemen Arsitektur ITS
<b>Informasi Narasumber</b>	
<b>Nama</b>	Defry Agatha Ardianta, S.T, M.T
<b>Jabatan</b>	Ketua Prodi Departemen Arsitektur
<b>Instansi</b>	Institut Teknologi Sepuluh Nopember
<b>Tujuan</b>	Mengetahui pembelajaran pada Departemen Arsitektur ITS

**Tabel B.4 Hasil Wawancara 2**

No	Pertanyaan dan Jawaban
<b>Rumpun Mata Kuliah</b>	
1	<p>Ada berapa rumpun mata kuliah yang ada pada Departemen Arsitektur?</p> <p><b>Jawaban:</b> 5 rumpun</p>
2	<p>Apa saja rumpun mata kuliah yang ada pada Departemen Arsitektur?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perancangan Arsitektur</li> <li>2. Sejarah Teori Kritik Arsitektur</li> <li>3. Perumahan dan Pemukiman</li> <li>4. Sains, Arsitektur dan Teknologi</li> <li>5. Perancangan Kota</li> </ol>

No	Pertanyaan dan Jawaban
3	<p>Apakah terdapat perbedaan yang mencolok pada metode pembelajaran mata kuliah tersebut?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ada 2. Metode studio dan teoritik.</p>
4	<p>Apabila ada, apakah ada ketentuan metode pembelajaran untuk mata kuliah?</p> <p><b>Jawaban:</b> Tidak ada. Ketentuan dari metode pembelajaran tergantung dari mata kuliah dan dosen pengampu.</p>
5	<p>Apa mata kuliah yang mewakili masing-masing rumpun mata kuliah?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perancangan Arsitektur: Dasar Desain Arsitektur 1</li> <li>2. Sejarah Teori Kritik Arsitektur: Arsitektur Nusantara</li> <li>3. Perumahan dan Pemukiman: Perumahan Formal</li> <li>4. Sains, Arsitektur dan Teknologi: Utilitas bangunan</li> <li>5. Perancangan Kota: Dasar Perancangan Kota</li> </ol>
<b>Pendukung akademik</b>	
6	<p>Apakah Departemen Arsitektur memiliki peraturan terkait akademik (kegiatan belajar mengajar) untuk lokal?</p> <p><b>Jawaban:</b> Tidak ada. Departemen Arsitektur mengikuti peraturan akademik dari ITS.</p>
7	<p>Apabila ada, apakah yang diatur pada peraturan akademik tersebut?</p> <p><b>Jawaban:</b> Namun terdapat aturan tidak tertulis mengenai evaluasi dan penilaian berupa minimal terdapat 4 tugas dalam satu semester untuk masing-masing mata kuliah.</p>
8	<p>Apakah terdapat aturan bahwa setiap mata kuliah harus memiliki Rencana Pembelajaran/RP?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ada</p>
9	<p>Bagaimana pendapat Anda mengenai Rencana Pembelajaran dalam mendukung penyampaian materi kuliah? Apakah sudah efektif?</p> <p><b>Jawaban:</b> Cukup efektif sebagai pedoman dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran.</p>
10	<p>Apakah kedepannya Departemen Arsitektur akan mewajibkan dosen untuk menyusun Rencana Pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ya, akan diwajibkan.</p>

No	Pertanyaan dan Jawaban
<b>Pembelajaran</b>	
11	Apakah Departemen Arsitektur memiliki media pembelajaran yang dikembangkan sendiri oleh internal Departemen Arsitektur? (contoh <i>e-learning</i> lokal)
<b>Jawaban:</b> Belum ada.	
12	Apakah memungkinkan penggunaan pembelajaran <i>online</i> untuk mata kuliah di Departemen Arsitektur?
<b>Jawaban:</b> Bisa diterapkan untuk metode pembelajaran dikelas. Namun untuk metode pembelajaran studio tidak memungkinkan untuk dijadikan pembelajaran <i>online</i> karena membutuhkan interaksi antara dosen dengan mahasiswa.	
13	Apakah Anda mengetahui tentang Share ITS?
<b>Jawaban:</b> Ya, sudah tahu.	
14	Apakah Departemen Arsitektur didorong untuk menggunakan Share ITS?
<b>Jawaban:</b> Ya.	
15	Apakah dosen Departemen Arsitektur pernah mengikuti sosialisasi atau <i>training</i> mengenai Share ITS?
<b>Jawaban:</b> Pernah. Tapi belum semua dosen pernah mengikuti.	
16	Apakah tindak lanjut dari kaprodi setelah mendapatkan dorongan menggunakan Share ITS?
<b>Jawaban:</b> Berusaha meningkatkan jumlah mata kuliah untuk diupload di Share ITS.	
17	Apakah kedepannya Departemen Arsitektur memiliki rencana untuk menggunakan <i>e-learning</i> Share ITS?
<b>Jawaban:</b> Belum. Karena belum tahu apakah ITS sudah mewajibkan penggunaan Share ITS.	

## Wawancara 3

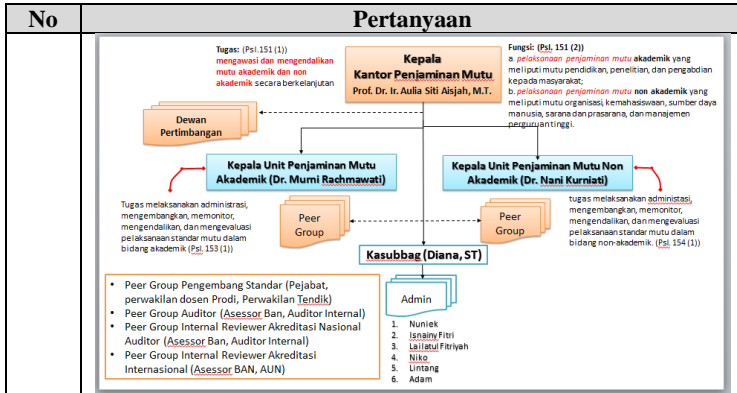
Tabel B.5 Interview Protocol 3

Interview Protocol	
<b>Informasi Wawancara</b>	
Interviewer	Erma Maulina
Hari, tanggal	Selasa, 21 November 2017
Pukul	12.30 – 14.00
Lokasi	Gedung Pascasarjana Lt. 1
<b>Informasi Narasumber</b>	
<b>Nama</b>	Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT
<b>Jabatan</b>	Kepala
<b>Instansi</b>	Kepala Kantor Penjaminan Mutu ITS
<b>Tujuan</b>	Mengetahui konsep <i>good online course</i> menurut penjamin mutu ITS

Tabel B.6 Hasil Wawancara 3

No	Pertanyaan
<b>Instansi → Dipeoleh melalui website KPM ITS</b>	
1	Apakah visi dan misi dari KPM? <b>Jawaban:</b> <b>Visi</b> Menjadi agen perubahan kualitas dalam menciptakan budaya akademik yang berbasis pada jaminan kualitas yang unggul dibidang pendidikan, penelitian, pelayanan public, dan evaluasi diri <b>Misi</b> Mendorong semua Jurusan/Program Studi dan unit untuk mencapai prestasi tertinggi dalam hal kinerja, kualitas mahasiswa baru, pembelajaran dan pengajaran, lulusan, pekerjaan yang profesional dan sistem informasi manajemen dengan berbasis pada jaminan kualitas akademik
2	Bagaimana struktur organisasi dari KPM ITS? <b>Jawaban:</b> Berikut merupakan struktur organisasi KPM ITS :

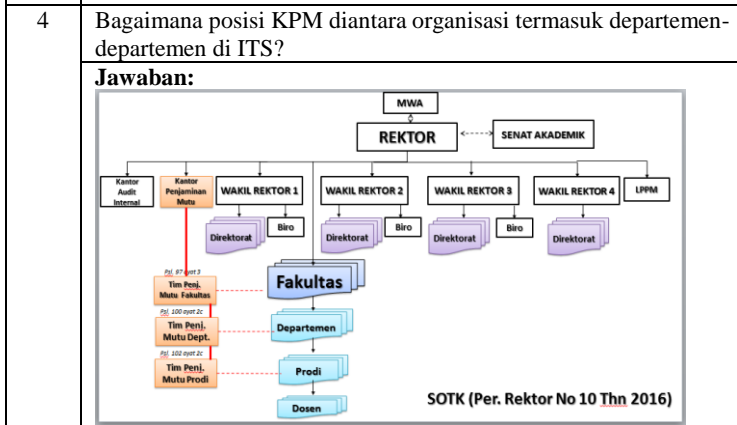




3. **Apa saja tugas pokok fungsi (tupoksi) dari KPM ITS?**

**Jawaban:**  
 Tugas pokok KPM adalah sebagai berikut:

1. Merencanakan secara bertahap, sistematis, terencana, dan berkelanjutan program penjaminan mutu yang memiliki target dalam kerangka waktu yang jelas.
2. Melaksanakan administrasi, mengembangkan, memonitor, mengendalikan, dan mengevaluasi pelaksanaan standar mutu dalam bidang akademik.
3. Melaksanakan administasi, mengembangkan, memonitor, mengendalikan, dan mengevaluasi pelaksanaan standar mutu dalam bidang non-akademik2



Menurut struktur organisasi ITS diatas, KPM berada dibawah Rektor dan setara dengan jabatan Kantor Audit Internal, WR 1,

No	Pertanyaan
	WR2, WR3, WR4, dan LPPM. KPM berada diatas Fakultas, Departemen, Prodi, dan Dosen.
<b>Pembelajaran <i>online</i> yang baik</b>	
5	<p>Bagaimana <i>online course/e-learning</i> yang baik dari segi konten?</p> <p><b>Jawaban:</b> Misalkan tugas yang membutuhkan kemampuan psikomotorik kan itu memang berdasarkan pengamatan, nah pengamatan itu bisa dilakukan dengan <i>divideo</i>kan. Misalkan untuk tugas kelompok, satunya bertugas untuk <i>memvideo</i>kan atau merekam tahapan satu sampai akhir. Tapi tidak selalu begitu juga bisa, kalau sebuah proses kita monitor tiap bagian dari proses bisa, asalkan instrumen untuk memonitor itu tunjukkan. Jadi psikomotorik sebenarnya tidak masalah untuk <i>dionline</i>kan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konten disampaikan dalam bentuk multimedia pembelajaran yang mendukung berupa PPT dan video yang disusun berdasarkan standar</li> <li>• Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan/psikomotorik digunakan video terkait tahapan-tahapan tugas</li> <li>• Untuk mata kuliah berupa praktek dapat menggunakan simulator</li> </ul>
6	<p>Bagaimana <i>online course/e-learning</i> yang baik dari segi teknologi?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap departemen memiliki admin/teknisi yang mengelola Share ITS</li> <li>• Memanfaatkan fitur Share ITS secara maksimal dan tepat</li> </ul>
7	<p>Bagaimana <i>online course/e-learning</i> yang baik dari segi pedagogi?</p> <p><b>Jawaban:</b> Pedagogi itu seni dalam mengajar. Jadi dosen sebagai instruktur harus lulus kompetensi AA – Pekerti sehingga dapat menjelaskan aktivitas pembelajaran agar mencapai capaian pembelajaran (CP). Kompetensi AA – Pekerti dulunya diadakan secara rutin oleh P3AI. Kompetensi AA – Pekerti membahas mengenai modul ajar, buku ajar, multimedia pembelajaran (PPT, video), pengantar, buku referensi, dan <i>e-learning</i>.</p>
<b><i>Online Course</i></b>	
8	<p>Bagaimana langkah-langkah untuk menyusun <i>online course</i>?</p> <p><b>Jawaban:</b> Langkah pertama yaitu melakukan analisis pada pembelajaran yang akan di upload di Share ITS. Analisis tersebut menghasilkan Rencana Pembelajaran (RP), Rencana Tugas (RT) dan Rencana Asesmen dan Evaluasi. Desain dilakukan dengan melihat RP, RT dan Rencana Asesmen dan Evaluasi. Pengantar pada pembelajaran</p>

No	Pertanyaan
	juga harus diperjelas dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang dipetakan dengan aktivitas untuk mencapai CP tersebut.
9	<p>Apakah boleh merancang <i>online course</i> yang tidak sesuai dengan Rencana Pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Perancangan <i>online course</i> sebaiknya sesuai dengan Rencana Pembelajaran. Oleh karena itu Rencana Pembelajaran harus disusun secara lengkap dan sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan oleh KPM ITS.</p>
10	<p>Apakah perlu menyusun ulang Rencana Pembelajaran untuk <i>online course</i>?</p> <p><b>Jawaban:</b> Tidak perlu. Rencana Pembelajaran sebaiknya disusun secara lengkap sesuai standar yang sudah ditetapkan oleh KPM.</p>
11	<p>Apa saja hambatan dalam mendesain <i>online course</i>?</p> <p><b>Jawaban:</b> Hambatan berada pada pedagogi dosen untuk membuat pembelajaran menjadi jelas. Sebagai contoh adalah membuat pemetaan CP agar mudah dipahami. Karena dalam mendesain <i>online course</i> harus dibuat sejelas mungkin agar CP (Capaian Pembelajaran) dapat dicapai. Selain itu, saya juga sebagai pengguna aktif Share ITS yang sudah digunakan oleh mahasiswa luar secara <i>massive</i> memiliki kendala apabila mahasiswa mengalami kesulitan. Saya tidak bisa langsung menangani permasalahan/kesulitan tersebut karena saya hanya sebagai pengguna bukan admin.</p>
12	<p>Apakah semua mata kuliah di ITS dapat di <i>online</i> kan semua?</p> <p><b>Jawaban:</b> Sebenarnya bisa. Namun tergantung dari dosen. Saya rasa dosen akan terdorong menggunakan Share ITS apabila ada <i>reward</i> dan peraturan yang mengikat (kebijakan).</p>
13	<p>Bagaimana agar <i>online course</i> efektif untuk menggantikan dan mendukung pembelajaran konvensional?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurikulum perlu dipetakan dengan jelas</li> <li>• Semua mata kuliah harus memiliki panduan yang diperjelas dalam silabus</li> <li>• Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada Share ITS</li> <li>• Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut</li> <li>• Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i>, maka harus terdapat satu kelas saja pada Share ITS agar lebih efektif dan efisien.</li> </ul>

No	Pertanyaan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan/psikomotorik digunakan video terkait tahapan-tahapan tugas</li> <li>• Untuk mata kuliah berupa praktek dapat menggunakan simulator</li> <li>• Dosen tetap mengamati penilaian pada Share ITS mengenai keaktifan dalam forum diskusi dan pengumpulan tugas. Tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.</li> </ul>
<b>Kualitas Share ITS</b>	
14	Bagaimana kualitas Share ITS dimata Penjamin Mutu ITS sekaligus pengguna Share ITS? <b>Jawaban:</b> Sudah baik.
15	Apakah kelebihan dari Share ITS? <b>Jawaban:</b> Fitur yang ada sudah lengkap dan bisa dimanfaatkan secara maksimal untuk mencapai capaian pembelajaran (CP)
16	Apakah kekurangan dari Share ITS? <b>Jawaban:</b> Menurut saya Share ITS sudah lengkap dan tidak ada kekurangan.
17	Fitur apa yang dibutuhkan namun belum ada atau kurang memadai pada Share ITS? <b>Jawaban:</b> Sementara ini cukup menggunakan fitur yang sudah disediakan Share ITS saja.

## Wawancara 4

Tabel B.7 Interview Protocol 4

Interview Protocol	
<b>Informasi Wawancara</b>	
Interviewer	Erma Maulina
Hari, tanggal	Selasa, 19 Februari 2018
Pukul	14.00-15.00
Lokasi	Gedung Departemen Arsitektur ITS Lt. 2
<b>Informasi Narasumber</b>	
Nama	Rabbani Kharismawan , S.T, M.T
Jabatan	Dosen koordinator untuk mata kuliah DDA 1
Instansi	Institut Teknologi Sepuluh Nopember

<b>Tujuan</b>	Mengetahui karakter, teknologi, pedadogi, dan konten dari mata kuliah
---------------	---

**Tabel B.8 Hasil Wawancara 4**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>
<b>RP dan SKS</b>	
1	Apakah sudah ada update terbaru dari RP DDA1? <b>Jawaban:</b> Ya. Update RP dilakukan persemester. Update tersebut meliputi jadwal setiap pertemuannya, timeline tugas dan proporsi tugas.
2	Berapa SKS mata kuliah DDA1? <b>Jawaban:</b> 7 SKS
3	Bagaimana Pembagian SKS di studio dan dikelas? <b>Jawaban:</b> Mata kuliah ini dilakukan dalam 3 pertemuan. Pembagiannya adalah: Pertemuan 1 : kelas → 2 SKS Pertemuan 2 : studio → 5 SKS Pertemuan 3 : studio → 5 SKS
<b>Aktivitas Pembelajaran</b>	
4	Apakah pembelajaran dikelas selalu menyesuaikan Rencana Pembelajaran yang ada? <b>Jawaban:</b> Ya, sesuai di RP
5	Aktivitas pembelajaran apa saja yang dilakukan untuk setiap pertemuan? <b>Jawaban:</b> Kuliah, latihan menggambar, diskusi, dan asistensi tugas.
6	Bagaimana pembagian pengajaran oleh banyak dosen dalam mata kuliah ini? <b>Jawaban:</b> Nama dosen yang tercantum dalam RP terdiri dari koordinator, wakil koordinator dan pembimbing. koordinator tugasnya lebih berat yakni mengawasi jalannya mata kuliah ini selama satu semester. Untuk dosen pembimbing dibagi dalam masing-masing kelompok. Untuk sistem studio, misal dalam satu angkatan terdiri dari 100 mahasiswa, akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 8-10 anak. Maka kurang lebih akan ada 10-11 kelompok. Dosen pembimbing akan dibagi dalam masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok tersebut akan dianggap sebagai satu kelas.

No	Pertanyaan
7	<p>Apakah saat perkuliahan dosen juga mengajarkan/ menunjukkan cara dan langkah dalam menggambar kepada mahasiswa? Ataukah mahasiswa belajar sendiri dari referensi?</p> <p><b>Jawaban:</b> Untuk menggambar atau membuat model langsung dicontohkan oleh dosen. Belajar selain dosen yaitu melalui teman dan pengamatan. Jadi bisa belajar dan melihat secara langsung.</p>
8	<p>Apakah pada saat pemaparan materi dilakukan secara dua arah dan terdapat diskusi?</p> <p><b>Jawaban:</b> Dua arah. Dosen menjelaskan materi dan mencontohkan gambar/model, mahasiswa diizinkan untuk bertanya mengenai apa yang disampaikan dosen.</p>
9	<p>Apakah pada mata kuliah ini terdapat latihan terkait studi kasus?</p> <p><b>Jawaban:</b> Belum ada. Karena mata kuliah ini lebih kearah mata kuliah studio dan harus menggambar.</p>
10	<p>Bagaimana sistem studio dilakukan dalam pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Dalam satu studio ini dibagi menjadi beberapa meja besar yang masing-masing meja ini untuk satu kelas dengan dosen pembimbing masing-masing. Jadi dalam satu studio bisa terdiri dari banyak kelas. Penyampaian materi, tugas dan pemberian contoh dilakukan secara bersama. Namun untuk proses pengerjaan tugas, asistensi dan penilaian dilakukan perkelas atau per dosen pembimbing. dalam hal ini koordinator mata kuliah DDA 1 bertugas mengawasi proses pengerjaan. Apabila ditemui mahasiswa dengan hasil pekerjaan yang bagus, maka akan ditunjuk untuk maju dan menunjukkan hasilnya kepada teman-temannya. Kemudian mahasiswa akan menjelaskan hasil pekerjaan tersebut dengan tujuan untuk memberikan inspirasi bagi mahasiswa lain. Proses ini dapat disebut juga sebagai proses desain.</p>
<b>Sumber Belajar</b>	
11	<p>Sumber belajar yakni buku itu diberikan oleh dosen berupa <i>e-book</i> atau mahasiswa memperoleh dari ruang baca (mencari sendiri)?</p> <p><b>Jawaban:</b> Materi dan buku diberikan dalam bentuk <i>softfile</i>. Tidak ada kewajiban untuk mencetak <i>e-book</i> dalam bentuk <i>hardcopy</i>.</p>
12	<p>Apakah mata kuliah ini dapat menggunakan video dari Youtube sebagai sumber referensi menggambar atau membuat model?</p> <p><b>Jawaban:</b></p>

No	Pertanyaan
	untuk mata kuliah ini belum menggunakan video referensi dari Youtube. Menggunakan video referensi juga bisa. Tapi lebih efektif jika belajar dari teman atau pengamatan secara langsung.
<b>Evaluasi dan Penilaian</b>	
13	<p>Evaluasi untuk menilai mahasiswa apakah hanya dari tugas atau ada kuis, UTS, atau UAS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Untuk mata kuliah ini yang berbentuk studio, evaluasi hanya dari tugas-tugas yang diberikan. Dan mata kuliah DDA 1 ini terdiri dari 8 tugas yang sudah dijelaskan di RP. Jadi tidak ada kuis, UTS atau UAS.</p>
14	<p>Apakah evaluasi menggunakan kuis dapat membantu dalam mata kuliah ini?</p> <p><b>Jawaban:</b> Saya rasa bisa. Karena biasanya pada semester selanjutnya, dosen akan bertanya apa saja yang didapat mahasiswa pada semester lalu, terutama pada mata kuliah yang berhubungan dengan mata kuliah terkait. Jadi kuis dapat membantu mahasiswa setidaknya mengingat tentang apa yang didapat pada mata kuliah ini.</p>
15	<p>Langkah-langkah pemberian tugas sampai penilaian itu seperti apa?</p> <p><b>Jawaban:</b> Penjelasan tugas, biasanya penjelasan dilakukan di pertemuan pertama setiap minggunya (Senin) Pengerjaan tugas oleh mahasiswa Asistensi (<i>Desk Crits</i>) Perbaikan dari hasil kritik atau saran pada saat asistensi Asistensi (<i>Desk Crits</i>) Penilaian oleh dosen</p>
16	<p>Bagaimana penilaian tugas di mata kuliah ini</p> <p><b>Jawaban:</b> Tergantung dari dosen pembimbing masing-masing. Terkadang untuk dosen senior memberi penilaian didepan dan dapat diketahui oleh mahasiswa. Tapi ada juga penilaian yang dilakukan secara tertutup artinya mahasiswa tidak diberi tahu didepan.</p>
17	<p>Pembahasan tugas silang pembimbing itu seperti apa?</p> <p><b>Jawaban:</b> Semacam asistensi (<i>desk crits</i>) tapi dilakukan oleh dosen pembimbing dari kelompok lain. Dalam metode ini, dosen pembimbing hanya melihat produk akhir dari tugas saja. Karena desain proses tidak diketahui oleh dosen pembimbing luar tersebut. Tapi untuk saat ini silang pembimbing belum pernah dilakukan.</p>

No	Pertanyaan
18	<p>Terdapat tugas yang terdiri dari membuat model dan perspektif. Perspektif itu apakah berupa gambar?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ya, perspektif adalah cara mata manusia melihat benda di dunia nyata lalu digambarkan/ dibuat bentuk visualnya. Jadi tugas yang berisi perintah membuat model dan perspektif ada dua yang harus dikumpulkan, yaitu model dan gambar (perspektif).</p>
19	<p>Pada RP terdapat keterangan “Semua gambar digital yang relevan dengan kritik dan review haruslah dicetak. ‘Kritik di layar’ tidak akan ditoleransi”, sedangkan terdapat pula “Asistensi secara <i>online</i> (Facebook, LINE, Whatsapp, dll yang mendukung unggah gambar) bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen pembimbing”. Bagaimana maksud dai pernyataan tersebut?</p> <p><b>Jawaban:</b> Jadi asistensi itu biasanya dosen pembimbing memberikan <i>feedback</i> secara langsung pada produk yang dihasilkan. Misalkan tugas gambar sketsa, dosen pembimbing akan memberikan coretan, catatan dan <i>feedback</i> lain. Apabila mahasiswa melakukan asistensi melalui layar laptop, maka dosen akan kesulitan dalam memberikan coretan-coretan. Maka akan lebih baik jika produk tersebut dicetak. Tapi untuk asistensi <i>online</i> memang biasanya bisa dilakukan dengan izin dari dosen pembimbing. Bahkan ada grup Line mata kuliah DDA 1 yang bisa digunakan untuk asistensi. Pada asistensi <i>online</i> ini, mahasiswa tentu saja mengirimkan foto atau scan produk. Dengan begitu dosen pembimbing biasanya mendownload lalu mencetak foto/scan yang dikirim oleh mahasiswa. Kemudian diberikan catatan dan coretan untuk perbaikan dan dikirimkan kembali kepada mahasiswa yang bersangkutan. Sebagai catatan, produk yang 2D atau 3D harus difoto dalam banyak sisi agar lebih diketahui detailnya. Tapi komentar yang diberikan hanya terbatas pada warna, coretan, dll.</p>
20	<p>Perbedaan dokumentasi dan pengumpulan tugas itu apa?</p> <p><b>Jawaban:</b> Dokumentasi itu memberikan penjelasan terhadap tugas yang dikerjakan. Sebagai contoh pada mata kuliah ini yakni tugas portfolio pada akhir perkuliahan. Portfolio ini mengumpulkan semua tugas dari tugas pertama hingga akhir. Setiap tugasnya diberikan deskripsi, proses pengerjaan dan foto produk. Lalu dokumentasi tersebut dikumpulkan baik dalam bentuk <i>hardcopy</i> atau <i>softcopy</i>. Dokumentasi juga dapat berbentuk poster yang menyampaikan produk yang dihasilkan dalam satu semester. Poster ini digunakan sebagai media pameran yang biasa diadakan pada Departemen Arsitektur.</p>



No	Pertanyaan
	Dengan adanya dokumentasi ini tugas-tugas mahasiswa dapat diarsipkan dan memudahkan dalam penilaian. Apabila dosen pembimbing ada yang terlewat dalam penilaian tugas dapat melihat kembali dokumentasi yang dikumpulkan. Karena tugas-tugas yang sudah selesai akan dikembalikan kepada mahasiswa, sehingga dosen tidak mempunyai arsip.
21	<p>Format pengumpulan tugas itu apa saja?</p> <p><b>Jawaban:</b> Tergantung tugasnya. Ada yang berbentuk model, perspektif. Semua berbentuk nyata tapi terkadang juga diminta bentuk softfilenya sebagai bentuk arsip.</p>
22	<p>Bagaimana pengumpulan dokumentasi tugas dilakukan? Apakah melalui email atau google drive?</p> <p><b>Jawaban:</b> Melalui google drive, karena lebih mudah digunakan. Kalau Share ITS itu perlu banyak langkah untuk membuka <i>submission</i>.</p>
<b>Capaian Pembelajaran</b>	
23	<p>Apakah perbedaan dari kepekaan terhadap desain dan kepekaan terhadap komunikasi yang disebutkan pada CP (Capaian Pembelajaran) pada RP ini?</p> <p><b>Jawaban:</b> Desain yang dimaksud adalah kemampuan dalam berpikir untuk mewujudkan ide. Sedangkan komunikasi adalah lebih kepada <i>skill</i> tangan dalam mewujudkan ide. Komunikasi ini lebih ke arah komunikasi visual.</p>
24	<p>Apakah penugasan, latihan atau kuis dapat mengukur capaian pembelajaran?</p> <p><b>Jawaban:</b> Ya tentu saja.</p>
<b>Penggunaan Share ITS</b>	
25	<p>Bagaimana penggunaan Share ITS untuk mata kuliah ini</p> <p><b>Jawaban:</b> Sejujurnya memang di departemen arsitektur jarang menggunakan. Saya sendiri juga sudah lama tidak membuka Share ITS sampai sudah lupa bagaimana tampilannya. Saya rasa Share ITS kurang populer dan kadang menggunakannya untuk formalitas saja.</p>
26	<p>Apakah Anda pernah mengikuti sosialisasi atau <i>training</i> Share ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Pernah.</p>
27	<p>Apa tindak lanjut setelah mengikuti <i>training</i> tersebut?</p> <p><b>Jawaban:</b></p>

No	Pertanyaan
	Jujur saja tidak melakukan apa-apa dan tidak membuka Share ITS lagi.
28	<p>Apakah yang menyebabkan tidak ada tindak lanjut dalam menggunakan Share ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Tidak ada <i>reward</i> yang bisa mendorong dosen dalam menggunakannya.</p>
29	<p>Apakah <i>reward</i> yang dapat mendorong dosen untuk menggunakan Share ITS?</p> <p><b>Jawaban:</b> Mungkin pihak pengelola Share ITS atau pihak yang berwenang bisa mengadakan semacam kompetisi seperti mata kuliah yang paling banyak diakses, mata kuliah yang paling lengkap dll. Karena sepengetahuan saya belum ada apresiasi terhadap dosen terkait pembelajarannya. Jadi dosen-dosen yang mencapai kriteria tersebut diberikan penghargaan/apresiasi. Karena pengakuan itu lebih menarik dari pada <i>reward</i> seperti uang dan sertifikat. Kalau uang saya rasa kurang pas, kalau sertifikat kurang ada manfaatnya, ujung-ujungnya hanya disimpan saja.</p>
30	<p>Apakah kelebihan menggunakan Share ITS menurut Anda?</p> <p><b>Jawaban:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu merekam proses perkuliahan misal bisa mengatur tampilan berdasarkan jadwal perkuliahan.</li> <li>• Memberikan catatan diakhir perkuliahan</li> <li>• Memberikan <i>feedback</i> untuk mahasiswa</li> </ul>
31	<p>Apakah kekurangan menggunakan Share ITS menurut Anda?</p> <p><b>Jawaban:</b> Menurut saya materi dalam Share ITS tidak bisa secara bebas diakses oleh pihak luar. Jadi ketika orang luar mencari informasi terkait suatu materi tidak bisa langsung diarahkan pada Share ITS yang mana memang tertutup untuk internal saja. Membuka Share ITS hanya bisa ketika mengetikkan linknya saja. Jadi kontribusi materi yang diunggah pada Share ITS kurang memberikan dampak untuk masyarakat luar yang membutuhkan informasi dan materi. Saya ini mengambil tambahan materi dan informasi dari <i>e-learning</i> kampus lain seperti Gunadharma dan Narotama sebagai tambahan atau referensi. Saya juga memanfaatkan <i>academia</i> sebagai media berbagi materi perkuliahan yang mana sudah banyak yang download. Namun menggunakan Share ITS tidak bisa begitu.</p>

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## LAMPIRAN C - Dokumentasi Validasi Wawancara

### FORM VALIDASI WAWANCARA

Berikan checklist (√) pada kolom di bawah ini:

Komponen validasi	Sesuai fakta di lapangan	
	Ya	Tidak
Tupoksi	✓	
Penggunaan Share ITS	✓	
Rencana Pengembangan	✓	
Pendukung lain	✓	

Telah dilakukan penggalian data melalui wawancara langsung terhadap informan penelitian sebagai berikut:

Nama Informan : Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D  
 Jabatan : Kasie Pengembangan Pembelajaran  
 Direktorat Akademik  
 Tanggal Wawancara : 19 Oktober 2017  
 Lokasi Wawancara : Gedung Pascasarjana ITS It. 2  
 Hasil Penelitian : **TERLAMPIR SESUAI LAPORAN PENELITIAN**

**Pernyataan:**

Bersama dengan ini, saya menyetujui bahwa komponen validasi sesuai dengan fakta di lapangan.



Ahmad Mukhlason, S.Kom., M.Sc., Ph.D

**Gambar C.1 Hasil validasi wawancara 1**

### FORM VALIDASI WAWANCARA

Berikan checklist (√) pada kolom di bawah ini:

Komponen validasi	Sesuai fakta di lapangan	
	Ya	Tidak
Informasi terkait rumpun mata kuliah	✓	
Pendukung akademik	✓	
Pembelajaran pada Departemen Arsitektur	✓	
SDM dan Kebijakan pembelajaran online	✓	

Telah dilakukan penggalian data melalui wawancara langsung terhadap informan penelitian sebagai berikut:

Nama Informan : Defry Agatha Ardianta, S.T.M.T  
 Jabatan : Ketua Prodi Departemen Arsitektur  
 Tanggal Wawancara : 21 November 2017  
 Lokasi Wawancara : Departemen Arsitektur ITS  
 Hasil Penelitian : **TERLAMPIR SESUAI LAPORAN PENELITIAN**

**Pernyataan:**

Bersama dengan ini, saya menyetujui bahwa komponen validasi sesuai dengan fakta di lapangan.



Defry Agatha Ardianta, S.T.M.T

**Gambar C.2 Hasil validasi wawancara 2**

### FORM VALIDASI WAWANCARA

Berikan checklist (✓) pada kolom di bawah ini:

Komponen validasi	Sesuai fakta di lapangan	
	Ya	Tidak
Informasi terkait KPM ITS		
Pembelajaran online yang baik dari segi konten, pedagogi dan teknologi	✓	
Online course yang efektif untuk mendukung pembelajaran konvensional	✓	
Langkah-langkah dalam menyusun online course	✓	
Kualitas Share ITS	✓	

Telah dilakukan penggalan data melalui wawancara langsung terhadap informan penelitian sebagai berikut:

Nama Informan : Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT  
 Jabatan : Kepala Kantor Penjaminan Mutu ITS  
 Tanggal Wawancara : 21 November 2017  
 Lokasi Wawancara : Gedung Pascasarjana ITS Lt. 1  
 Hasil Penelitian : TERLAMPIR SESUAI LAPORAN PENELITIAN

#### Pernyataan:

Bersama dengan ini, saya menyetujui bahwa komponen validasi sesuai dengan fakta di lapangan.



Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT

**Gambar C.3 Hasil validasi wawancara 3**

### FORM VALIDASI WAWANCARA

Berikan checklist (✓) pada kolom di bawah ini:

Komponen validasi	Sesuai fakta di lapangan	
	Ya	Tidak
Rencana Pembelajaran dan SKS	✓	
Aktivitas pembelajaran DDN 1	✓	
Sumber belajar	✓	
Evaluasi dan penilaian	✓	
Capaian pembelajaran	✓	
Penggunaan Share ITS	✓	

Telah dilakukan penggalan data melalui wawancara langsung terhadap informan penelitian sebagai berikut:

Nama Informan : Rabhani Kharismawan , S.T, M.T  
 Jabatan : Dosen Koordinator Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1  
 Tanggal Wawancara : 19 Februari 2018  
 Lokasi Wawancara : Gedung Departemen Arsitektur ITS Lt. 2  
 Hasil Penelitian : TERLAMPIR SESUAI LAPORAN PENELITIAN

#### Pernyataan:

Bersama dengan ini, saya menyetujui bahwa komponen validasi sesuai dengan fakta di lapangan.



Rabhani Kharismawan , S.T, M.T

**Gambar C.4 Hasil validasi wawancara 4**

## LAMPIRAN D - Proses dan Hasil Reduksi Data

**Tabel D.1 Proses dan Hasil Reduksi Data**

<b>Aspek Model desain</b>	<b>Poin mentah <i>good online course</i></b>	<b>Perubahan yang dilakukan</b>	<b>Poin <i>Good online course akhir</i></b>
<b>Konten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan multimedia pembelajaran yang tepat untuk membantu mencapai CP</li> <li>• Konten disampaikan dalam bentuk multimedia pembelajaran yang mendukung berupa PPT dan video yang disusun berdasarkan standar</li> <li>• Visual yang mengkombinasikan film pendek, simulasi, animasi dan games edukasi yang berhubungan dengan topik sains tertentu.</li> <li>• Menggunakan teknologi multimedia sebagai ilustrasi</li> <li>• Penyajian materi dapat menarik peserta pembelajaran untuk belajar dari ilustrasi dalam bentuk multimedia</li> <li>• Objek pembelajaran beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran</li> </ul>	<p>Poin-poin yang memiliki makna yang sama digabungkan menjadi satu kalimat yang lebih jelas dan mudah dipahami</p>	<p>Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran</p>

<b>Aspek Model desain</b>	<b>Poin mentah <i>good online course</i></b>	<b>Perubahan yang dilakukan</b>	<b>Poin <i>Good online course</i> akhir</b>
	Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan/psikomotorik digunakan video terkait tahapan-tahapan tugas	Tidak mengalami perubahan	Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik dan praktik dapat menggunakan video
	Untuk mata kuliah berupa praktek dapat menggunakan simulator	Menambahkan kata, memperbaiki redaksi kalimat dan memberikan contoh	Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)
	Konten relevan dengan kebutuhan	Menambahkan kata	Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran
	Konten akurat, tidak bias, dan bebas dari kesalahan	Memperbaiki redaksi kalimat	Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, huruf kapital)
	Struktur materi jelas, pokok bahasan dan sub pokok bahasanya jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	Tidak mengalami perubahan	Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya
	Terdapat konten untuk menarik diskusi terkait topik tertentu dan menumbuhkan gagasan baru	Tidak mengalami perubahan	Terdapat konten untuk menarik diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu

Aspek Model desain	Poin mentah <i>good online course</i>	Perubahan yang dilakukan	Poin <i>Good online course akhir</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Substansi objek pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajar yang dituju</li> <li>• Aktivitas pembelajaran diarahkan kepada kebutuhan atau karakteristik peserta</li> </ul>	Memperbaiki redaksi kalimat dan menambahkan contoh	Pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditori dan kinestetik)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas feedback yang memungkinkan merespon otomatis terhadap pertanyaan tertutup serta reaksi instruktur untuk tugas terbuka.</li> <li>• Penilaian dan feedback mendorong peserta untuk mencoba lagi, mencari tahu lebih dan meneruskan proses belajarnya</li> <li>• Terdapat contoh, noncontoh, dan latihan dengan umpan balik</li> </ul>	Poin-poin yang memiliki makna yang sama digabungkan menjadi satu kalimat yang lebih jelas dan mudah dipahami	Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan <i>feedback</i>
	Bahasa dalam penyajian konten komunikatif	Menambahkan kata	Bahasa dalam penyajian konten mudah dimengerti (komunikatif)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber belajar menyebutkan sumber dan hak cipta terkait</li> <li>• Semua referensi yang digunakan dicantumkan. Khusus referensi <i>online</i> dicantumkan dengan tautan</li> </ul>	Menambahkan kata dan memperbaiki redaksi kalimat	Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan



Aspek Model desain	Poin mentah <i>good online course</i>	Perubahan yang dilakukan	Poin <i>Good online course</i> akhir
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tautan eksternal sebagai sumber belajar tambahan</li> </ul>		
	Sumber belajar pada setiap bab beragam	Menambahkan keterangan penjelas	Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada setiap bab berbeda)
	Terdapat daftar istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam materi	Menambahkan kata dan memperbaiki redaksi kalimat	Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran
<b>Pedagogi</b>	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, SKS, Prasyarat, nama dosen/tutor, foto, alamat dan kontak dosen/tutor)	Menambahkan kata dan contoh	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)
	Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada Share ITS	Mengubah nama obyek menjadi lebih umum	Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>
	Rumusan capaian pembelajaran (LO) jelas		Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami

Aspek Model desain	Poin mentah <i>good online course</i>	Perubahan yang dilakukan	Poin <i>Good online course akhir</i>
	Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	Tidak mengalami perubahan	Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurikulum perlu dipetakan dengan jelas</li> <li>• Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas</li> </ul>	Poin-poin yang memiliki makna yang sama digabungkan menjadi satu kalimat yang lebih jelas dan mudah dipahami	Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas
	Urutan bab belajar yang sistematis	Menambahkan kata	Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis
	Apabila mata kuliah berupa team teaching, maka harus terdapat satu kelas saja pada Share ITS agar lebih efektif dan efisien.	Tidak mengalami perubahan	Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua mata kuliah harus memiliki panduan yang diperjelas dalam silabus</li> <li>• Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap</li> </ul>	Poin-poin yang memiliki makna yang sama digabungkan menjadi satu kalimat yang lebih jelas dan mudah dipahami	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap

Aspek Model desain	Poin mentah <i>good online course</i>	Perubahan yang dilakukan	Poin <i>Good online course akhir</i>
	Silabus lengkap yang berisi jadwal, aktivitas pembelajaran dan cara pencapaian LO	Memperbaiki redaksi kalimat	Mengupload/Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem penilaian hasil belajar dan pembobotan jelas</li> <li>• Terdapat peraturan evaluasi hasil belajar dan pembobotannya</li> </ul>	Poin-poin yang memiliki makna yang sama digabungkan menjadi satu kalimat yang lebih jelas dan mudah dipahami	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya
	Penilaian yang beragam berdasarkan capaian pembelajaran (essay, studi kasus, games, dll)	Memperbaiki redaksi kalimat	Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)
	Terdapat penilaian mandiri bagi peserta berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	Tidak mengalami perubahan	Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>
	Dosen tetap mengamati penilaian pada Share ITS mengenai keaktifan dalam forum diskusi dan pengumpulan tugas. Tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.	Memecah poin tersebut menjadi 2 poin terpisah. Hal tersebut dikarenakan 2 kalimat tersebut memiliki konteks yang berbeda.	Instruktur tetap mengamati penilaian pada kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi
			Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten

<b>Aspek Model desain</b>	<b>Poin mentah <i>good online course</i></b>	<b>Perubahan yang dilakukan</b>	<b>Poin <i>Good online course</i> akhir</b>
			tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.
	Umpan balik digunakan untuk membandingkan kinerja peserta dengan kriteria yang ditetapkan sebelumnya	Memperbaiki redaksi kalimat	Instruktur memberikan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
	Terdapat evaluasi mata kuliah ( <i>feedback</i> ) oleh peserta	Memperbaiki redaksi kalimat	Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah
	Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)	Tidak mengalami perubahan	Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)
	Interaksi belajar yang beragam (siswa dengan siswa, siswa dengan materi, siswa dengan dosen) secara sinkronous dan asinkronous	Memperbaiki redaksi kalimat dan menambahkan contoh	Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur) secara sinkronous ( <i>Chatting, video chatting</i> ) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)

<b>Aspek Model desain</b>	<b>Poin mentah <i>good online course</i></b>	<b>Perubahan yang dilakukan</b>	<b>Poin <i>Good online course akhir</i></b>
	Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)	Tidak mengalami perubahan	Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)
	Pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang actual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong peserta menumbuhkan gagasan baru	Menambahkan kata	Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru
	Penyajian materi memungkinkan peserta untuk belajar secara <i>iterative</i> (mengulang kembali)	Tidak mengalami perubahan	Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara <i>iterative</i> (mengulang kembali)
<b>Teknologi</b>	Setiap departemen memiliki admin/teknisi yang menangani Share ITS	Mengubah nama obyek menjadi lebih umum dan menambahkan keterangan penjas	Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>
	Memanfaatkan fitur Share ITS secara maksimal dan tepat	Memperbaiki redaksi kalimat	Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara maksimal dan sesuai kebutuhan
	Materi mudah dan cepat diakses pengguna	Memperbaiki redaksi kalimat	Akses pada materi mudah dan cepat

<b>Aspek Model desain</b>	<b>Poin mentah <i>good online course</i></b>	<b>Perubahan yang dilakukan</b>	<b>Poin <i>Good online course akhir</i></b>
	Dapat diakses menggunakan perangkat lain	Menambahkan contoh	Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)
	Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	Tidak mengalami perubahan	Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas
	Warna, music, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)	Tidak mengalami perubahan	Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perilaku antarmuka konsisten dan bisa diprediksi</li> <li>• Desain antarmuka memiliki alur interaksi yang jelas (instruksi penggunaan jelas)</li> </ul>	Poin-poin yang memiliki makna yang sama digabungkan menjadi satu kalimat yang lebih jelas dan mudah dipahami	Memiliki panduan penggunaan yang jelas
	Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar <i>online</i> lain	Memberikan contoh	Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)

*Halaman ini sengaja dikosongkan*





FORM VERIFIKASI HASIL KONSEP GOOD ONLINE COURSE			
Catatan: Terdapat tanda (✓) jika memenuhi poin tersebut, berilah keterangan tambahan jika diperlukan pada kolom keterangan.			
Nama verifikator : Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT			
Jabatan : Kepala Kantor Penjaminan Mutu LIS			
Tanggal : 10 April 2019			
No	Aspek	Poin-poin good online course	Catatan verifikasi Keterangan
1	Konten	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	✓
2		Urut, mata kuliah yang berurutan	} Hukl sesuai ✓
3		Urut mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk manajemen risiko)	
4		Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran	✓
5		Konten bebas dari kesalahan reduksional (kesalahan titik, huruf kapital)	✓
6		Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	✓
7		Terdapat konten untuk menarik perhatian dan menambahkan gagasan baru terkait topik tertentu	✓
8		Pada pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditorial dan kinestetik)	✓
9		Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan feedback	✓
10		Bahasa dalam penyajian konsep mudah dimengerti (komunikatif)	✓
11		Sumber referensi dan data baik akan terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	✓
12		Sumber referensi pada setiap bab bergantian (sumber pada setiap bab berbeda)	✓
13		Terdapat daftar kata kunci, istilah dan ringkasan, daftar matriks, dan daftar	✓

Isilah perlu di revisi

14	Pedagogi	simbol yang sering disebut dalam pembelajaran	✓
15		Informasi mengenai mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengenai mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	✓
16		Jadwal dibuat secara jelas dan dituangkan pada kelas online	✓
17		Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	✓
18		Capaian pembelajaran harus dipaparkan dengan aktivitas pembelajaran yang saja untuk mencapai CP tersebut	✓
19		Peta materi/peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	✓
20		Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis	✓
21		Apabila mata kuliah berupa scan <i>teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas online agar lebih efektif dan efisien	✓
22		Pondasi belajar mata kuliah secara online lengkap	✓
23		Mengupadai/Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	✓
24		Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dari pembelajarannya	✓
25		Keempat penilaian yang beragam (tes, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)	✓
26		Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	✓
27		Instruktur tetap mengamati penilaian pada kelas online mengenai keaktifan dalam forum diskusi	✓
28		Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengerjaannya	✓
29		Instruktur memberikan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	✓
30		Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	✓
31		Terdapat pelanjut cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah mencari berhubungan dengan materi lain)	✓

31		Instruksi belajar yang beragam (pelajar dengan pilihan pelajar dengan materi, pelajar dengan instruksi secara asynchronous di <i>learning video sharing</i> ) dan sinkronisasi (sangat forum, <i>manajemen simulasi simulasi dll</i> )	✓
32		Instruksi belajar dengan belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing	✓
33		Terdapat pernyataan kritis, <i>harvest</i> , <i>ku</i> yang akan dan <i>problematic</i> yang memantapkan penyelesaian untuk mendorong pelajar memantapkan gagasan baru	✓
34		Pada materi materi menunjukkan pelajar untuk belajar secara <i>berorientasi</i> (mengaitkan <i>berbeli</i> )	✓
35	Teknologi	Terdapat administrasi yang menunjang pembelajaran atau penyajian pada online course	✓
36		Mendapatkan <i>live online course</i> secara reaktif dan sesuai kebutuhan	✓
37		Akses pada materi mudah dan cepat	✓
38		Diper diulas menggunakan perangkat lunak seperti <i>PC, mobile</i>	✓
39		Terlihat visual jelas, pola mudah dibaca, <i>gantt chart</i> yang jelas	✓
40		Warna, <i>music</i> , dan <i>font</i> dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran ( <i>learning</i> )	✓
41		Menarik <i>berbeli</i> <i>pragmatisme</i> yang <i>Men</i>	✓
42		Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar lain dan <i>online</i> <i>link</i> yang mengaitkan <i>tersebut</i>	✓

Catatan/terapan *berbeli*

*Perencanaan mata kuliah dan tahap 1. Perencanaan 2 implementasi 3 Evaluasi*

Paraf: *[Signature]*

43. Beres, baik dan relevan untuk kelas CP mata kuliah yang telah ditetapkan

Gambar E.2 Hasil verifikasi kepada Prof. Dr. Ir. Aulia Siti Aisjah, MT



*Halaman Ini sengaja dikosongkan*

## LAMPIRAN F - Rencana Pembelajaran

**Tabel F.1 Rencana Pembelajaran DDA 1**

RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1		
SILABUS GASAL 2016		
Jurusan Arsitektur ITS		
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan		
Institut Teknologi Sepuluh Nopember		
Sukolilo, Surabaya		
<b>Dosen</b>	:	Rabbani Kharismawan , S.T, M.T; Ir. Asri Dinapradipta,M.B.Env; Ir. Andy Mappa Jaya, MT; Ir. Rullan Nirwansjah,MT; Collinthia Erwindi,ST,MT; Ir. M. Dwi Hariadi,MT; Drs. R. Bambang Gatot Subroto,MT; Kirami Bararatin, ST.,MT; Fardilla Rizqiyah, ST.,MT; Irvansyah,ST, MT; Wahyu Setyawan, ST,MT; Nurfahmi Muchlis, ST., M.Ars
<b>Telepon</b>	:	(Rabbani) 081259010559
<b>Email</b>	:	(Rabbani) <a href="mailto:rabbani.kharismawan@gmail.com">rabbani.kharismawan@gmail.com</a>
<b>Jam Perkuliahan</b>	:	Senin 13:00-15:00; Selasa 07:30-15:30; Jumat 07:00-14:00
<b>Deskripsi</b>	:	Dasar Desain Arsitektur 1 (DDA1) adalah Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran studio, bertujuan untuk mengenalkan Suasana Studio (Studio Culture), yang akan menekankan pada representasi (penggambaran ulang) dari bentuk (form) dan ruang (space), eksplorasi serta perwujudannya pada skala kecil dalam desain arsitektural. Kemampuan dalam berkomunikasi dan menjelaskan proses desain, menyampaikan maksud, dan memahami pengambilan keputusan (Decision Making) adalah beberapa aspek yang akan dilatih dalam studio ini.
<b>Capaian Pembelajaran</b>	:	Pada akhir perkuliahan, mahasiswa akan memiliki kepekaan terhadap: <b>Desain:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beragam konsep dasar desain (elemen desain dan prinsip desain) termasuk ukuran, pencahayaan, sistem keterhubungan (pola hierarki kontras, keseimbangan).</li> </ul>

<b>RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1</b>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beragam cara agar konsep dasar desain dapat digunakan untuk menciptakan keterhubungan antara elemen-elemen dalam gambar ataupun model.</li> <li>• Penjelasan strategi pengambilan keputusan saat mendesain.</li> </ul>
		<p><b>Komunikasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beragam sistem gambar dan konvensinya (sketsa, diagram, gambar teknis; proyeksi ortogonal (2D)-denah, tampak, potongan; proyeksi aksonometri (3D)-perspektif)</li> <li>• Beragam bahasa grafis (arsir garis, value (gelap-terang), tekstur) yang digunakan untuk merepresentasi benda dan lingkungan tiga dimensi pada media dua dimensi.</li> <li>• Beragam media (yaitu pensil, pensil warna, pena, marker, komputer) dan pendekatan (freehand, digital, lisan &amp; tulisan) yang dapat digunakan dalam menggambar dan komunikasi visual lainnya.</li> <li>• Beragam metode presentasi (yaitu gambar, model, slide, gambar komputer, dll).</li> </ul>
<b>Sistem Studio</b>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi (<i>Desk Crits</i>) adalah proses belajar dengan mendengarkan kritik dan saran dari dosen atau asisten dosen.</li> <li>• Semua tugas akan dinilai langsung oleh dosen pembimbing, sehingga asistensi bersifat WAJIB. Catatlah hasil asistensi anda sebagai bagian dari proses desain.</li> <li>• Saat di studio, tidak perlu menunggu kehadiran dosen koordinator atau dosen pembimbing. Datang dan langsung bekerja. <i>Time is like a sword: if you don't cut it, it cuts you.</i></li> <li>• Belajarlah dari teman anda yang mendapat feedback positif dari dosen pembimbing.</li> <li>• Asistensi secara <i>online</i> (<i>Facebook, LINE, Whatsapp, dll yang mendukung unggah gambar</i>) bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen pembimbing.</li> </ul>

RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asistensi disaat hari libur (termasuk Sabtu dan Minggu) tidak akan dilayani.</li> <li>• Asistensi menggunakan Laptop dan Handphone tidak akan dilayani, cetaklah hasil pekerjaan anda.</li> <li>• Miliki semangat kerja dan ketekunan yang tinggi, tak ada kata gagal sebab semua adalah proses anda menuju lebih baik dan terampil.</li> <li>• Mari menjaga kebersihan studio, rapikan pekerjaan dan buang sampah pada tempatnya sebelum pulang.</li> <li>• OPERASIONAL STUDIO: Setiap hari kerja pukul 07:30 – 15:30, beri waktu untuk dibersihkan untuk keesokan hari.</li> </ul>
<i>Design Process</i>	:	Desain arsitektural berakar pada proses yang berulang; yaitu ide yang berulang kali dipelajari, diubah, diperbaiki dan dihasilkan kembali selama periode waktu. Sehingga <i>design process</i> adalah bagian yang paling penting dan memperkaya Pendidikan desain; ingat! Oleh sebab itu, PROSES menjadi salah satu hal terbesar yang dipertimbangkan dalam penilaian Anda. (Yang lain adalah pengembangan keterampilan.)
		Anda akan diminta untuk mengeksplorasi beberapa pilihan sebelum menentukan satu ide tunggal. Pengembangan dan penyempurnaan ide, akan terjadi selama dan antara waktu perkuliahan. Proses perulangan Anda harus dicatat, disimpan dan ditampilkan selama desk crits dan pin-up. Tujuan dari studio ini adalah untuk merekam semua investigasi dalam bentuk model dan gambar sehingga setiap siswa dapat mengamati dan memahami proses desainnya sendiri. Jika Anda hanya memenuhi perintah tugas, itu tidaklah cukup.
		Jangan "bingung". Jika Anda tidak bisa menggambar: buatlah model. Ketika Anda tidak dapat membangun model: lakukan penelitian

<b>RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1</b>		
		(ruang baca, gambar-gambar). Jika Anda tidak bisa meneliti, menggambar atau membangun! AKTIFLAH. Tak ada alasan untuk menganggur.
		Tidak ada jawaban langsung dan sederhana dalam problematika arsitektural; arsitektur itu tersusun dari berbagai hal, bentuk, tektonika, tuntutan kepedulian dan budaya. Sehingga studio di arsitektur dan design process-nya, membutuhkan komitmen mahasiswa yang ingin unggul dan berhasil. Bersiaplah menggunakan waktu Anda untuk bekerja dan lebih mempertimbangkan tugas-tugas di studio Anda.
<b>Buku Sketsa</b>	:	Perlengkapan desain yang penting lainnya adalah buku gambar berukuran A4. Persiapkan dua atau tiga pensil berbagai ketebalan. Bawalah perlengkapan ini selalu. Bersiaplah untuk menerima ilham kreatif kapanpun (terutama ketika anda tidak berpikir tentang tugas mendesain). Buatlah sketsa, tiap kali Anda memiliki waktu luang – jam bebas kuliah, menunggu dalam antrean, saat makan siang – buatlah sketsa setiap hari. Proses berpikir melalui gambar kasar dan spontan adalah dasar dari keterampilan mendesain, mungkin lebih penting dari yang lainnya. Gunakan Buku-sketsa Anda sebagai buku harian untuk menangkap gambaran proses berpikir Anda. Berusahalah menjadi orang yang mawas diri, aktif dan mencatat apa yang anda pelajari dari tugas-tugas desain Anda dan tentang diri Anda. Sesuai namanya, Buku-sketsa utamanya berisi coretan, dan rasio antara coretan dan tulisan seharusnya sekitar 75%: 25%.
<b>Tugas Studio</b>	:	Selama satu semester, Anda akan mengerjakan delapan tugas kecil yang bertujuan melatih keterampilan mendesain dan berkomunikasi secara arsitektural.
<b>Silabus Gasal</b>		

## RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1

<p><b>EVALUASI #1 (20%)</b></p> <p><b>TUGAS 1, Sketsa Bentuk Arsitektural</b></p> <p>Peka akan persepsi benda 3 dimensi (3D) berdasar tingkat nadanya</p> <p><b>TUGAS 2, Gambar Kontur</b></p> <p>Peka akan persepsi benda 3 dimensi (3D) berdasar kontur permukaan (bidangnya)</p>	<p><b>EVALUASI #2 (30%)</b></p> <p><b>TUGAS 3, Model Relief Kertas</b></p> <p>Mempersepsikan benda 3 dimensi (3D) melalui relief kertas</p> <p><b>TUGAS 4, Model Euclidean</b></p> <p>Kepekaan akan komposisi foreground &amp; Background</p>	<p><b>EVALUASI #3 (30%)</b></p> <p><b>TUGAS 5, Model Tiga Balok</b></p> <p>Kepekaan akan prinsip desain yang baik; Kemampuan komunikasi oral dan visual</p> <p><b>TUGAS 6, Model Ruang</b></p> <p>Kepekaan akan ruang rectilinear dan ruang curvilinear</p> <p>Kepekaan akan prinsip desain yang baik</p>	<p><b>EVALUASI #4 (20%)</b></p> <p><b>TUGAS 7, Model Rangka</b></p> <p>Kepekaan akan ruang rectilinear dan ruang curvilinear; Kepekaan akan prinsip desain yang baik</p> <p><b>TUGAS 8, Portfolio</b></p> <p>Kemampuan menilai pribadi</p> <p>Kemampuan presentasi verbal dan visual</p>	
<b>Kritik dan Review</b>	:	<p>Mentor Anda berharap Anda telah mempersiapkan diri dalam sesi kritik di studio. Itu berarti ketika seorang mentor datang ke meja Anda, atau ketika giliran Anda saat sesi pin-up untuk diskusi kelompok, Anda harus memiliki agenda khusus dan ada hasil gambar yang jelas dari sesi kritik terakhir, untuk didiskusikan (misalnya: konsep, sketsa, model dan gambar hasil perbaikan). Bersiaplah untuk menggunakan waktu review Anda yang terbatas secara efektif. Bahkan jika Anda tidak siap untuk pin-up, Anda diharapkan untuk berpartisipasi dalam diskusi pekerjaan teman Anda. Sebuah review formal dijadwalkan saat penyelesaian setiap tugas besar. Kehadiran saat review adalah komponen penting dari pendidikan desain Anda, dan hanya permintaan absen (sesuai ketentuan kebijakan Institusi) yang diterima sebagai alasan untuk tidak hadir. Setiap tugas yang terlambat dikumpulkan akan mendapat nilai yang tidak lebih tinggi daripada "C." Tidak ada pengecualian untuk kebijakan penting ini.</p>		
<b>Materi Digital</b>	:	<p>Semua gambar digital yang relevan dengan kritik dan review haruslah dicetak. "Kritik di layar" tidak akan ditoleransi. Kritik di layar adalah</p>		



<b>RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1</b>		
		<p>proses menunjukkan informasi visual dari tugas Anda ke mentor melalui layar komputer. Perlakuan ini sangat merendahkan kemampuan mentor untuk menyediakan respon berkualitas pada Anda, dan hal ini juga memperdaya mahasiswa untuk percaya bahwa pekerjaan mereka mendekati penyelesaian daripada yang sebenarnya. Tidak ada alasan untuk tidak mencetak eksplorasi digital sebelum sesi kritik dan review. Anda harus menyisakan waktu yang cukup untuk mencetak, dan mencari lokasi yang cocok untuk pencetakan darurat ketika terjadi kerusakan peralatan. Hanya produk tercetak yang dipertimbangkan saat penilaian (kecuali saat Dokumentasi Akhir)</p>
<b>Kehadiran di Studio</b>	:	<p>Studio adalah juga kelas reguler. Anda berada di studio sesuai hari dan waktu yang telah dijadwalkan, kecuali jika ada benturan jadwal dengan kuliah lain. Ketika tidak terlibat dalam kegiatan kelompok, Anda diharapkan untuk mengerjakan tugas yang diberikan selama waktu kuliah.. Jika Anda harus melewatkan pertemuan studio, hubungi koordinator Anda dan menjelaskan alasan ketidakhadiran sebelum Anda, atau hubungi koordinator Anda saat Anda kembali untuk mengetahui hal apa yang tertinggal. Koordinator akan berusaha menjaga waktu studio dibatasi saat jam perkuliahan, namun beberapa kegiatan studio, seperti saat review, dapat berlangsung lebih dari jam perkuliahan. Mahasiswa diharapkan untuk mengantisipasi sesi panjang dan mempersiapkan diri, sebab kehadiran dan partisipasi tetap diperlukan walaupun di luar jam perkuliahan.</p>
<b>Pustaka Utama</b>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ching, Francis D.K. (2007). Design Drawing; John Wiley &amp; Sons 3rd Edition</li> <li>• Lockard, William Kirby (1982). Design Drawing; Van Nostrand Reinhold Comp. revised edition</li> <li>• Cooper, Douglas (2001). Drawing and Perceiving, life drawing for students of</li> </ul>

RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1						
					architecture and design; John Wiley & Sons 3rd Edition	
<b>Pustaka Pendukung</b>	:				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kostellow, Rowena Reed (2002). Elements of Design, Princeton Architectural Press</li> <li>• Laurer, A. David (2008). Design Basics, Thomson Wadsworth, USA</li> <li>• Ching, Francis D.K. (2007). Architecture: Form, Space and Order; John Wiley &amp; Sons 3rd Edition</li> <li>• Benedict, William R. (2007). Drawing Form, A primer for creating the illusion of three dimensional form and space on two-dimensional surfaces. Arch. Dept. Cal Poly. University</li> </ul>	
<b>JADWAL PENDAHULUAN</b> (topik dan waktu pelaksanaan dapat berubah selama semester berlangsung)						
Minggu 1	Sn	5	9	16	Pendahuluan, Silabus; Panduan Studio Penjelasan Tugas #1 – Sketsa	Rabbani/ Asri
	Sl	6	9	16	Kuliah: Menggambar dari Pengamatan dan Teknik Sketsa; Studio – Sketsa (min. 1 drawing complete)	Andy/ Rabbani
	Jm	9	9	16	Studio & Desk Crits	Semua
Minggu 2	Sn	12	9	16	LIBUR	-
	Sl	13	9	16	Studio & Desk Crits (at least 2-3 drawing complete)	Semua

<b>RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1</b>						
	Jm	16	9	16	Kuliah: Drawing Systems; Studio – Sketsa (at least 3-4 drawing complete)	Dwi/ Rullan
Minggu 3	Sn	19	9	16	<b>Kuliah: Line/Contour Drawing; Penjelasan Tugas #2 – Contour Drawing</b>	Irvansyah
	Sl	20	9	16	<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #1 – Sketsa: 4 buah</b>	Semua
	Jm	23	9	16	<b>Studio &amp; Desk Crits</b>	Semua
Minggu 4	Sn	26	9	16	<b>Kuliah: Dasar Teori Warna</b>	R.B.Gatot
	Sl	27	9	16	<b>Studio &amp; Desk Crits</b>	Semua
	Jm	30	9	16	<b>Studio &amp; Desk Crits</b>	Semua
Minggu 5	Sn	3	10	16	<b>Kuliah: Remodelling Form; Penjelasan Tugas #3 – Paper Relief</b>	Wahyu
	Sl	4	10	16	<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #2 – Contour Drawing: 4 buah</b>	Semua
	Jm	7	10	16	<b>Studio &amp; Desk Crits (Proses Desain)</b>	Semua
Minggu 6	Sn	10	10	16	<b>Kuliah: Euclidean &amp; Non-Euclidean Form; Order (Tatanan); beserta contoh Penjelasan Tugas #4 – Komposisi Euclidean</b>	Windy/ Fardilla
	Sl	11	10	16	<b>Dokumentasi Tugas serta</b>	Semua

<b>RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1</b>						
					<b>Pengumpulan Tugas #3 – Paper Relief</b>	
	Jm	14	10	16	<b>Studio &amp; Desk Crits (Tatanan Model Finish)</b>	Semua
Minggu 7	Sn	17	10	16	<b>Kuliah: Elemen &amp; Prinsip Desain #1</b>	Rabbani
	Sl	18	10	16	<b>Studio &amp; Desk Crits (Gambar Arsir; Tone &amp; Value)</b>	Semua
	Jm	21	10	16	<b>Studio &amp; Desk Crits (Gambar Proyeksi)</b>	Semua
Minggu 8	Sn	24	10	16	<b>Kuliah: Order (Tatanan) #2 Penjelasan Tugas #5 – Komposisi Rectilinear</b>	Rabbani
	Sl	25	10	16	<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #4 – Komposisi Euclidean</b>	Semua
	Jm	28	10	16	<b>Studio &amp; Desk Crits (Brainstorming)</b>	Semua
Minggu 9	Sn	31	10	16	<b>Pembahasan Tugas (Silang-Pembimbing)</b>	Semua
	Sl	1	11	16	<b>Studio &amp; Desk Crits (Model Finish)</b>	Semua
	Jm	4	11	16	<b>Studio &amp; Desk Crits (Proses Desain)</b>	Semua
Minggu 10	Sn	7	11	16	<b>Kuliah: Model &amp; Perannya di Arsitektur</b>	Fardilla/ Windy
	Sl	8	11	16	<b>Studio &amp; Desk Crits (Proses Desain)</b>	Semua
	Jm	11	11	16	<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #5 – Komposisi Rectilinear</b>	Semua

RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1						
Minggu 11	Sn	14	11	16	Kuliah: Ruang, Positive & Negative Space; beserta contoh Penjelasan Tugas #6 – Model Ruang (Bidang)	Andy
	Sl	15	11	16	Studio & Desk Crits (Brainstorming)	Semua
	Jm	18	11	16	Studio & Desk Crits (Model Finish)	Semua
Minggu 12	Sn	21	11	16	Kuliah: Elemen & Prinsip Desain #2	Rabbani/ Asri
	Sl	22	11	16	Studio & Desk Crits (Proses Desain)	Semua
	Jm	25	11	16	Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #6 – Model Ruang (Bidang)	Semua
Minggu 13	Sn	28	11	16	Kuliah: Struktur dan Spasial Penjelasan Tugas #7 – Model Ruang (Batang)	Rullan/ Dwi
	Sl	29	11	16	Studio & Desk Crits (Brainstorming)	Semua
	Jm	2	12	16	Studio & Desk Crits (Model Finish)	Semua
Minggu 14	Sn	5	12	16	Kuliah: Portfolio Penjelasan Tugas #8 – Portfolio	Semua
	Sl	6	12	16	Studio & Desk Crits (Proses Desain; Proyeksi)	Semua
	Jm	9	12	16	Studio & Desk Crits (Proses Desain; Perspektif)	Semua
Minggu 15	Sn	12	12	16	LIBUR	-
	Sl	13	12	16	Studio & Desk Crits (Proses Desain; Perspektif)	Semua

<b>RA 141311 DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1</b>						
	Jm	16	12	16	Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #7 – Model Ruang (Batang)	Semua
Minggu 16	Sn	19	12	16	Pembahasan Tugas (Silang- Pembimbing)	Semua
	Sl	20	12	16	Studio & Desk Crits	Semua
	Jm	23	12	16	Pengumpulan Tugas #8 –Portfolio	Semua

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## LAMPIRAN G - Hasil Kerangka Konten Mata Kuliah

Berikut merupakan hasil kerangka konten untuk mata kuliah Dasar Desain Asitektur 1 yang ditunjukkan pada Tabel G.1

**Tabel G.1 Hasil kerangka konten mata kuliah DDA1**

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin Good online course terkait
1-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerti dan berkomitmen dengan kultur studio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendahuluan,Rencana pembelajaran/ silabus, dan penjelasan kultur studio</li> </ul>	Kuliah	Memberikan informasi awal mengenai mata kuliah DDA1 pada Share ITS	Label	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)
				Mengupload RP, panduan studio	Resource	Mengupload/ Menjelaskan Rencana



Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	<i>Poin Good online course terkait</i>
						Pembelajaran atau silabus
	--			Memberika pustaka pendukung yang dapat dibaca mahasiswa	Label	Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersepsikan benda tiga dimensi (3D) berdasar tingkat nadanya (value)</li> <li>• Menggambar ulang benda 3D dengan acuan tingkat nadanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik menggambar dari observasi</li> </ul>	Kuliah	Memberikan sumber belajar video terkait menggambar dengan Teknik sketsa dan pengamatan	Link	Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik dan praktik dapat menggunakan video
				Mengupload materi belajar berupa pdf atau ppt	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
						capaian pembelajaran
--		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan Tugas #1 – Sketsa</li> </ul>	Kuliah	Memberikan penjelasan tugas #1 - Sketsa	Page	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya
--		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studio &amp; Desk Crits (at least 2-3 drawing complete)</li> </ul>	Diskusi Asistensi	Memberikan saran dan kritik terhadap hasil tugas sketsa	Forum/Chat	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
				yang sudah dikumpulkan pada pertemuan sebelumnya		untuk mendorong terus belajar
	--	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studio – Sketsa (min. 1 drawing complete)</li> </ul>	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas sketsa (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan)	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepekaan memilih objek dari tingkat nadanya (Tone Value)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tone Value, gelap-terang bidang 3D</li> </ul>	Kuliah Latihan	Mengupload materi belajar mengenai Drawing Systems	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video,

Mingu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
						animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersepsikan benda tiga dimensi (3D) berdasar tingkat nadanya (value)</li> <li>• Menggambar ulang benda 3D dengan acuan tingkat nadanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persepsi benda 3 dimensi (3D)</li> <li>• Pengenalan teknik perspektif</li> </ul>	Kuliah Latihan	Mengupload materi belajar mengenai Persepsi benda 3 dimensi (3D)File	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran
--		Studio – Sketsa (at least 3-4 drawing complete)	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan	Assignment	Instruktur menilai

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
				tugas sketsa (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan)		pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.
3-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersepsikan benda 3 dimensi (3D) berdasar kontur permukaan (bidangnya)</li> <li>• Menggambar ulang benda 3D dengan acuan kontur bidangnya</li> </ul>	<b>Kuliah: Line/Contour Drawing;</b>	Kuliah Latihan	Mengupload materi belajar mengenai Line/Contour Drawing	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran

<b>Minggu ke-</b>	<b>Kemampuan akhir yang diharapkan</b>	<b>Materi pembelajaran</b>	<b>Aktivitas pembelajaran</b>	<b>Desain kerangka konten</b>	<b>Fitur/plugins yang digunakan</b>	<b>Poin <i>Good online course</i> terkait</b>
	--	<b>Penjelasan Tugas #2 – Contour Drawing</b>	Kuliah	Membuka pengumpulan tugas #2 – contour drawing (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan) dan diberikan deadline pengumpulan	Page	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya
	--	<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #1 – Sketsa: 4 buah</b>	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas #1 - Sketsa (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan) dan diberikan	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
				deadline pengumpulan		dari waktu pengumpulan.
	--	<b>Studio &amp; Desk Crits</b>	Diskusi Asistensi	Memberikan saran dan kritik terhadap hasil tugas sketsa yang sudah dikumpulkan pada pertemuan sebelumnya	Forum/Chat	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
	--	<b>Kuliah: Dasar Teori Warna</b>	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai Dasar Teori Warna	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan



Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
						karakter capaian pembelajaran
	--	<b>Studio &amp; Desk Crits</b>	Diskusi dan asistensi	Memberikan saran dan kritik terhadap hasil tugas yang sudah dikumpulkan pada pertemuan sebelumnya	Forum/Chat	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
<b>5-6</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersepsikan benda 3 dimensi (3D) melalui relief kertas</li> <li>Mengerti tentang model &amp; perannya di arsitektur</li> </ul>	<b>Kuliah: Remodelling Form;</b>	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai Remodelling Form	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
						kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran
--		<b>Penjelasan Tugas #3 – Paper Relief</b>	<b>kuliah</b>	Memberikan penjelasan tugas #3- <b>Paper Relief</b>	Page	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya
--		<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #2 – Contour Drawing: 4 buah</b>	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas #2 - <b>Contour Drawing</b> (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan) dan diberikan	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
				deadline pengumpulan		
	--	<b>Studio &amp; Desk Crits (Proses Desain dan Tatanan Model Finish)</b>	Diskusi dan asistensi	Memberikan saran dan kritik terhadap hasil tugas yang sudah dikumpulkan pada pertemuan sebelumnya	Chat	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
	Mengerti geometri euclidean (rectilinear) dan non-euclidean (curvilinear)	<b>Kuliah: Euclidean &amp; Non-Euclidean Form; Order (Tatanan); beserta contoh</b>	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai <b>Euclidean &amp; Non-Euclidean Form; Order (Tatanan); beserta contoh</b>	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
						karakter capaian pembelajaran
	--	<b>Penjelasan Tugas #4 – Komposisi Euclidean</b>	kuliah	Memberikan penjelasan mengenai tugas #4 – komposisi Euclidean	Page	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya
	--	<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #3 – Paper Relief</b>	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas #3 - <b>Paper Relief</b> (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan/foto) dan diberikan deadline pengumpulan	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersepsikan benda 3 dimensi (3D) melalui relief kertas</li> <li>Mengerti tentang model &amp; perannya di arsitektur</li> </ul>	<b>Kuliah: Elemen &amp; Prinsip Desain #1</b>	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai <b>Elemen &amp; Prinsip Desain #1</b>	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran
--		<b>Studio &amp; Desk Crits (Gambar Arsir; Tone &amp; Value, Gambar Proyeksi dan Brainstorming)</b>	Diskusi dan asistensi	Memberikan saran dan kritik terhadap hasil tugas yang sudah dikumpulkan pada	Chat	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerti geometri euclidean (rectilinear) dan non - euclidean (curvilinear)</li> <li>• Kepekaan akan komposisi foreground &amp; Background</li> </ul>	<b>Kuliah: Order (Tatanan) #2</b>	Kuliah, diskusi	pertemuan sebelumnya  Mengupload materi belajar mengenai <b>Order (Tatanan) #2</b>	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran
	--	<b>Penjelasan Tugas #5 – Komposisi Rectilinear</b>	<b>kuliah</b>	Memberikan penjelasan mengenai tugas #5 – Komposisi Rectilinear	Page	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
	--	<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #4 – Komposisi Euclidean</b>	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas <b>#4 – Komposisi Euclidean</b> (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan/foto) dan diberikan deadline pengumpulan	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.
<b>9-10</b>	--	<b>Pembahasan Tugas (Silang-Pembimbing)</b>	Diskusi dan asistensi	Membuka forum untuk melakukan pembahasan tugas (silang pembimbing)	Forum	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
	--	<b>Studio &amp; Desk Crits (Model Finish dan Proses Desain)</b>	Diskusi dan asistensi	Memberikan saran dan kritik terhadap hasil tugas yang sudah dikumpulkan pada pertemuan sebelumnya	Chat	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerti skala (panjang-kecil; panjang-besar; dll)</li> <li>• Kepekaan akan komposisi utama (besar), madya (sedang) dan alit (kecil) yang baik</li> <li>• Kepekaan akan prinsip desain yang baik</li> </ul>	<b>Kuliah: Model &amp; Perannya di Arsitektur</b>	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai <b>Model &amp; Perannya di Arsitektur</b>	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter



Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan komunikasi oral dan visual</li> </ul>					capaian pembelajaran
	--	<b>Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #5 – Komposisi Rectilinear</b>	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas #5 – <b>Komposisi Rectilinear</b> (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan/foto) dan diberikan deadline pengumpulan	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.

<b>Minggu ke-</b>	<b>Kemampuan akhir yang diharapkan</b>	<b>Materi pembelajaran</b>	<b>Aktivitas pembelajaran</b>	<b>Desain kerangka konten</b>	<b>Fitur/plugins yang digunakan</b>	<b>Poin <i>Good online course</i> terkait</b>
<b>11-12</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kepekaan akan ruang rectilinear dan ruang curvilinear</li> <li>Kepekaan akan figure &amp; ground</li> </ul>	Kuliah: Ruang, Positive & Negative Space; beserta contoh	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai Ruang, Positive & Negative Space; beserta contoh	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran
	--	Penjelasan Tugas #6 – Model Ruang (Bidang)	kuliah	Memberikan penjelasan mengenai tugas #6 – Model Ruang (Bidang)	Page	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya
	--	Studio & Desk Crits (Brainstorming, Model	Diskusi dan asistensi	Memberikan saran dan	Chat	Instruktur memberikan

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
		Finish dan Proses Desain)		kritik terhadap hasil tugas yang sudah dikumpulkan pada pertemuan sebelumnya		penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepekaan akan prinsip desain yang baik</li> <li>• Kemampuan komunikasi oral dan visual</li> </ul>	Kuliah: Elemen & Prinsip Desain #2	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai Elemen & Prinsip Desain #2	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
	--	Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #6 – Model Ruang (Bidang)	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas #6 – Model Ruang (Bidang) (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan/foto) dan diberikan deadline pengumpulan	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
13-14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepekaan akan ruang rectilinear dan ruang curvilinear</li> <li>• Kepekaan akan prinsip desain yang baik</li> <li>• Kemampuan komunikasi oral dan visual</li> </ul>	Kuliah: Struktur dan Spasial	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai Struktur dan Spasial	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran
--	--	Penjelasan Tugas #7 – Model Ruang (Batang)	<b>kuliah</b>	Memberikan penjelasan mengenai tugas #7 Model Ruang (Batang)	Page	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya
--	--	Studio & Desk Crits (brainstorming, Model	Diskusi dan asistensi	Memberikan saran dan	Chat	Instruktur memberikan

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
		Finish, Proses Desain; Proyeksi dan perspektif)		kritik terhadap hasil tugas yang sudah dikumpulkan pada pertemuan sebelumnya		penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="256 542 427 675">Kemampuan menunjukkan potensi diri melalui portfolio</li> </ul>	Kuliah: Portfolio	Kuliah, diskusi	Mengupload materi belajar mengenai portfolio	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
	--	Penjelasan Tugas #8 – Portfolio	<b>kuliah</b>	Memberikan penjelasan mengenai tugas #8 - Portfolio	Page	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya
<b>15-16</b>	--	LIBUR	--	--	--	--
	--	Studio & Desk Crits (Proses Desain; Perspektif)	Diskusi dan asistensi	Memberikan saran dan kritik terhadap hasil tugas yang sudah dikumpulkan pada pertemuan sebelumnya	Chat	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mengumpulkan data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan portfolio dan perannya didunia arsitektur</li> </ul>	Kuliah	Mengupload materi belajar mengenai ketiga materi tersebut	Resource	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia

Ming gu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course terkait</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan menilai pribadi</li> <li>• Kemampuan menunjukkan potensi diri melalui portfolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ragam layout portfolio dan contohnya</li> <li>• Pengenalan power poin</li> </ul>				beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran
	--	Dokumentasi Tugas serta Pengumpulan Tugas #7 – Model Ruang (Batang)	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas #7 – Model Ruang (Batang (upload dalam format gambar yang merupakan hasil scan/foto) dan diberikan	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.



Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
				deadline pengumpulan		
	--	Pembahasan Tugas (Silang-Pembimbing)	Diskusi dan asistensi	Membuka forum untuk melakukan pembahasan tugas (silang pembimbing)	Forum	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar
	--	Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #8 –Portfolio	Pengumpulan tugas	Membuka pengumpulan tugas #8 – portfolio (upload dalam format	Assignment	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari

Minggu ke-	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi pembelajaran	Aktivitas pembelajaran	Desain kerangka konten	Fitur/plugins yang digunakan	Poin <i>Good online course</i> terkait
				gambar yang merupakan hasil scan) dan diberikan deadline pengumpulan		kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.
	--	Survei mata kuliah	Survey	Membuat halaman survey yang sudah pertanyaannya sudah disediakan Share ITS	Survey	Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah




## LAMPIRAN H - Hasil Desain *Online Course* pada Share ITS

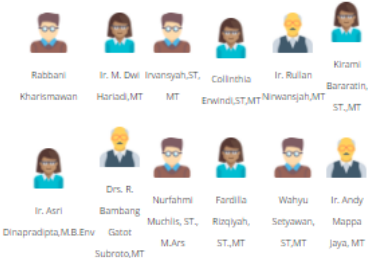
Berikut merupakan hasil desain *online course* untuk mata kuliah Dasar Desain Asitektur 1 yang ditunjukkan pada Tabel H.1.



Tabel H.1 Hasil desain *online course* pada Share ITS

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang memenuhi	Y/N
<b>Perkenalan Mata Kuliah</b>				
<p>DASAR DESAIN ARSITEKTUR 1 (R A 141311)</p> <p>Selamat Data di Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 1</p> <p>Satuan Kredit Semester - 7 SKS</p> <p><b>INFORMASI MATA KULIAH</b></p> <p style="text-align: center;"><b>DESKRIPSI MATA KULIAH</b></p> <p>Dasar Desain Arsitektur 1 (DDA1) adalah Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran studio, bertujuan untuk mengenalkan Suasana Studio (Studio Culture), yang akan menekankan pada representasi (penggambaran ulang) dari bentuk (form) dan ruang (space), eksplorasi serta perwujudannya pada skala kecil dalam desain arsitektural.</p> <p>Kemampuan dalam berkomunikasi dan menjelaskan proses desain, menyampaikan maksud, dan memahami pengambilan keputusan (Decision Making) adalah beberapa aspek yang akan dilatih dalam studio ini.</p>	<input type="checkbox"/> Nama mata kuliah	√	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	
	<input type="checkbox"/> Jumlah SKS	√		
	<input type="checkbox"/> Kode mata kuliah	√		
	<input type="checkbox"/> Deskripsi mata kuliah	√		
	<input type="checkbox"/> Capaian pembelajaran (CP) jelas	√	Rumusan capaian pembelajaran (CP)	

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p style="text-align: center;"><b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>Pada akhir perkuliahan, mahasiswa akan memiliki kepekaan terhadap:            Desain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beragam konsep dasar desain (elemen desain dan prinsip desain) termasuk ukuran, pencahayaan, sistem keterhubungan (pola hierarki kontras, keseimbangan).</li> <li>• Beragam cara agar konsep dasar desain dapat digunakan untuk menciptakan keterhubungan antara elemen-elemen dalam gambar ataupun model.</li> <li>• Penjelasan strategi pengambilan keputusan saat mendesain.</li> </ul> <p>Komunikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beragam sistem gambar dan konvensinya (sketsa, diagram, gambar teknis; proyeksi ortogonal (2D)-denah, tampak, potongan; proyeksi aksometri (3D)- perspektif)</li> <li>• Beragam bahasa grafis (arsir garis, value (gelap-terang), tekstur) yang digunakan untuk merepresentasi benda dan lingkungan tiga dimensi pada media dua dimensi.</li> <li>• Beragam media (yaitu pensil, pensil warna, pena, marker, komputer) dan pendekatan (freehand, digital, lisan &amp; tulisan) yang dapat digunakan dalam menggambar dan komunikasi visual lainnya.</li> <li>• Beragam metode presentasi (yaitu gambar, model, slide, gambar komputer, dll).</li> </ul>	Capaian pembelajaran (CP) mudah dipahami	√	jelas dan mudah dipahami	


Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p data-bbox="331 337 679 393"><b>Tujuan pembelajaran:</b> menganalisis suasana studio (Studio Culture), yang akan menekankan pada representasi (penggambaran ulang) dari bentuk (form) dan ruang (space), eksplorasinya dalam konfigurasi spasial, dan penerapannya pada skala kecil dalam desain arsitektural.</p>  <p data-bbox="339 441 671 468">Mtu mampu memahami penjelasan strategi pengambilan keputusan saat mendesain.</p> <p data-bbox="339 484 671 524">Mtu mampu memahami beragam cara agar konsep dasar desain dapat digunakan untuk menciptakan keterhubungan antara elemen-elemen dalam gambar ataupun model.</p> <p data-bbox="339 540 671 580">Mtu mampu memahami beragam konsep dasar desain (elemen desain dan <i>prinsip desain</i>) termasuk urutan, pencahayaan, sistem keterhubungan (pola hierarki kontras, keseimbangan).</p> <p data-bbox="339 596 671 636">Mtu mampu memahami beragam sistem gambar dan konvensinya (sketsa, diagram, gambar teknis: proyeksi ortogonal (2D)-denah, tampak, potongan; proyeksi aksanometri (3D)-perspektif)</p> <p data-bbox="339 652 671 692">Mtu mampu memahami beragam bahasa grafis (juri garis, value (gelap-terang), tekstur) yang digunakan untuk merepresentasi benda dan lingkungan tiga dimensi pada media dua dimensi.</p> <p data-bbox="339 708 671 748">Mtu mampu memahami beragam media (yaitu pensil, pensil warna, pena, marker, komputer) dan pendekatan (freehand, digital, loam &amp; tuisan) yang dapat digunakan dalam menggambar dan komunikasi visual lainnya.</p> <p data-bbox="339 764 671 789">Mtu mampu memahami beragam metode presentasi (yaitu gambar, model, slide, gambar komputer, dll).</p> <p data-bbox="368 813 655 832">Peta kompetensi mata kuliah DDA 1</p>	<p data-bbox="879 316 1050 423">Peta kompetensi berdasarkan CP dan deskripsi mata kuliah</p>	<p data-bbox="1102 316 1123 337">√</p>	<p data-bbox="1176 316 1369 395">Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas</p>	
	<p data-bbox="879 848 1038 869">Nama instruktur</p>	<p data-bbox="1102 848 1123 869">√</p>	<p data-bbox="1176 848 1369 949">Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i>, maka harus terdapat satu</p>	

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p style="text-align: center;"><b>DOSEN PENGAMPU</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>KONTAK</b></p> <p>Apabila terdapat kesulitan atau ketidakpahaman mengenai mata kuliah, silahkan menghubungi kontak berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Rabbani)</li> <li>• 081259010559</li> <li>• rabbani.kharismawan@gmail.com</li> </ul>			<p>kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien.</p>	
	Foto instruktur	√	Informasi identitas	
	Kontak instruktur	√	mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	
	Timeline tugas	√	Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>	




Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p style="text-align: center;"><b>TIMELINE TUGAS DAN <i>LEARNING OUTCOME</i></b></p>  <p style="text-align: center;"><b>HARUS DIBACA!</b></p> <p>Baca dan pahami panduan dan sistem studio yang bisa dilihat pada halaman dibawah ini.</p> <p> Sistem Studio</p> <p style="text-align: center;"><b>MEDIA BELAJAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Software:</b> MsPowerPoint, Ms Word,</li> <li>• <b>Hardware:</b> Personal Computer/Laptop, LCD Projector</li> <li>• <b>Alat tulis:</b> Kertas, pensil, penggaris, jangka</li> </ul>	<p>Panduan sistem studio</p> <p>Media pembelajaran</p>	<p>√</p> <p>√</p>	<p>Panduan belajar mata kuliah secara online lengkap</p>	
	Pustaka utama	√		





Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p style="text-align: center;"><b>BUKU ACUAN</b> <input type="checkbox"/></p> <p><b>Pustaka Utama</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ching, Francis D.K., Design Drawing: John Wiley &amp; Sons 3rd Edition, 2007</li> <li>• Lockard, William Kirby; Design Drawing: Van Nostrand Reinhold Comp. revised edition, 1982</li> <li>• Cooper, Douglas; Drawing and Perceiving, life drawing for students of architecture and design; John Wiley &amp; Sons 3rd Edition, 2001</li> <li>• Kostellow, Rowena Reed, Elements of Design, Princeton Architectural Press, 2002</li> <li>• Laurer, A. David, Design Basics, Thomson Wadsworth, USA, 2008</li> </ul> <p><b>Pustaka Pendukung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Farrelly, Lorraine; Basics Architecture 01, Representational Technique; AVA Publishing SA 2008</li> <li>• Ching, Francis D.K., Architecture: Form, Space and Order; John Wiley &amp; Sons 3rd Edition, 2007</li> <li>• Jackson, Paul; Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form; Laurence King Publishing; 2011</li> <li>• Vyzoviti, Sophia; Folding Architecture; BIS Publishers; 2008</li> <li>• Lazzari, Margaret; Exploring Art: A Global, Thematic Approach; Cengage Learning; 4 edition; 2011</li> <li>• Pierre von Meiss; Elements of Architecture: From Form to Place; Routledge, 1990</li> </ul>	Pustaka pendukung	√	Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	
	File RP, RT dan panduan studio	√	Mengupload/Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	



Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p style="text-align: center;"><b>DOWNLOAD RP, RT, PANDUAN STUDIO</b></p> <p>Baca dan pahami Rencana Pembelajaran, Rencana Tugas, Rencana Evaluasi dan Panduan Studio yang bisa didownload dibawah ini.</p> <p> RP, RT, RE dan Panduan Studio 2.1MB</p> <p style="text-align: center;"><b>JENIS ASSESMENT</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 20%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>EVALUASI #1 (20%)</b></p> <p><b>TUGAS 1, Sketsa Bentuk Arsitektural</b></p> <p><i>Peka akan persepsi benda 3 dimensi (3D) berdasar tingkat nadanya</i></p> </div> <div style="width: 20%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>EVALUASI #2 (30%)</b></p> <p><b>TUGAS 2, Gambar Kontur</b></p> <p><i>Peka akan persepsi benda 3 dimensi (3D) berdasar kontur permukaan (bidangnya)</i></p> </div> <div style="width: 20%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>EVALUASI #3 (30%)</b></p> <p><b>TUGAS 3, Model Relief Kertas</b></p> <p><i>Mempersepsikan benda 3 dimensi (3D) melalui relief kertas</i></p> </div> <div style="width: 20%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>EVALUASI #4 (20%)</b></p> <p><b>TUGAS 4, Model Euclidean</b></p> <p><i>Kepekaan akan komposisi foreground &amp; Background</i></p> </div> <div style="width: 20%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>EVALUASI #5 (30%)</b></p> <p><b>TUGAS 5, Model Tiga Balok</b></p> <p><i>Kepekaan akan prinsip desain yang baik; Kemampuan komunikasi oral dan visual</i></p> </div> <div style="width: 20%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>EVALUASI #6 (30%)</b></p> <p><b>TUGAS 6, Model Ruang</b></p> <p><i>Kepekaan akan ruang rectilinear dan ruang curvilinear</i></p> <p><i>Kepekaan akan prinsip desain yang baik</i></p> </div> </div>	Gambaran timeline tugas	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	
	Pembobotan tugas	√		Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami
	Capaian pembelajaran yang diharapkan dari tugas	√	Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	
<b>Materi 1-2</b>				
	Kemampuan yang diharapkan melalui materi	√		


Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p style="text-align: center;">Minggu 1 - 2</p> <p>Pada perkuliahan minggu 1-2, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerti dan berkomitmen dengan kultur studio</li> <li>• Kepekaan memilih objek dari tingkat nadanya (Tone Value)</li> <li>• Mempersepsikan benda tiga dimensi (3D) berdasar tingkat nadanya (value)</li> <li>• Menggambar ulang benda 3D dengan acuan tingkat nadanya</li> </ul> <p style="text-align: right;">Your progress <input type="checkbox"/></p> <p><b>Outline</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik menggambar dari observasi</li> <li>2. Persepsi benda 3 dimensi (3D)</li> <li>3. Tone value dan gelap terang</li> <li>4. Teknik perspektif</li> </ol>	<p>kuliah pada minggu tersebut</p> <p>Outline materi untuk minggu tersebut</p>	<p style="text-align: center;">√</p>	<p>Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya</p>	
	<p>Panduan/ yang harus dilakukan jelas</p>	<p style="text-align: center;">√</p>	<p>Panduan belajar mata kuliah secara <i>online lengkap</i></p>	
	<p>Video pembelajaran</p>	<p style="text-align: center;">√</p>	<p>Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik, praktik, dan konsep dapat menggunakan video</p>	

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>E-Materi</b></p> <p><b>Teknik Menggambar dari Observasi</b></p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Tonton video dan pelajari langkah dalam menggambar</li> <li>3. Kerjakan tugas 1 yang sudah diberikan</li> <li>4. Kumpulkan tugas pad dokumentasi tugas 1</li> </ol> <p> Video teknik sketsa 33.8MB</p> <p>Tontonlah video Teknik sketsa ini untuk mengetahui secara langsung teknik menggambar sketsa.</p> <p> Teknik menggambar dari observasi 3.2MB</p>	File materi dalam bentuk teks	√	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	
<p><b>Tugas #1 - Sketsa</b></p> <p>Penjelasan mengenai tugas 1 dapat dilihat pada link dibawah.</p> <p> Penjelasan Tugas #1</p>	<input type="checkbox"/> Penjelasan tugas <input type="checkbox"/> Pembobotan/ nilai <input type="checkbox"/> Gambar pendukung	√ √ √	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	



Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p>Penjelasan Tugas #1</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>TUGAS #1 – SKETSA TONE VALUE</b>  <b>Lingkup Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas anda akan diselesaikan pada kertas gambar ukuran A4 untuk setiap subyeknya.</li> <li>• Jepret (straples) semua tugas anda dan ingatlah untuk membubuhkan nama dan NRP pada tugas anda!</li> <li>• Anda memiliki waktu 2.5 minggu untuk menyelesaikan tugas ini.</li> </ul> <p><b>Hal yang harus dikerjakan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilih dan potretlah 1 atau 2 gedung yang ada di kampus ITS. Maksimal: 2 view eksterior dan 2 view interior (bukan kondisi perabotan).</li> <li>• Ubahlah 4 foto tadi menjadi foto hitam-putih dengan kontras yang tinggi. (software diperlukan: smartphone apps, photoshop)</li> <li>• Obyek haruslah menunjukkan kesan bentuk &amp; ruang, yaitu maju-mundur bidang dan terlihat dengan jelas (kontras) tingkat gelap-terang bayang.</li> </ul>				


Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N												
<p><b>Hal yang harus diperhatikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sketsa ini ditujukan untuk melatih panca indera anda dalam memperhatikan kualitas ruang (spasial) dan kualitas gelap-terang (value) pada subyek gedung.</li> <li>• Sketsa ini ditekankan pada kualitas gelap-terang, bukan pada detail/ornamen bangunan. Oleh sebab itu penting untuk menggunakan foto hitam-putih sebagai acuan.</li> <li>• Sketsa ini juga tetap menekankan pada kemampuan anda dalam menilai proporsi dan skala subyek. Perspektif tetap menjadi tolok ukur kemampuan sketsa anda.</li> <li>• Penting! Simpanlah hasil-hasil percobaan sebelumnya dan ikut sertakan dalam jilid tugas yang akan anda kumpulkan.</li> </ul> <p><b>Penilaian</b></p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"></td> <td style="text-align: center;">Bentuk</td> <td style="text-align: center;">Bobot</td> </tr> <tr> <td>Kualitas foto: Kualitas subyek dan cahaya, komposisi elemen arsitektural (perulangan kolom, jendela, dst)<sup>20%</sup></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kemampuan komunikasi: Skill arsir gelap terang, mewujudkan kesan ruang, skill gambar perspektif</td> <td></td> <td style="text-align: center;">50%</td> </tr> <tr> <td>Sikap Akademik: Keingintahuan (eksplorasi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill</td> <td></td> <td style="text-align: center;">30%</td> </tr> </table>		Bentuk	Bobot	Kualitas foto: Kualitas subyek dan cahaya, komposisi elemen arsitektural (perulangan kolom, jendela, dst) <sup>20%</sup>			Kemampuan komunikasi: Skill arsir gelap terang, mewujudkan kesan ruang, skill gambar perspektif		50%	Sikap Akademik: Keingintahuan (eksplorasi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill		30%				
	Bentuk	Bobot														
Kualitas foto: Kualitas subyek dan cahaya, komposisi elemen arsitektural (perulangan kolom, jendela, dst) <sup>20%</sup>																
Kemampuan komunikasi: Skill arsir gelap terang, mewujudkan kesan ruang, skill gambar perspektif		50%														
Sikap Akademik: Keingintahuan (eksplorasi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill		30%														
	Fitur chatting antara dosen dengan mahasiswa untuk melakukan konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i>	√	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar													

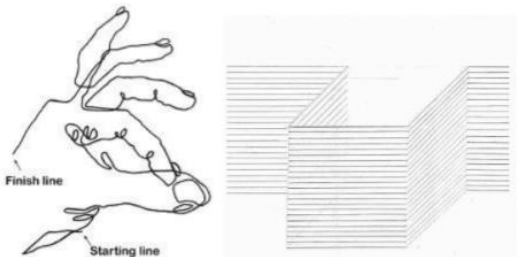

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang memenuhi	Y/N
<p><b>Studio &amp; Desk Crits Tugas #1</b></p> <p>Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.</p> <p>Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa men-scan/ memfoto hasil tugas dengan jelas. Untuk tugas fisik berbentuk 2D atau 3D diharuskan memfoto dari semua sisi</li> <li>2. Dosen akan melakukan review terhadap tugas yang dikirimkan, memberi catatan perbaikan. Apabila diperlukan, dosen akan mencetak foto/scan tugas ndan mencoret-coret</li> <li>3. Dosen mengirimkan hasil review kepada mahasiswa</li> <li>4. Mahasiswa memperbaiki tugas dan mengirimkan/konsultasi kembali kepada dosen pada <i>desk critis</i> berikutnya</li> </ol> <p> Asistensi online</p>	<input type="checkbox"/> Penjelasan ketentuan dan langkah melakukan asistensi <i>online</i>	√		
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #1</b></p> <p>Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #1 - Sketsa sebanyak 4 buah pada <i>submission</i> berikut,</p> <p> Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #1</p>	<input type="checkbox"/> Deadline pengumpulan <input type="checkbox"/> Penjelasan pengumpulan	√ √	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari	




Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N										
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #1</b></p> <p>Pengumpulan dokumentasi tugas #1 sebanyak 4 buah. File yang dikumpulkan berupa hasil foto atau scan yang jelas dan tidak buram. Keterlambatan pengumpulan dokumentasi tugas akan mendapat nilai yang tidak lebih tinggi dari "C"</p> <p><b>Grading summary</b></p> <table border="1" data-bbox="172 524 852 706"> <tr> <td>Participants</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Submitted</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Needs grading</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Due date</td> <td>Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM</td> </tr> <tr> <td>Time remaining</td> <td>131 days 2 hours</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;"> <a href="#">View all submissions</a> <a href="#">Grade</a> </p>	Participants	0	Submitted	0	Needs grading	0	Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM	Time remaining	131 days 2 hours			waktu pengumpulan.	
Participants	0													
Submitted	0													
Needs grading	0													
Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM													
Time remaining	131 days 2 hours													
 Istilah yang perlu diketahui	Kata kunci terkait materi	√	Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut											





Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p>Istilah yang perlu diketahui</p> <p style="text-align: right;"> Printer-friendly</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abstrak</li> <li>• Estetika</li> <li>• Asimetri</li> <li>• Keseimbangan</li> <li>• Komposisi</li> <li>• Desain</li> <li>• Focal point</li> <li>• Bentuk</li> <li>• Gestalt</li> <li>• Sistem Grid</li> <li>• Harmoni</li> <li>• Iconic</li> <li>• Menjajarkan (Juxtaposed)</li> <li>• Gerakan</li> <li>• Bangun (Bentuk)</li> <li>• Simetri</li> <li>• Terasa (Tactile)</li> <li>• Tekanan (Tension)</li> </ul> <p style="text-align: right;"> <input type="text" value="Search"/> <input checked="" type="checkbox"/> Search full text         </p>			dalam pembelajaran yang telah disepakati	
<p><b>Literatur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Three dimensional visual analysis by Cheryl Akner Koler</li> <li>• Elements of Design, Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationship by Gail Greet Hannah</li> </ul>	<input type="checkbox"/> Referensi literatur untuk materi tersebut	√	Sumber referensi pada setiap bab beragam	
<p> Latihan</p>	<p>Latihan untuk menguji pemahaman siswa pada materi</p>	√	Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan <i>feedback</i>	

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<b>Materi 3-4</b>				
<p>◀ Minggu 1 - 2</p> <p style="text-align: center;">Minggu 3-4</p> <p>Pada perkuliahan minggu 3-5, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersepsikan benda 3 dimensi (3D) berdasar kontur permukaan (bidangnya)</li> <li>• Menggambar ulang</li> <li>• Benda 3D dengan acuan kontur bidangnya</li> </ul> <p style="text-align: right;">Your progress: <input type="checkbox"/></p> <p><b>Outline</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ragam sketsa dan garis</li> <li>2. Line/ contour drawing</li> <li>3. Dasar teori warna</li> </ol>	Kemampuan yang diharapkan melalui materi kuliah pada minggu tersebut	√	Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	
<p><b>E-Materi</b></p> <p><b>Ragam Sketsa dan Garis</b></p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Ragam sketsa dan garis 1MB</p>	Panduan/ yang harus dilakukan jelas	√	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	
	Video pembelajaran	√	Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik, praktik, dan konsep dapat	

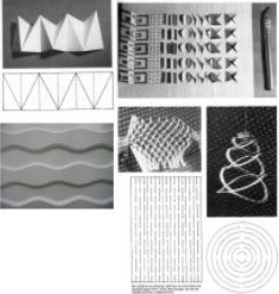

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>Line/Contour Drawing</b></p>  <p>The image shows two examples of line and contour drawing. On the left is a drawing of a hand with labels 'Finish line' and 'Starting line'. On the right is a 3D drawing of a rectangular block with horizontal lines indicating depth and perspective.</p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Tonton video</li> <li>3. Kerjakan tugas 2 yang sudah diberikan</li> <li>4. Kumpulkan dokumentasi tugas 2</li> </ol> <p> Line and Contour Drawing 15.5MB</p> <p>Tontonlah video <i>line and contour drawing</i> ini untuk mengetahui secara langsung teknik menggambar sketsa.</p>	<p>File materi dalam bentuk teks</p> <p>Gambar pendukung terkait materi</p>	<p>√</p> <p>√</p>	<p>menggunakan video</p> <p>Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran</p>	
	Panduan/ yang harus dilakukan jelas	√	Panduan belajar mata kuliah secara online lengkap	

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p>Dasar Teori Warna</p>  <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Dasar teori warna 3.5MB</p>	<p>File materi dalam bentuk teks</p> <p>Gambar pendukung terkait materi</p>	<p>√</p> <p>√</p>	<p>Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran</p>	
<p> Latihan Dasar Teori Warna</p> <h2>Latihan Dasar Teori Warna</h2> <p>Latihan digunakan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi dasar teori warna</p> <p>Attempts allowed: 1</p> <p><a href="#">Preview quiz now</a></p>	<p>Post test untuk materi tersebut</p>	<p>√</p>	<p>Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i></p>	


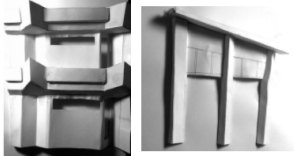
Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p><b>Studio &amp; Desk Crits Tugas #2</b></p> <p>Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.</p> <p>Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa men-scan/ memfoto hasil tugas dengan jelas. Untuk tugas fisik berbentuk 2D atau 3D diharuskan memfoto dari semua sisi</li> <li>2. Dosen akan melakukan review terhadap tugas yang dikirimkan, memberi catatan perbaikan. Apabila diperlukan, dosen akan mencetak foto/scan tugas ndan mencoret-coret</li> <li>3. Dosen mengirimkan hasil review kepada mahasiswa</li> <li>4. Mahasiswa memperbaiki tugas dan mengirimkan/konsultasi kembali kepada dosen pada <i>desk crits</i> berikutnya</li> </ol> <p> Asistensi online</p>	Fitur chatting antara dosen dengan mahasiswa untuk melakukan konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i>	√	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	
	Penjelasan ketentuan dan langkah melakukan asistensi <i>online</i>	√		
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #2</b></p> <p>Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #2 - Contour Drawing sebanyak 4 buah pada <i>submission</i> berikut,</p> <p> Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #2</p>	Deadline pengumpulan	√	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.	
	Penjelasan pengumpulan	√		

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N										
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #2</b></p> <p>Pengumpulan dokumentasi tugas #2 sebanyak 4 buah. File yang dikumpulkan berupa hasil foto atau scan yang jelas dan tidak buram. Keterlambatan pengumpulan dokumentasi tugas akan mendapat nilai yang tidak lebih tinggi dari "C"</p> <p><b>Grading summary</b></p> <table border="1" data-bbox="172 527 863 712"> <tr> <td>Participants</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Submitted</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Needs grading</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Due date</td> <td>Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM</td> </tr> <tr> <td>Time remaining</td> <td>131 days 2 hours</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;"> <a href="#">View all submissions</a> <a href="#">Grade</a> </p>	Participants	0	Submitted	0	Needs grading	0	Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM	Time remaining	131 days 2 hours				
Participants	0													
Submitted	0													
Needs grading	0													
Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM													
Time remaining	131 days 2 hours													
<b>Minggu 5-6</b>														
	Kemampuan yang diharapkan melalui materi kuliah pada minggu tersebut	√	Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami											

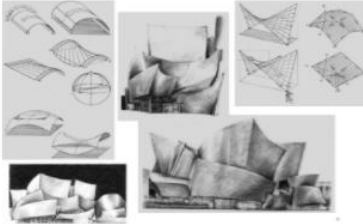


Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p style="text-align: center;">Minggu 5-6</p> <p>Pada perkuliahan minggu 5-7, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersepsikan benda 3 dimensi (3D) melalui relief kertas</li> <li>• Mengerti tentang model &amp; perannya di arsitektur</li> </ul> <p style="text-align: right;">Your progr</p> <p><b>Outline</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik remodelling form</li> <li>2. Euclidean dan Non euclidean form</li> <li>3. Order (tatanan)</li> </ol>	Outline materi untuk minggu tersebut	√	Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	
	Panduan/ yang harus dilakukan jelas	√	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	

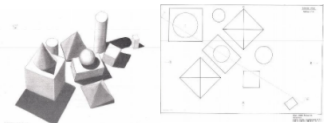
Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p>E-Materi</p> <p>Teknik Remodelling Form</p>  <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> <li>3. Kerjakan tugas 3 yang diberikan</li> <li>4. Kumpulkan pada submission dokumentasi tugas 3</li> </ol> <p> Teknik remodelling form 2.2MB</p>	File materi dalam bentuk teks	√	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	
	Penjelasan tugas	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil	
	Pembobotan/ nilai	√		






Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p><b>Tugas #3 - Model Relief Kertas</b></p> <p>Penjelasan mengenai tugas 3 dapat dilihat pada link dibawah.</p> <p> Penjelasan Tugas #3</p> <p>Penjelasan Tugas #3</p>  <p><b>TUGAS #3 – MODEL RELIEF KERTAS</b></p> <p><b>Lingkup Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas anda akan diselesaikan pada kertas gambar A4 dengan ketebalan tertentu untuk setiap subyeknya dan kertas ukuran A3.</li> <li>Pilihan kertas antara lain: kertas BC/Manila, kertas duplex, art paper minimal 150 gr.</li> <li>Anda memiliki waktu 14 hari untuk menyelesaikan tugas ini. Sehari sebelum pengumpulan, gunakan untuk menyiapkan pendokumentasian tugas &amp; foto-foto)</li> </ul> <p><b>Hal yang harus dikerjakan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buatlah 2 (dua) model kertas sederhana dan buatlah narasi prosesnya (percobaan).</li> <li>Produk tugas: 1). dua model kertas pada dua alas kertas A4 dan 2). proses pembuatan (percobaan) pada satu lembar A3.</li> <li>Gunakan tugas Line Drawing / Sketsa sebelumnya sebagai referensi gelap-terang (value).</li> <li>Model yg dibuat tidak harus keseluruhan objek sebelumnya. Pilihlah bagian objek yang memiliki ritme dan kontur permukaan (contoh: jendela gedung pascasarjana &amp; permukaan sisi depan perpus pusat)</li> <li>Lakukan pemotretan model kertas anda dari posisi tegak lurus (seperti tugas sebelumnya) dengan bantuan sorot lampu agar memperlihatkan kua bayangan dan gelap-terang yang mirip dengan referensi objek.</li> </ul>	Gambar pendukung	√	belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N										
<p><b>Hal yang harus diperhatikan</b></p> <p>Penting! Simpanlah hasil-hasil percobaan sebelumnya dan ikut-sertakan dalam jilid tugas yang akan anda kumpulkan.</p> <p><b>Penilaian</b></p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Bentuk</td> <td style="text-align: right;">Bobot</td> </tr> <tr> <td>Perwujudan Tiga Dimensi: Menguasai wujud 3D (sisi bidang dng gelap terang berbeda); Terlihat shade &amp; shadow yang baik</td> <td style="text-align: right;">20%</td> </tr> <tr> <td>Kemampuan komunikasi (Kertas A3): Mampu menunjukkan proses pembuatan yang runut termasuk model percobaan; foto jelas; kalimat jelas.</td> <td style="text-align: right;">50%</td> </tr> <tr> <td>Kerapian dan Ketelitian: Kerapian hasil pekerjaan; detail yg disajikan; teliti dan hati-hati; tidak tergesa-gesa dan tidak asal-asalan</td> <td style="text-align: right;">30%</td> </tr> <tr> <td>Sikap Akademik: Menunjukkan semangat &amp; usaha yang luar biasa dalam membangun relief kertas</td> <td style="text-align: right;">20%</td> </tr> </table>	Bentuk	Bobot	Perwujudan Tiga Dimensi: Menguasai wujud 3D (sisi bidang dng gelap terang berbeda); Terlihat shade & shadow yang baik	20%	Kemampuan komunikasi (Kertas A3): Mampu menunjukkan proses pembuatan yang runut termasuk model percobaan; foto jelas; kalimat jelas.	50%	Kerapian dan Ketelitian: Kerapian hasil pekerjaan; detail yg disajikan; teliti dan hati-hati; tidak tergesa-gesa dan tidak asal-asalan	30%	Sikap Akademik: Menunjukkan semangat & usaha yang luar biasa dalam membangun relief kertas	20%				
Bentuk	Bobot													
Perwujudan Tiga Dimensi: Menguasai wujud 3D (sisi bidang dng gelap terang berbeda); Terlihat shade & shadow yang baik	20%													
Kemampuan komunikasi (Kertas A3): Mampu menunjukkan proses pembuatan yang runut termasuk model percobaan; foto jelas; kalimat jelas.	50%													
Kerapian dan Ketelitian: Kerapian hasil pekerjaan; detail yg disajikan; teliti dan hati-hati; tidak tergesa-gesa dan tidak asal-asalan	30%													
Sikap Akademik: Menunjukkan semangat & usaha yang luar biasa dalam membangun relief kertas	20%													
	Panduan/ yang harus dilakukan jelas	√	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap											
	File materi dalam bentuk teks	√	Objek pembelajaran menggunakan											





Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>Euclidean &amp; Non Euclidean Form, Order</b></p>  <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> <li>3. Kerjakan tugas 4 yang diberikan</li> <li>4. Kumpulkan pada submission dokumentasi tugas 4</li> </ol> <p> Euclidean &amp; Non-Euclidean Form; Order (Tatanan) 4.9MB</p>	Gambar pendukung terkait materi	√	teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	
<p><b>Tugas #4 - Komposisi Euclidean</b></p> <p>Penjelasan mengenai tugas 4 dapat dilihat pada link dibawah.</p> <p> Penjelasan Tugas #4</p>	Penjelasan tugas	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	
	Pembobotan/ nilai	√		
	Gambar pendukung	√		

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N												
<p>Penjelasan Tugas #4</p>  <p><b>TUGAS #4 – MODEL EUCLIDEAN</b></p> <p><b>Lingkup Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas anda akan diselesaikan pada kertas gambar A3.</li> <li>Ingatlah untuk membuat dokumentasi dari tugas anda (foto maupun scan)! Anda memiliki waktu 14 hari untuk menyelesaikan tugas ini.</li> <li>Tujuan dari tugas adalah untuk melatih kepekaan prinsip komposisi (euclidean; skala dan orientasi) dan melatih kembali kepekaan tone value pada benda euclidean.</li> </ul> <p><b>Hal yang harus dikerjakan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat 10 buah model euclidean (Tabung, Balok, Kubus, Kerucut, Limas, Bola), secara kelompok dalam berbagai ukuran, satu bentuk memiliki berbeda.</li> <li>Menata 10 model euclidean tersebut pada ubin studio 4 x 3 buah ubin. Dan berikan pencahayaan langsung.</li> <li>Membuat: 1 perspektif (berbeda sudut pandang antar rekan); 1 gambar tampak atas, 1 gambar tampak memanjang, dan 1 gambar potongan.</li> </ul> <p><b>Hal yang harus diperhatikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kesepuluh model harus terlihat keseluruhan, sehingga perhatikan penataan yang dominan, sedang dan kecil.</li> <li>Kepekaan tone value seperti tugas sketsa bangunan masih diutamakan</li> </ul> <p><b>Penilaian</b></p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"></td> <td style="text-align: center;">Bentuk</td> <td style="text-align: right;">Bc</td> </tr> <tr> <td>Kualitas pekerjaan: menunjukkan kepekaan simetris/asimetris, skala (batang &amp; lempeng), irama (jarak)</td> <td></td> <td style="text-align: right;">20</td> </tr> <tr> <td>Kemampuan Komunikasi: Skill arsitek gelap terang, mewujudkan kesan ruang, skill gambar perspektif</td> <td></td> <td style="text-align: right;">30</td> </tr> <tr> <td>Sikap Akademik: Semangat meminta pendapat (Asistensi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill; kerapian hasil pekerjaan; teliti dan hati-hati<sup>50</sup></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Bentuk	Bc	Kualitas pekerjaan: menunjukkan kepekaan simetris/asimetris, skala (batang & lempeng), irama (jarak)		20	Kemampuan Komunikasi: Skill arsitek gelap terang, mewujudkan kesan ruang, skill gambar perspektif		30	Sikap Akademik: Semangat meminta pendapat (Asistensi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill; kerapian hasil pekerjaan; teliti dan hati-hati <sup>50</sup>						
	Bentuk	Bc														
Kualitas pekerjaan: menunjukkan kepekaan simetris/asimetris, skala (batang & lempeng), irama (jarak)		20														
Kemampuan Komunikasi: Skill arsitek gelap terang, mewujudkan kesan ruang, skill gambar perspektif		30														
Sikap Akademik: Semangat meminta pendapat (Asistensi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill; kerapian hasil pekerjaan; teliti dan hati-hati <sup>50</sup>																
	Fitur chatting antara dosen	√	Instruktur memberikan													


Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p><b>Studio &amp; Desk Crits Tugas #3</b></p> <p>Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.</p> <p>Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa men-scan/ memfoto hasil tugas dengan jelas. Untuk tugas fisik berbentuk 2D atau 3D diharuskan memfoto dari semua sisi</li> <li>2. Dosen akan melakukan review terhadap tugas yang dikirimkan, memberi catatan perbaikan. Apabila diperlukan, dosen akan mencetak foto/scan tugas ndan mencoret-coret</li> <li>3. Dosen mengirimkan hasil review kepada mahasiswa</li> <li>4. Mahasiswa memperbaiki tugas dan mengirimkan/konsultasi kembali kepada dosen pada <i>desk crits</i> berikutnya</li> </ol> <p> Asistensi online</p>	<p>dengan mahasiswa untuk melakukan konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i></p>		<p>penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar</p>	
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #3</b></p> <p>Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #3 - Model Relief Kertas sebanyak 4 buah pada <i>submission</i> berikut,</p> <p> Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #3</p> <p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #4</b></p> <p>Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #4 - Model Relief Kertas sebanyak 4 buah pada <i>submission</i> berikut,</p> <p> Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #4</p>	<p>Deadline pengumpulan</p>	√	<p>Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.</p>	
<p>Penjelasan dan langkah melakukan asistensi <i>online</i></p>	√			




Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N										
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #3</b></p> <p>Pengumpulan dokumentasi tugas #2 sebanyak 4 buah.  File yang dikumpulkan berupa hasil foto atau scan yang jelas dan tidak buram.  Keterlambatan pengumpulan dokumentasi tugas akan mendapat nilai yang tidak lebih tinggi dari "C"</p> <p><b>Grading summary</b></p> <table border="1" data-bbox="169 535 861 729"> <tr> <td>Participants</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Submitted</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Needs grading</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Due date</td> <td>Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM</td> </tr> <tr> <td>Time remaining</td> <td>131 days 2 hours</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;"> <a href="#">View all submissions</a> <a href="#">Grade</a> </p>	Participants	0	Submitted	0	Needs grading	0	Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM	Time remaining	131 days 2 hours				
Participants	0													
Submitted	0													
Needs grading	0													
Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM													
Time remaining	131 days 2 hours													
<b>Minggu 7-8</b>														
	Kemampuan yang diharapkan melalui materi	√	Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami											

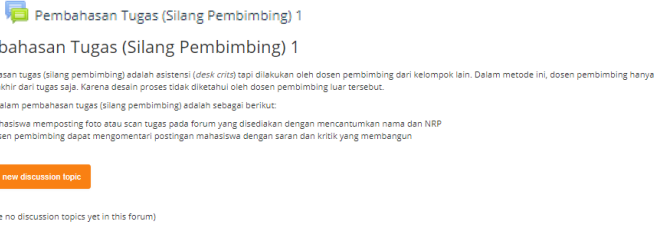
Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p style="text-align: center;">Minggu 7-8</p> <p>Pada perkuliahan minggu 7-9, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerti geometri euclidean (rectilinear) dan non-euclidean (curvilinear)</li> <li>• Kepekaan akan komposisi foreground &amp; Background</li> </ul> <p style="text-align: right;">Your progress <input type="checkbox"/></p> <p><b>Outline</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemen dan prinsip desain</li> <li>• Order (tatanan)</li> <li>• Euclidean dan non euclidean form</li> <li>• Konfigurasi spasial dari bentuk geometry</li> </ul>	kuliah pada minggu tersebut			
	Outline materi untuk minggu tersebut	√	Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	
	Panduan/ yang harus dilakukan jelas	√	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	



Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>E-Materi</b></p> <p><b>Elemen dan Prinsip Desain</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Elemen dan Prinsip Desain #1 1MB</p> <p><b>Order (Tatanan)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Order (Tatanan) 3.1MB</p> <p><b>Euclidean dan Non Euclidean Form</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Euclidean dan Non-Euclidean Form 1.9MB</p> <p><b>Konfigurasi Spasial dari Bentuk Geometry</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Konfigurasi spasial dari bentuk geometry 4.6MB</p>	File materi dalam bentuk teks	√	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	
	Fitur chatting antara dosen dengan mahasiswa untuk	√	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk	




Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>Studio &amp; Desk Crits Tugas #5</b></p> <p>Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.</p> <p>Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa men-scan/ memfoto hasil tugas dengan jelas. Untuk tugas fisik berbentuk 2D atau 3D diharuskan memfoto dari semua sisi</li> <li>2. Dosen akan melakukan review terhadap tugas yang dikirimkan, memberi catatan perbaikan. Apabila diperlukan, dosen akan mencetak foto/scan tugas ndan mencoret-coret</li> <li>3. Dosen mengirimkan hasil review kepada mahasiswa</li> <li>4. Mahasiswa memperbaiki tugas dan mengirimkan/konsultasi kembali kepada dosen pada <i>desk critis</i> berikutnya</li> </ol> <p> Asistensi online</p>	<p>melakukan konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i></p>		<p>mendorong terus belajar</p>	
	<p>Penjelasan ketentuan dan langkah melakukan asistensi <i>online</i></p>	√		
<b>Minggu 9-10</b>				
<p style="text-align: center;"><b>Minggu 9-10</b></p> <p>Pada perkuliahan minggu 9-11, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerti skala (panjang-kecil; panjang-besar; dll)</li> <li>• Kepekaan akan komposisi utama (besar), <i>madya</i> (sedang) dan <i>alit</i> (kecil) yang baik</li> <li>• Kepekaan akan prinsip desain yang baik</li> <li>• Kemampuan komunikasi oral dan visual</li> </ul>	<p>Kemampuan yang diharapkan melalui materi kuliah pada minggu tersebut</p>	√	<p>Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami</p>	
<p><b>Outline</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip komposisi</li> <li>• Prinsip desain</li> <li>• Model dan perannya di arsitektur</li> </ul>	<p>Outline materi untuk minggu tersebut</p>	√	<p>Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada</p>	




Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
			pengantar, penjelasan, dan ringkasannya	
<p><b>E-Materi</b></p> <p><b>Prinsip Komposisi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Prinsip Komposisi 3.1MB</p> <p><b>Prinsip Desain</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Prinsip Desain 1MB</p> <p><b>Model dan Perannya di Arsitektur</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Model dan Perannya di Arsitektur 1MB</p>	<p>Panduan/ yang harus dilakukan jelas</p> <p>File materi dalam bentuk teks</p>	<p>√</p> <p>√</p>	<p>Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap</p> <p>Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran</p>	
	Forum dosen dengan mahasiswa untuk melakukan	√	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk	

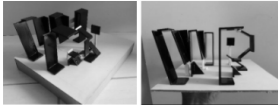
Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>Pembahasan Tugas (Silang-Pembimbing) 1</b></p> <p>Pembahasan silang pembimbing adalah semacam asistensi (<i>desk crits</i>) yang dilakukan oleh dosen pembimbing dari kelompok lain. Dalam metode ini, dosen pembimbing hanya melihat produk akhir dari tugas saja. Karena desain proses tidak diketahui oleh dosen pembimbing luar tersebut.</p>  <p>Pembahasan Tugas (Silang Pembimbing) 1</p> <p>Pembahasan tugas (silang pembimbing) adalah asistensi (<i>desk crits</i>) yang dilakukan oleh dosen pembimbing dari kelompok lain. Dalam metode ini, dosen pembimbing hanya melihat produk akhir dari tugas saja. Karena desain proses tidak diketahui oleh dosen pembimbing luar tersebut.</p> <p>Aturan dalam pembahasan tugas (silang pembimbing) adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memposting foto atau scan tugas pada forum yang disediakan dengan mencantumkan nama dan NRP</li> <li>2. Dosen pembimbing dapat mengomentari postingan mahasiswa dengan saran dan kritik yang membangun</li> </ol> <p><a href="#">Add a new discussion topic</a></p> <p>(There are no discussion topics yet in this forum)</p>	<p>konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i></p>		<p>mendorong terus belajar</p>	
	<p>Penjelasan singkat terkait aturan untuk melakukan pembahasan tugas</p>	√	<p>Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap</p>	
	<p>Fitur chatting antara dosen dengan mahasiswa untuk melakukan konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i></p>	√	<p>Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar</p>	

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p><b>Studio &amp; Desk Crits Tugas #6</b></p> <p>Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.</p> <p>Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa men-scan/ memfoto hasil tugas dengan jelas. Untuk tugas fisik berbentuk 2D atau 3D diharuskan memfoto dari semua sisi</li> <li>2. Dosen akan melakukan review terhadap tugas yang dikirimkan, memberi catatan perbaikan. Apabila diperlukan, dosen akan mencetak foto/scan tugas ndan mencoret-coret</li> <li>3. Dosen mengirimkan hasil review kepada mahasiswa</li> <li>4. Mahasiswa memperbaiki tugas dan mengirimkan/konsultasi kembali kepada dosen pada <i>desk crits</i> berikutnya</li> </ol> <p> Asistensi online</p>	<p>Penjelasan ketentuan dan langkah melakukan asistensi <i>online</i></p>	<p>√</p>		
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #5</b></p> <p>Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #5 - Model Euclidean Kertas sebanyak 4 buah pada <i>submission</i> berikut,</p> <p> Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #5</p>	<p>Deadline pengumpulan</p>	<p>√</p>	<p>Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.</p>	
<p>Penjelasan pengumpulan</p>	<p>√</p>			

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N										
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #5</b></p> <p>Pengumpulan dokumentasi tugas #5 sebanyak 4 buah.  File yang dikumpulkan berupa hasil foto atau scan yang jelas dan tidak buram.  Keterlambatan pengumpulan dokumentasi tugas akan mendapat nilai yang tidak lebih tinggi da</p> <p><b>Grading summary</b></p> <table border="1" data-bbox="169 546 866 744"> <tr> <td>Participants</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Submitted</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Needs grading</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Due date</td> <td>Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM</td> </tr> <tr> <td>Time remaining</td> <td>131 days 2 hours</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">View all submissions <span style="background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px;">Gra</span></p>	Participants	0	Submitted	0	Needs grading	0	Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM	Time remaining	131 days 2 hours				
Participants	0													
Submitted	0													
Needs grading	0													
Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM													
Time remaining	131 days 2 hours													
<b>Minggu 11-12</b>														
	Kemampuan yang diharapkan melalui materi	√	Rumusan capaian pembelajaran (CP)											

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p style="text-align: center;">Minggu 11-12</p> <p>Pada perkuliahan minggu 11-13, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas ruang berdasarkan kualitas pencahayaan</li> <li>• Ragam bukaan sebagai pembentuk ruang</li> <li>• Design process: berulang-ulang</li> </ul> <p><b>Outline</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas ruang berdasarkan kualitas pencahayaan</li> <li>• Elemen dan prinsip desain #2</li> <li>• Ragam bukaan sebagai pembentuk ruang</li> </ul> <p style="text-align: right;">Your progress <input type="checkbox"/></p>	<p>kuliah pada minggu tersebut</p> <p>Outline materi untuk minggu tersebut</p>	<p></p> <p>√</p>	<p>jelas dan mudah dipahami</p> <p>Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya</p>	<p></p>
<p><b>E-Materi</b></p> <p>Kualitas Ruang berdasarkan Kualitas Pencahayaan</p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Kualitas ruang berdasarkan kualitas pencahayaan 1MB</p>	<p>Panduan/ yang harus dilakukan jelas</p> <p>File materi dalam bentuk teks</p>	<p>√</p> <p>√</p>	<p>Panduan belajar mata kuliah secara online lengkap</p> <p>Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan</p>	<p></p>

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p><b>Elemen dan Prinsip Desain #2</b></p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Elemen dan Prinsip Desain #2 1MB</p> <p><b>Ragam Bukaian sebagai Pembentuk Ruang</b></p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Ragam bukaian sebagai pembentuk ruang 1MB</p>			karakter capaian pembelajaran	
<p><b>Tugas #6 - Model Ruang</b></p> <p>Penjelasan mengenai tugas 6 dapat dilihat pada link dibawah.</p> <p> Penjelasan Tugas #6</p>	Penjelasan tugas	√	Terdapat penjelasan bentuk hasil belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	
	Pembobotan/ nilai	√		
	Gambar pendukung	√		





<p style="text-align: center;"><b>Hasil Desain</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Aspek yang ditemui</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Checklist</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Poin good online course yang memenuhi</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Y/N</b></p>
<p>Penjelasan Tugas #6</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p><b>TUGAS #6 – MODEL RUANG</b></p> <p><b>Lingkup Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas anda akan diselesaikan dalam bentuk model dan gambar ukuran A3.</li> <li>Ingatlah untuk membuat dokumentasi dari tugas anda (foto maupun scan). Anda memiliki waktu 14 hari untuk menyelesaikan tugas ini.</li> <li>Tujuan dari tugas adalah untuk melatih kepekaan prinsip komposisi (proporsi dan orientasi) serta melatih kepekaan warna analogous.</li> </ul> <p><b>Hal yang harus dikerjakan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat 3-4 pcs BATANG: 3-4 pcs LEMPENG: 1 pcs GUMPAL. Masing-masing dengan proporsi yang beragam.</li> <li>Menata kesemua elemen tersebut dalam alas karton board (3mm) ukuran 25x25 cm dengan prinsip komposisi HUBUNGAN dan ARAH.</li> <li>Membuat Gambar Proyeksi (di 1 lbr A3) tampak depan, samping dan atas dengan pewarnaan analogous sesuai karakternya (batang, lempeng, gumpal)</li> <li>Membuat Presentasi Proses Desain Komposisi yang anda buat (manual/ digital Powerpoint).</li> </ul> <p><b>Hal yang harus diperhatikan</b></p> <p>Masing-masing elemen memiliki karakter serta 'kekuatan', latih intuisi anda terhadap irama, keseimbangan dan kontras (penjelasan akan diberikan dalam Penilaian</p> <p style="text-align: center;">Bentuk</p> <p><b>Kemampuan Mendesain:</b> Komposisi: dominan-subordinan-subordinat (ada emphasis, ada pendukung); foreground-background yg baik; memahami pengambilan keputusan (by design, kesengajaan, beralasan, bukan intuisi semata); ada percobaan</p> <p><b>Kemampuan komunikasi:</b> Ketepatan skala dari model; ketepatan dimensi; ketepatan gambar yg terlihat dan yg tak tersembunyi)</p> <p><b>Sikap Akademik:</b> Semangat meminta pendapat (Asistensi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill; Keingintahuan tinggi (eksplorasi dan eksperimen), teguh pada awal; Konsistensi karya (tidak putus asa/membuat yg baru)</p>				
	<p>Fitur chatting antara dosen dengan mahasiswa</p>	<p style="text-align: center;">√</p>	<p>Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada</p>	

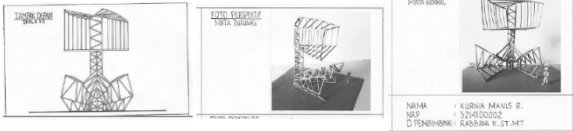



Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p><b>Studio &amp; Desk Crits Tugas #7</b></p> <p>Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.</p> <p>Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa men-scan/ memfoto hasil tugas dengan jelas. Untuk tugas fisik berbentuk 2D atau 3D diharuskan memfoto dari semua sisi</li> <li>2. Dosen akan melakukan review terhadap tugas yang dikirimkan, memberi catatan perbaikan. Apabila diperlukan, dosen akan mencetak foto/scan tugas dan mencoret-coret</li> <li>3. Dosen mengirimkan hasil review kepada mahasiswa</li> <li>4. Mahasiswa memperbaiki tugas dan mengirimkan/konsultasi kembali kepada dosen pada <i>desk crits</i> berikutnya</li> </ol> <p> Asistensi online</p>	<p>untuk melakukan konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i></p>		<p>pelajar untuk mendorong terus belajar</p>	
	<p>Penjelasan ketentuan dan langkah melakukan asistensi <i>online</i></p>	√		
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #6</b></p> <p>Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #6 - Model Ruang Kertas sebanyak 4 buah pada <i>submission</i> berikut,</p> <p> Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #6</p>	<p>Deadline pengumpulan</p>	√	<p>Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.</p>	
	<p>Penjelasan pengumpulan</p>	√		


Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N										
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #6</b></p> <p>Pengumpulan dokumentasi Tugas #6 - Model Ruang</p> <p>File yang dikumpulkan berupa hasil foto dari model atau scan yang jelas dan tidak buram.</p> <p>Keterlambatan pengumpulan dokumentasi tugas akan mendapat nilai yang tidak lebih tinggi da</p> <p><b>Grading summary</b></p> <table border="1" data-bbox="172 546 863 748"> <tr> <td>Participants</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Submitted</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Needs grading</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Due date</td> <td>Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM</td> </tr> <tr> <td>Time remaining</td> <td>131 days 2 hours</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">View all submissions <span style="background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px;">Gra</span></p>	Participants	0	Submitted	0	Needs grading	0	Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM	Time remaining	131 days 2 hours				
Participants	0													
Submitted	0													
Needs grading	0													
Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM													
Time remaining	131 days 2 hours													
<b>Minggu 13-14</b>														
	Kemampuan yang diharapkan melalui materi	√	Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami											

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
<p style="text-align: center;">Minggu 13-14</p> <p>Pada perkuliahan minggu 13-15, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepekaan akan ruang rectilinear dan ruang curvilinear</li> <li>• Kepekaan akan prinsip desain yang baik</li> <li>• Kemampuan komunikasi oral dan visual</li> </ul> <p><b>Outline</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur spasial</li> <li>• Pengenalan keindahan struktur</li> <li>• Kualitas ruang</li> </ul> <p style="text-align: right;">Your progress</p>	<p>kuliah pada minggu tersebut</p> <hr/> <p>Outline materi untuk minggu tersebut</p>	<p></p> <hr/> <p>√</p>	<p></p> <hr/> <p>Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya</p>	<p></p> <hr/> <p></p>
	<p>Panduan/ yang harus dilakukan jelas</p>	<p>√</p>	<p>Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap</p>	<p></p>

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>E-Materi</b></p> <p><b>Struktur Spasial</b></p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Struktur Spasial 4.6MB</p> <p><b>Pengenalan Keindahan Struktur</b></p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Pengenalan keindahan struktur 1MB</p> <p><b>Kualitas Ruang</b></p> <p>To do list:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Kualitas ruang 1MB</p>	File materi dalam bentuk teks	√	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	
<p><b>Tugas #7 - Model Rangka</b></p> <p>Penjelasan mengenai tugas 7 dapat dilihat pada link dibawah.</p> <p> Penjelasan Tugas #7</p>	Penjelasan tugas	√	Terdapat penjelasan bentuk hasil belajar dan pembobotannya (rubrik penilaian)	
Pembobotan/ nilai	√			
Gambar pendukung	√			



Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p>Penjelasan Tugas #7</p>  <p><b>TUGAS #7 – MODEL RANGKA</b></p> <p><b>Lingkup Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas anda akan diselesaikan dalam ukuran 20x20. Ingatlah untuk membubuhkan nama dan NRP pada tugas anda! Anda memiliki waktu 14 hari untuk menyelesaikan tugas ini.</li> <li>Tujuan dari tugas adalah untuk mengeskpresikan bentuk arsitektural tak beraturan serta memahami konsep struktural &amp; kulit bangunan, sumber: S Architecture, Ch.11</li> </ul> <p><b>Hal yang harus dikerjakan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari objek bangunan yg kuat mengeskpresikan keindahan struktur.</li> <li>Eksplorasi struktur dengan konsep struktur tak beraturan, dng atap dan kolom sebagai pembentuk ruang (spasial).</li> <li>Membuat: 1 gambar denah; 2 gambar tampak; 2 gambar potongan.</li> <li>Foto: 2 foto model dengan cahaya.</li> </ul>				

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>Hal yang harus diperhatikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penopang atap dapat terdiri dari satu, dua, atau lebih tiang.</li> <li>• Bentang dasar adalah 20x20</li> <li>• Bentang atap dan tinggi 40x40</li> <li>• Sistem struktur dapat terdiri dari gabungan: frame+trusses, frame+cable, cantilever+trusses, cantilever+cable</li> <li>• Bahan dipilih dari: rotan, tusuk sate, sedotan, karton, karet sandal (matras)</li> <li>• Skala manusia 1:5, tinggi model manusia 4 cm.</li> </ul> <p><b>Penilaian</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Bentuk</b></p> <p><b>Kemampuan Mendesain:</b> Proses desain: ada perulangan dengan perbaikan atau peningkatan kualitas: Konsistensi karya (tidak putus asa/membuat yg baru); memahami pengambil keputusan (by design, kesengajaan, beralasan, bukan intuisi semata)</p> <p><b>Komunikasi Arsitektural:</b> Ketepatan skala dari model: ketepatan dimensi: ketepatan gambar (objek yg terlihat dan yg tersembunyi); Tebal tipis garis</p> <p><b>Sikap Akademik:</b> Semangat meminta pendapat (Asistensi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill; Keingintahuan tinggi (eksplorasi dan eksperimen), teguh pada id awal</p>				
<p><b>Studio &amp; Desk Crits Tugas #8</b></p> <p>Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.</p> <p>Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa men-scan/ memfoto hasil tugas dengan jelas. Untuk tugas fisik berbentuk 2D atau 3D diharuskan memfoto dari semua sisi</li> <li>2. Dosen akan melakukan review terhadap tugas yang dikirimkan, memberi catatan perbaikan. Apabila diperlukan, dosen akan mencetak foto/scan tugas ndan mencoret-coret</li> <li>3. Dosen mengirimkan hasil review kepada mahasiswa</li> <li>4. Mahasiswa memperbaiki tugas dan mengirimkan/konsultasi kembali kepada dosen pada <i>desk crits</i> berikutnya</li> </ol> <p> Asistensi online</p>	<p>Fitur chatting antara dosen dengan mahasiswa untuk melakukan konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i></p>	<p>√</p>	<p>Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar</p>	
	<p>Penjelasan ketentuan dan langkah</p>	<p>√</p>		


Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin <i>good online course</i> yang <i>memenuhi</i>	Y/N
	melakukan asistensi <i>online</i>			
<p>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #7</p> <p>Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #7 - Model Rangka pada <i>submission</i> berikut,</p>  Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #7	Deadline pengumpulan	√	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.	
Penjelasan pengumpulan	√			



Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N										
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #7</b></p> <p>Pengumpulan dokumentasi <b>Tugas #7-Model Rangka</b></p> <p>File yang dikumpulkan berupa hasil foto atau scan yang jelas dan tidak buram.</p> <p>Keterlambatan pengumpulan dokumentasi tugas akan mendapat nilai yang tidak lebih tinggi da</p> <p><b>Grading summary</b></p> <table border="1" data-bbox="169 552 866 745"> <tr> <td>Participants</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Submitted</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Needs grading</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Due date</td> <td>Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM</td> </tr> <tr> <td>Time remaining</td> <td>131 days 2 hours</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">View all submissions <span style="background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px;">Grade</span></p>	Participants	0	Submitted	0	Needs grading	0	Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM	Time remaining	131 days 2 hours				
Participants	0													
Submitted	0													
Needs grading	0													
Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM													
Time remaining	131 days 2 hours													
<b>Minggu 15-16</b>														
	Kemampuan yang diharapkan melalui materi	√	Rumusan capaian pembelajaran (CP)											




Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p style="text-align: center;"><b>Minggu 15-16</b></p> <p>Pada perkuliahan minggu 15-16, mahasiswa diharapkan mendapatkan kemampuan akhir sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mengumpulkan data</li> <li>• Kemampuan menilai pribadi</li> <li>• Kemampuan menunjukkan potensi diri melalui portfolio</li> </ul> <p style="text-align: right;">Your progre</p> <p><b>Outline</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portfolio dan perannya</li> <li>• Ragam layout portfolio</li> <li>• Pengenalan power point</li> </ul>	<p>kuliah pada minggu tersebut</p> <p>Outline materi untuk minggu tersebut</p>	<p></p> <p>√</p>	<p>jelas dan mudah dipahami</p> <p>Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan, dan ringkasannya</p>	<p></p>
<p><b>E-Materi</b></p> <p><b>Portfolio dan perannya</b></p> <p><b>To do list:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Portfolio dan Perannya 1MB</p> <p><b>Ragam layout dan Portfolio</b></p> <p><b>To do list:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download materi</li> <li>2. Bacalah materi yang diberikan</li> </ol> <p> Ragam Layout Portfolio 1MB</p>	<p>Panduan/ yang harus dilakukan jelas</p> <p>File materi dalam bentuk teks</p>	<p>√</p> <p>√</p>	<p>Panduan belajar mata kuliah secara online lengkap</p> <p>Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan</p>	<p></p>



Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>Hal yang harus diperhatikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Foto dan gambar: tajam dan jelas. Memperlihatkan kualitas pekerjaan yg tidak tergesa-gesa/ asal-asalan.</li> <li>Pencapaian maket dapat membantu meningkatkan kualitas bentuk dan ruang.</li> <li>Detail maket atau bagian dari maket yg menarik dapat disajikan sebagai nilai tambah upaya anda dalam mengerjakan tugas.</li> <li>Penataan foto dan teks yang sederhana (simple), teratur dan terorganisasi dengan baik.</li> <li>Pemilihan teks dan ukuran yang mudah terbaca: teks formal (arial, verdana, swiss, dll).</li> </ul> <p><b>Penilaian</b></p> <p style="text-align: center;">Bentuk</p> <p><b>Kemampuan Mendesain:</b> Proses desain: ada perluangan dengan perbaikan atau peningkatan kualitas: Konsistensi karya (tidak putus asa/membuat yg baru); memahami pengamt keputusan (by design, kesengajaan, beralasan, bukan intuisi semata)</p> <p><b>Komunikasi Arsitektural:</b> Ketepatan skala dari model; ketepatan dimensi; ketepatan gambar (objek yg terlihat dan yg tersembunyi); Tebal tipis garis</p> <p><b>Sikap Akademik:</b> Semangat meminta pendapat (Asistensi), semangat memperbaiki dan meningkatkan skill: Keingintahuan tinggi (eksplorasi dan eksperimen), teguh pada awal</p>				
<p><b>Pembahasan Tugas (Silang-Pembimbing) 2</b></p> <p>Pembahasan silang pembimbing adalah semacam asistensi (<i>desk crits</i>) yang dilakukan oleh dosen pembimbing dari kelompok lain. Dalam metode ini, dosen pembimbing hanya melihat produk akhir dari tugas saja. Karena desain proses tidak diketahui oleh dosen pembimbing luar tersebut.</p> <p> Pembahasan Tugas (Silang Pembimbing) 2</p> <p>Pembahasan Tugas (Silang Pembimbing) 2</p>	Forum diskusi untuk membahas tugas mahasiswa	√	Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	
<p>Pembahasan tugas (silang pembimbing) adalah asistensi (<i>desk crits</i>) tapi dilakukan oleh dosen pembimbing dari kelompok lain. Dalam metode ini, dosen pembimbing hanya produk akhir dari tugas saja. Karena desain proses tidak diketahui oleh dosen pembimbing luar tersebut.</p> <p>Aturan dalam pembahasan tugas (silang pembimbing) adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa memposting foto atau scan tugas pada forum yang disediakan dengan mencantumkan nama dan NRP</li> <li>Dosen pembimbing dapat mengomentari postingan mahasiswa dengan saran dan kritik yang membangun</li> </ol> <p><a href="#">Add a new discussion topic</a></p> <p>(There are no discussion topics yet in this forum)</p>	Penjelasan singkat terkait aturan untuk melakukan pembahasan tugas	√	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N
<p><b>Studio &amp; Desk Crits Tugas #9</b></p> <p>Asistensi melalui Share ITS bisa dilakukan sesuai kesepakatan dengan dosen.</p> <p>Asistensi online dilakukan dengan cara berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa men-scan/ memfoto hasil tugas dengan jelas. Untuk tugas fisik berbentuk 2D atau 3D diharuskan memfoto dari semua sisi</li> <li>2. Dosen akan melakukan review terhadap tugas yang dikirimkan, memberi catatan perbaikan. Apabila diperlukan, dosen akan mencetak foto/scan tugas ndan mencoret-coret</li> <li>3. Dosen mengirimkan hasil review kepada mahasiswa</li> <li>4. Mahasiswa memperbaiki tugas dan mengirimkan/konsultasi kembali kepada dosen pada <i>desk crits</i> berikutnya</li> </ol> <p> Asistensi online</p>	<p>Fitur chatting antara dosen dengan mahasiswa untuk melakukan konsultasi tugas dan mendapatkan <i>feedback</i></p>	<p>√</p>	<p>Instruktur memberikan penilaian dan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar</p>	
<p>Penjelasan ketentuan dan langkah melakukan asistensi <i>online</i></p>	<p>√</p>			
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #8</b></p> <p>Silahkan mengumpulkan dokumentasi Tugas #8 - Portfolio pada <i>submission</i> berikut,</p> <p> Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #8</p>	<p>Deadline pengumpulan</p>	<p>√</p>	<p>Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari</p>	
<p>Penjelasan pengumpulan</p>	<p>√</p>			

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N										
<p><b>Dokumentasi dan Pengumpulan Tugas #8</b></p> <p>Pengumpulan dokumentasi <b>Tugas #8 - Portfolio</b> yakni sebuah portfolio yang terdiri dari foto, scan, dan video. Jangan lupa bubuhkan nama dan NRP pada tugas anda!</p> <p>Keterlambatan pengumpulan dokumentasi tugas akan mendapat nilai yang tidak lebih tinggi dari nilai yang seharusnya.</p> <p>Separate groups: All participants</p> <p><b>Grading summary</b></p> <table border="1" data-bbox="169 577 866 779"> <tr> <td>Participants</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Submitted</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Needs grading</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Due date</td> <td>Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM</td> </tr> <tr> <td>Time remaining</td> <td>131 days 2 hours</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">View all submissions <span style="background-color: #00a651; color: white; padding: 2px 5px;">Grade</span></p>	Participants	0	Submitted	0	Needs grading	0	Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM	Time remaining	131 days 2 hours			waktu pengumpulan.	
Participants	0													
Submitted	0													
Needs grading	0													
Due date	Thursday, 20 September 2018, 12:00 AM													
Time remaining	131 days 2 hours													
 Survey Akhir Mata Kuliah	Poin pertanyaan/permintaan survei	√	Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk											

Hasil Desain	Aspek yang ditemui	Checklist	Poin good online course yang memenuhi	Y/N																																																								
<p>Survey Akhir Mata Kuliah</p> <p style="text-align: right;"><a href="#">View 0 survey re</a></p> <p>The purpose of this survey is to help us understand what you value in an online learning experience. Each one of the 24 statements below asks about your <b>preferred</b> (ideal) experience in this unit. There are no 'right' or 'wrong' answers: we are interested only in your opinion. Please be assured that your response will be treated with a high degree of confidentiality, and will not affect your assessment. Your carefully considered responses will help us improve the way this course is presented online in the future. Thanks very much.</p> <p>All questions are required and must be answered.</p> <p><b>Relevance</b></p> <p>Responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Not yet answered</th> <th>Almost never</th> <th>Seldom</th> <th>Sometimes</th> <th>Often</th> <th>Almost always</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>In this online unit...</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1 my learning focuses on issues that interest me.</td> <td><input checked="" type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>2 what I learn is important for my professional practice.</td> <td><input checked="" type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>3 I learn how to improve my professional practice.</td> <td><input checked="" type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> <tr> <td>4 what I learn connects well with my professional practice.</td> <td><input checked="" type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> <td><input type="radio"/></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Reflective thinking</b></p> <p>Responses</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Not yet answered</th> <th>Almost never</th> <th>Seldom</th> <th>Sometimes</th> <th>Often</th> <th>Almost always</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Not yet answered	Almost never	Seldom	Sometimes	Often	Almost always	In this online unit...							1 my learning focuses on issues that interest me.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2 what I learn is important for my professional practice.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3 I learn how to improve my professional practice.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4 what I learn connects well with my professional practice.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		Not yet answered	Almost never	Seldom	Sometimes	Often	Almost always										mengevaluasi mata kuliah	
	Not yet answered	Almost never	Seldom	Sometimes	Often	Almost always																																																						
In this online unit...																																																												
1 my learning focuses on issues that interest me.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																																						
2 what I learn is important for my professional practice.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																																						
3 I learn how to improve my professional practice.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																																						
4 what I learn connects well with my professional practice.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>																																																						
	Not yet answered	Almost never	Seldom	Sometimes	Often	Almost always																																																						

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## LAMPIRAN I – Dokumentasi Wawancara

Berikut ini merupakan dokumentasi pada saat melakukan wawancara kepada beberapa narasumber:



**Gambar I.1 Wawancara dengan Kaprodi Departemen Arsitektur**



**Gambar I.2 Wawancara dengan Kepala KPM ITS**



**Gambar I.3 Wawancara dengan Dosen Koordinator Mata Kuliah DDA 1**



**Gambar I.4 Verifikasi dengan Bapak Yusuf Bilfaqih S.T, M.T**



*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## LAMPIRAN J – Hasil *Benchmarking*

**Tabel J.1 Hasil *benchmarking* Future Learn**

<b>Aspek Model desain</b>	<b>Poin <i>Good online course</i></b>	<b>Kategori Art</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kategori TI</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kategori Business &amp; Management</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kategori Medical</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Kategori Engineering</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Konten</b>	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	√	Menggunakan teks, video dan transkrip , animasi, audio	√	Menggunakan teks, video dan transkrip , typeform , animasi, gambar	√	Menggunakan teks, gambar, video dan transkrip , audio,	√	Menggunakan teks, gambar, video dan transkrip , audio,	√	Menggunakan teks, gambar, video dan transkrip

Untuk mata kuliah yang berbentuk pengamatan, psikomotorik dan praktik dapat menggunakan video	√	Menggunakan video yang berisi penjelasan materi	√	Menggunakan video yang berisi penjelasan materi dan langkah-langkah	-	-	√	Menggunakan video untuk menjelaskan materi	√	Menggunakan video yang berisi penjelasan materi dan langkah-langkah
Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)	-	-	√	Menggunakan simulator untuk pemrograman dari website lain yakni <a href="https://trinket.io/">https://trinket.io/</a>	-	-	-	-	-	-
Konten relevan dengan	√	Konten materi sesuai	√	Konten materi sesuai	√	Konten materi sesuai	√	Konten materi sesuai	√	Konten materi sesuai

	kebutuhan pembelajaran		dengan topik yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus		dengan topik yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus		dengan topik yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus		dengan topik yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus		dengan topik yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus
	Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, huruf kapital)	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai
	Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar,	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan aktivitas	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan minggu.	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan minggu	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan minggu	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan minggu

	penjelasan, dan ringkasannya		yang sudah digambarkan pada peta materi. Setiap materi terdapat pengenalan, materi, aktivitas yang harus dilakukan dalam bentuk teks atau video		Setiap materi terdapat pengenalan, materi, aktivitas yang harus dilakukan dalam bentuk teks atau video, dan ringkasan materi diakhir setiap minggu.		dan topik yang akan dipelajari. Setiap materi terdapat pengenalan, materi, aktivitas yang harus dilakukan dalam bentuk teks atau video		dan capaian pembelajaran. Setiap materi terdapat pengenalan, materi, aktivitas yang harus dilakukan dalam bentuk teks atau video		dan topik yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus. Setiap materi terdapat pengenalan, materi, aktivitas yang harus dilakukan dalam bentuk teks atau video
	Terdapat konten untuk menarik	√	Forum diskusi bertujua	√	Forum diskusi bertujuan	√	Forum diskusi bertujua	√	Forum diskusi bertujua	√	Forum diskusi bertujua

	diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu		n untuk merenungkan pembelajaran pada setiap materi dan akhir setiap minggu untuk meringkas pemahaman setiap minggu		untuk merenungkan pembelajaran pada setiap materi dan membahas pertanyaan yang ditanyakan oleh pelajar		n untuk merenungkan pembelajaran pada setiap materi dan membahas pertanyaan yang ditanyakan oleh pelajar		n untuk merenungkan pembelajaran pada setiap materi dan membahas pertanyaan yang ditanyakan oleh pelajar		n untuk merenungkan pembelajaran pada setiap materi dan membahas pertanyaan yang ditanyakan oleh pelajar
	Pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual,	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multime	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multime	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multime	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multime	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multime

	auditori dan kinestetik)		dia yang digunakan yaitu video dengan transkrip dan teks (artikel, pdf) . Sehingga a pelajar dapat menyesuaikan dengan karakteristik belajarnya.		dia yang digunakan yaitu video dengan transkrip, gambar, animasi, dan artikel. Sehingga pelajar dapat menyesuaikan dengan karakteristik belajarnya.		dia yang digunakan yaitu video dengan transkrip , audio dan teks (artikel, pdf) . Sehingga a pelajar dapat menyesuaikan dengan karakteristik belajarnya.		dia yang digunakan yaitu video dengan transkrip dan teks (artikel) . Sehingga a pelajar dapat menyesuaikan dengan karakteristik belajarnya.		dia yang digunakan yaitu video dengan transkrip dan teks (artikel) . Sehingga a pelajar dapat menyesuaikan dengan karakteristik belajarnya.
	Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi	√	Terdapat latihan beserta penjelasan mengenai	√	Terdapat contoh kode program yang dapat	-	Tidak ada contoh atau latihan	-	Tidak ada contoh atau latihan	√	Terdapat contoh untuk mendukung penjelasan

	dengan <i>feedback</i>		ai jawaban yang benar		digunakan untuk latihan menggunakan <i>software</i>						an materi. Terdapat juga latihan yang disertai dengan penjelasan jawaban yang benar
	Bahasa dalam penyajian konten mudah dimengerti (komunikatif)	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami
	Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam	√	Mencantumkan <i>copyright</i> / hak cipta, namun tidak	√	Mencantumkan <i>copyright</i> / hak cipta, namun tidak	√	Mencantumkan <i>copyright</i> / hak cipta, namun tidak	√	Mencantumkan <i>copyright</i> / hak cipta, namun tidak	√	Mencantumkan <i>copyright</i> / hak cipta, namun tidak



	pembelajaran harus dicantumkan		mencantumkan sumber referensi		mencantumkan sumber referensi		mencantumkan sumber referensi		mencantumkan sumber referensi		mencantumkan sumber referensi
	Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada setiap bab berbeda)	-	Tidak mencantumkan sumber referensi	-	Tidak mencantumkan sumber referensi	-	Tidak mencantumkan sumber referensi	-	Tidak mencantumkan sumber referensi	-	Tidak mencantumkan sumber referensi
	Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran	-	-	√	-	√	Terdapat glosarium yang memberikan penjelasan mengenai kata-kata yang bersangkutan dengan materi	-	-	-	-

<b>Pedagogi</b>	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan kontak instruktur)	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang berisi perkenalan instruktur, deskripsi mata kuliah, capaian pembelajaran, target peserta waktu belajar.	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang berisi perkenalan instruktur, deskripsi mata kuliah, topik yang akan dipelajari, capaian pembelajaran,	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang berisi perkenalan instruktur, deskripsi mata kuliah, topik yang akan dipelajari, capaian pembelajaran	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang berisi, deskripsi mata kuliah, topik yang akan dipelajari, capaian pembelajaran, target peserta,	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang berisi, deskripsi mata kuliah, topik yang akan dipelajari, capaian pembelajaran, target peserta,
-----------------	--	---	--	---	--	---	---	---	--	---	--

					target peserta, <i>software</i> yang dibutuhkan, waktu belajar.		jaran, target peserta, waktu belajar.		waktu belajar.		waktu belajar.
Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>	√	Jadwal berisi materi yang akan dipelajari setiap minggunya. (peta materi)	-	Tidak mencantumkan jadwal. Namun pembelajaran sudah dibagi berdasarkan minggu.	-	Tidak mencantumkan jadwal. Namun pembelajaran sudah dibagi berdasarkan minggu.	-	Tidak mencantumkan jadwal. Namun pembelajaran sudah dibagi berdasarkan minggu.	-	Tidak mencantumkan jadwal. Namun pembelajaran sudah dibagi berdasarkan minggu.	
Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	

	Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	-	Hanya berupa poin-poin capaian pembelajaran	-	Hanya berupa poin-poin capaian pembelajaran	-	Hanya berupa poin-poin capaian pembelajaran	-	Hanya berupa poin-poin capaian pembelajaran	-	Hanya berupa poin-poin capaian pembelajaran
	Peta materi/peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari	-	Materi yang akan dipelajari hanya berupa poin-poin	-	Materi yang akan dipelajari hanya berupa poin-poin	-	Hanya menyebutkan poin-poin materi pada video pengenalan	-	Materi yang akan dipelajari hanya berupa poin-poin
	Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta	√	Urutan materi pembelajaran sistematis sesuai	√	Urutan materi pembelajaran sistematis sesuai	√	Urutan materi pembelajaran sistematis sesuai	√	Urutan materi pembelajaran sistematis sesuai

			materi dan jadwal yang ada		dengan capaian pembelajaran		dengan capaian pembelajaran		dengan capaian pembelajaran		dengan topik yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus
	Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien.	√	Berisi 4 instruktur untuk 1 kelas	-	Berisi 1 instruktur	-	Berisi 1 instruktur	-	Berisi 1 instruktur	-	Berisi 1 instruktur
	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi,	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi, terdapat	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi,	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi,	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi,

			terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar		keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar		terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar		terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar		terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar
	Mengupload/ menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	√	Menjelaskan silabus pada halaman awal yang berisi topik yang akan dipelajari, CP, waktu belajar, target pelajar,	√	Menjelaskan silabus pada halaman awal yang berisi topik yang akan dipelajari, CP, waktu belajar, instruktur	√	Menjelaskan silabus pada halaman awal yang berisi topik yang akan dipelajari, CP, waktu belajar, instruktur	√	Menjelaskan silabus pada halaman awal yang berisi topik yang akan dipelajari, CP, waktu belajar, instruktur	√	Menjelaskan silabus pada halaman awal yang berisi topik yang akan dipelajari, CP, waktu belajar, instruktur

			instruktur								
	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya	-	Tidak terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan pembobotan	-	Tidak terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan pembobotan	-	Tidak terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan pembobotan	-	Tidak terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan pembobotan	-	Tidak terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan pembobotan
	Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)	√	Penilaian hanya dalam bentuk kuis ( <i>pre test</i> dan <i>post test</i> ) pemahaman pilihan ganda dan <i>checkbox</i>	-	Tidak dilakukan penilaian pada mata kuliah ini, hanya latihan secara praktikal. Kuis dalam bentuk	√	Penilaian dalam bentuk, studi kasus, kuis pilihan ganda, tes pemahaman setiap minggunya	√	Penilaian dalam bentuk, diskusi terkait studi kasus, kuis pilihan ganda setiap materi	-	Tidak dilakukan penilaian pada mata kuliah ini, latihan dalam bentuk pilihan ganda dan hanya

					pilihan ganda dan <i>checkbox</i> hanya digunakan untuk menguji pemahaman terhadap materi						digunakan untuk menguji pemahaman terhadap materi
	Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	√	Terdapat kuis untuk menguji pemahaman awal ( <i>pre test</i> ) dan <i>post test</i> pada setiap minggu	√	Terdapat kuis ( <i>post test</i> ) untuk menguji pemahaman untuk materi tertentu	√	Terdapat kuis untuk menguji pemahaman pada setiap minggu nya. Dan kuis untuk materi tertentu.	√	Terdapat kuis untuk menguji pemahaman pada setiap materinya a. Dan <i>final assessment</i> untuk	√	Terdapat kuis untuk menguji pemahaman pada beberapa materi



									memverifikasi pemahaman keseluruhan.		
	Instruktur tetap mengamati penilaian pada kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi	-	Tidak dilakukan penilaian pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain	-	Tidak dilakukan penilaian pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain	-	Tidak dilakukan penilaian pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain	-	Tidak dilakukan penilaian pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain	-	Tidak dilakukan penilaian pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain
	Instruktur menilai pengumpulan	-	Tidak dilakukan	-	Tidak dilakukan	-	Penilaian hanya dalam	-	Penilaian hanya dalam	-	Tidak dilakukan

	<p>tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.</p>		<p>penilaian pada mata kuliah ini. Kuis hanya digunakan untuk menguji pemahaman terhadap materi</p>		<p>penilaian pada mata kuliah ini, hanya latihan secara praktikal. Kuis hanya digunakan untuk menguji pemahaman terhadap materi</p>		<p>bentuk tes yang dapat diikuti jika mengup grade <i>course</i> dan terdapat penjelasan untuk jawaban yang benar</p>		<p>bentuk tes yang dapat diikuti jika mengup grade <i>course</i> dan terdapat penjelasan untuk jawaban yang benar</p>		<p>penilaian pada mata kuliah ini. Kuis hanya digunakan untuk menguji pemahaman terhadap materi</p>
	<p>Instruktur memberikan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar</p>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

	Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	√	<i>Feedback</i> dapat disampaikan pelajar melalui kolom komentar yang disediakan	√	<i>Feedback</i> dapat disampaikan pelajar melalui <i>post course survey</i>	√	<i>Feedback</i> dapat disampaikan pelajar melalui kolom komentar yang disediakan	√	<i>Feedback</i> dapat disampaikan pelajar melalui kolom komentar yang disediakan	√	<i>Feedback</i> dapat disampaikan pelajar melalui <i>post course survey</i>
	Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut

	Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur) secara sinkronous ( <i>Chatting, video chatting</i> ) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)	√	Interaksi hanya antara pelajar dengan pelajar melalui komentar dan forum diskusi	√	Interaksi hanya antara pelajar dengan pelajar melalui komentar dan forum diskusi serta interaksi antara pelajar dengan materi melalui latihan yang diberikan	√	Interaksi hanya antara pelajar dengan pelajar melalui komentar dan forum diskusi	√	Interaksi hanya antara pelajar dengan pelajar melalui komentar dan forum diskusi	√	Interaksi hanya antara pelajar dengan pelajar melalui komentar dan forum diskusi serta interaksi antara pelajar dengan materi melalui latihan yang diberikan
	Strategi belajar beragam (belajar	-	Hanya menggunakan strategi	-	Hanya menggunakan strategi	-	Hanya menggunakan strategi	-	Hanya menggunakan strategi	-	Hanya menggunakan strategi

	mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)		belajar mandiri		belajar mandiri		belajar mandiri		belajar mandiri		belajar mandiri
	Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru	√	Terdapat pertanyaan kritis sebagai bahan diskusi pada forum	√	Terdapat pertanyaan kritis dan studi kasus sebagai bahan diskusi pada forum	√	Terdapat pertanyaan kritis dan studi kasus sebagai bahan diskusi pada forum	√	Terdapat pertanyaan kritis dan studi kasus sebagai bahan diskusi pada forum	√	Terdapat pertanyaan kritis dan studi kasus sebagai bahan diskusi pada forum
	Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara <i>iterative</i>	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari

	(mengulang kembali)		i masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali		masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali		i masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali		i masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali		i masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali
<b>Teknologi</b>	Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>	√	Admin dapat dihubungi melalui email	√	Admin dapat dihubungi melalui email	√	Admin dapat dihubungi melalui email	√	Admin dapat dihubungi melalui email	√	Admin dapat dihubungi melalui email
	Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara maksimal dan sesuai kebutuhan	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian

			materi pembelajaran		pembelajaran		materi pembelajaran		materi pembelajaran		materi pembelajaran
	Akses pada materi mudah dan cepat	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
	Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
	Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
	Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
	Memiliki panduan	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-

	penggunaan yang jelas										
	Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)	-	Tidak terdapat sumber belajar lain	-	Tidak terdapat sumber belajar lain	-	Tidak terdapat sumber belajar lain	-	Tidak terdapat sumber belajar lain	-	Tidak terdapat sumber belajar lain



Tabel J.2 Hasil *benchmarking* edX

Aspek Model desain	Poin <i>Good online course</i>	edX									
		Matkul kategori Art	Keterangan	Matkul kategori TI	Keterangan	Kategori Business & Management	Keterangan	Kategori Medical	Keterangan	Kategori Engineering	keterangan
Konten	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	√	Menggunakan teks, video dan transkrip	√	Menggunakan teks, video dan transkrip, dan handout	√	Menggunakan teks, video dan transkrip	√	Menggunakan teks, video dan transkrip	√	Menggunakan teks, video dan transkrip, dan handout
	Untuk mata kuliah yang	√	Menggunakan	√	Menggunakan	√	Menggunakan	√	Menggunakan	√	Menggunakan

	berbentuk pengamatan, psikomotorik dan praktik dapat menggunakan video		video yang berisi langkah-langkah dan panduan		video yang berisi langkah-langkah dan panduan		video yang berisi penjelasan terkait materi		video yang berisi langkah-langkah dan panduan		video yang berisi penjelasan terkait materi dan langkah-langkah
	Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran	√	Konten materi sesuai dengan topik	√	Konten materi sesuai dengan topik	√	Konten materi sesuai dengan topik	√	Konten materi sesuai dengan topik	√	Konten materi sesuai dengan topik

			yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus		yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus		yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus		yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus		yang akan dipelajari yang disebutkan pada silabus
	Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, huruf kapital)	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalahan ketik dan huruf kapital sudah sesuai
	Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing-masing ada pengantar, penjelasan,	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan aktivitas yang sudah	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan aktivitas yang sudah	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan aktivitas yang sudah	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan aktivitas yang sudah	√	Materi pembelajaran dikelompokkan berdasarkan aktivitas yang sudah

	dan ringkasannya		digambarkan pada peta materi. Setiap materi terdapat pengenalan, kuliah, bahan bacaan, latihan-latihan		digambarkan pada peta materi. Setiap materi terdapat pengenalan, kuliah, bahan bacaan, latihan-latihan		digambarkan pada peta materi. Setiap materi terdapat pengenalan, kuliah, bahan bacaan, latihan-latihan		digambarkan pada peta materi. Setiap materi terdapat pengenalan, kuliah, bahan bacaan, latihan-latihan		digambarkan pada peta materi. Setiap materi terdapat pengenalan, video materi, latihan, kuis
	Terdapat konten untuk menarik diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu	√	Forum diskusi bertujuan sebagai tempat mendiskusikan semua hal terkait	√	Forum diskusi bertujuan sebagai tempat mendiskusikan semua hal terkait	√	Forum diskusi bertujuan sebagai tempat mendiskusikan semua hal terkait	√	Forum diskusi bertujuan sebagai tempat mendiskusikan semua hal terkait	√	Forum diskusi bertujuan sebagai tempat mendiskusikan semua hal terkait

			kelas tersebut		kelas tersebut		materi tertentu. Bahan diskusi berasal dari video atau pertanyaan dari pelajar lain		materi tertentu. Bahan diskusi berasal dari materi/ video atau pertanyaan dari pelajar lain		materi tertentu. Bahan diskusi berasal dari materi/ video atau pertanyaan dari pelajar lain
	Pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual, auditori dan kinestetik)	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multimedia yang digunakan yaitu video dengan transkrip, dan	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multimedia yang digunakan yaitu video dengan transkrip, dan teks .	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multimedia yang digunakan yaitu video dengan transkrip, dan	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multimedia yang digunakan yaitu video dengan transkrip, dan	√	Dapat ditunjukkan dengan bentuk multimedia yang digunakan yaitu video dengan transkrip, dan

			teks . Sehingg a pelajar dapat menyesu aikan dengan karakter istik belajarn ya.		Sehingg pelajar dapat menyesu aikan dengan karakter istik belajarn ya.		teks . Sehingg a pelajar dapat menyesu aikan dengan karakter istik belajarn ya.		teks . Sehingg a pelajar dapat menyesu aikan dengan karakter istik belajarn ya.		teks . Sehingg a pelajar dapat menyesu aikan dengan karakter istik belajarn ya.
	Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan <i>feedback</i>	√	Terdapat latihan seperti kuis yang dilengkapi dengan <i>feedback</i> berupa penjelasan jawaban	√	Terdapat latihan seperti kuis yang dilengkapi dengan <i>feedback</i> berupa penjelasan jawaban. Terdapat pula penjelasan	√	Terdapat latihan seperti kuis yang dilengkapi dengan <i>feedback</i> berupa jawaban yang benar. Terdapat pula	√	Terdapat latihan seperti kuis yang dilengkapi dengan <i>feedback</i> berupa jawaban yang benar. Terdapat pula	√	Terdapat latihan seperti kuis yang dilengkapi dengan <i>feedback</i> berupa jawaban yang benar. Terdapat pula

					n beserta contohnya		penjelasan beserta contohnya		penjelasan beserta contohnya		penjelasan beserta contohnya
Bahasa dalam penyajian konten mudah dimengerti (komunikatif)	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	√	Bahasa singkat dan mudah dipahami	
Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	√	Mencantumkan sumber referensi	√	Mencantumkan sumber referensi	√	Mencantumkan sumber referensi	-	Tidak mencantumkan sumber referensi	√	Mencantumkan sumber referensi	
Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada	√	Mencantumkan sumber referensi yang	√	Mencantumkan sumber referensi yang	√	Mencantumkan sumber referensi yang	-	Tidak mencantumkan sumber referensi	-	Tidak mencantumkan sumber referensi	

	setiap bab berbeda)		bervaria si pada beberapa materi saja		bervarias i pada beberapa materi saja		bervaria si pada beberapa materi saja				
	Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Pedagogi</b>	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan dalam video dan teks yang



	instruktur, foto, dan kontak instruktur)		berisi perkenalan instruktur (foto dan informasi penting), deskripsi mata kuliah, topik yang akan dipelajari, waktu belajar.		berisi perkenalan instruktur (foto dan informasi penting), deskripsi mata kuliah, topik yang akan dipelajari, waktu belajar.		berisi perkenalan instruktur (foto dan informasi penting), deskripsi mata kuliah, capaian pembelajaran, topik yang akan dipelajari, waktu belajar.		berisi perkenalan instruktur (foto dan informasi penting), deskripsi mata kuliah, topik yang akan dipelajari, waktu belajar.		berisi perkenalan instruktur (foto dan informasi penting), deskripsi mata kuliah, topik yang akan dipelajari, waktu belajar.
	Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah	√	Jadwal berisi materi yang	-	Tidak ada jadwal yang	√	Jadwal berisi modul yang	√	Menjelaskan jadwal dan	√	Jadwal yang dicantumkan

	pada kelas <i>online</i>		akan dipelajari setiap minggu dan estimasi waktunya		diupload atau dicantumkan		akan dipelajari beserta tanggalnya		<i>workload</i>		adalah jadwal secara umum. Untuk jadwal materi tidak dicantumkan karena semua materi dapat diakses tanpa memperhatikan jadwal
	Rumusan capaian pembelajaran (CP) jelas dan mudah dipahami	-	Tidak menyebutkan capaian pembelajaran	-	Tidak menyebutkan capaian pembelajaran	√	-	√	-	-	Tidak menyebutkan capaian pembelajaran

	Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	-	Tidak menyebabkan capaian pembelajaran	-	Tidak menyebabkan capaian pembelajaran	-	Hanya menyebabkan capaian pembelajaran	-	Tidak menyebabkan aktivitas pembelajaran untuk CP terkait	-	Tidak menyebabkan capaian pembelajaran
	Peta materi/ peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari yang dapat dilihat pada bagian jadwal	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari yang dapat dilihat pada bagian <i>course table of content</i>	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari berbentuk tabel	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari berbentuk paragraf

	Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi dan jadwal yang ada	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi yang ada	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi dan jadwal yang ada	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi yang ada	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi yang ada
	Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih efektif dan efisien.	√	Berisi 4 instruktur dan hanya ada 1 kelas	√	Berisi 4 instruktur dan hanya ada 1 kelas	-	Hanya ada 1 instruktur	-	Hanya ada 1 instruktur	√	Berisi 3 instruktur dan hanya ada 1 kelas
	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi,	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap

			materi, terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar		terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar		materi, terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar		materi, terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar		materi, terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar
Mengupload/ Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri	√	Menjelaskan mengenai silabus secara lengkap pada halaman tersendiri	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri	
Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi berserta	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi berserta pembobo	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi berserta	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi berserta	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi berserta	

	pembobotannya		pembobotan		tan dalam bentuk teks dan grafik		pembobotan dalam bentuk teks		pembobotan		pembobotan
	Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)	√	Penilaian dalam bentuk kuis dan tes pemahaman pilihan ganda, <i>true-false</i> , <i>dropdown</i> , pemecahan masalah dengan <i>drag and drop</i> , <i>checkbox</i>	√	Penilaian dalam bentuk kuis, tugas pemrograman dan <i>final exam</i> berupa pilihan ganda dan <i>checkbox</i>	√	Penilaian dalam bentuk <i>mid term exam</i> dan <i>final exam</i> berupa pilihan ganda	√	Penilaian dalam bentuk kuis untuk beberapa modul, <i>mid term exam</i> dan <i>final exam</i> berbentuk <i>essay</i> pendek,	√	Penilaian dalam bentuk kuis dan <i>final exam</i> dalam bentuk pilihan ganda, <i>checkbox</i> , <i>true false</i> , isian pendek

	Terdapat penilaian mandiri bagi pelajar berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	√	Terdapat <i>post test</i> (kuis) untuk menguji pemahaman pada materi	√	Terdapat <i>pre test</i> untuk mereview konsep dasar dan <i>post test</i> (kuis) untuk menguji pemahaman pada materi	√	Terdapat <i>post test</i> berupa <i>try for yourself assignment</i> untuk menguji pemahaman pada materi tertentu	√	Terdapat <i>pre test</i> untuk mereview konsep dasar dan <i>post test</i> berupa <i>personal reflection assignment</i> untuk menguji pemahaman pada materi	√	Terdapat <i>post test</i> untuk menguji pemahaman pada setiap materi
	Instruktur tetap mengamati penilaian pada	-	Tidak dilakukan penilaian	-	Tidak dilakukan penilaian	-	Tidak dilakukan penilaian	-	Tidak dilakukan penilaian	-	Tidak dilakukan penilaian

	kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi		n pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain		pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain		n pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain		n pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain		n pada forum diskusi. Forum diskusi hanya untuk bertukar pengetahuan dengan pelajar lain
	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.	-	Tidak ada tugas yang harus dikumpulkan pada mata kuliah ini	√	Penilaian pada tugas pemrograman dilihat dari waktu pengumpulan karena terdapat deadline.	-	Tidak ada tugas yang harus dikumpulkan pada mata kuliah ini	-	Tidak ada tugas yang harus dikumpulkan pada mata kuliah ini	-	Tidak ada tugas yang harus dikumpulkan pada mata kuliah ini



					Selain itu juga dinilai dari konten program yang dibuat.						
Instruktur memberikan <i>feedback</i> kepada pelajar untuk mendorong terus belajar	-	Instruktur tidak memberikan <i>feedback</i> untuk pelajar	-	Instruktur tidak memberikan <i>feedback</i> untuk pelajar	-	Instruktur tidak memberikan <i>feedback</i> untuk pelajar	-	Instruktur tidak memberikan <i>feedback</i> untuk pelajar	-	Instruktur tidak memberikan <i>feedback</i> untuk pelajar	
Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	√	<i>Feedback</i> dapat disampaikan pelajar melalui <i>post-course survey</i> yang tidak	-	-	-	-	√	<i>Feedback</i> dapat disampaikan pelajar melalui <i>course exit survey</i> yang tidak	√	<i>Feedback</i> dapat disampaikan pelajar melalui <i>exit survey</i> yang tidak	

			wajib diisi.								wajib diisi.
	Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut
	Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur)	√	Interaksi belajar antara pelajar dengan materi melalui materi yang	√	Interaksi belajar antara pelajar dengan pelajar melalui forum diskusi	√	Interaksi belajar antara pelajar dengan materi melalui materi yang	√	Interaksi belajar antara pelajar dengan materi melalui materi yang	√	Interaksi belajar antara pelajar dengan materi melalui materi yang

	secara sinkronous ( <i>Chatting, video chatting</i> ) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)		diberikan dan interaksi antara pelajar dengan pelajar melalui forum diskusi		dan interaksi antara pelajar dengan instruktur melalui tugas program ming yang dikumpulkan		diberikan dan interaksi antara pelajar dengan pelajar melalui forum diskusi		diberikan dan interaksi antara pelajar dengan pelajar melalui forum diskusi		diberikan dan interaksi antara pelajar dengan pelajar melalui forum diskusi
	Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok, belajar terbimbing)	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri dan diskusi	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri dan diskusi	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri dan diskusi	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri dan diskusi	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri dan diskusi
	Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual	√	Terdapat bahan diskusi seperti	√	Terdapat bahan diskusi seperti	√	Terdapat bahan diskusi seperti	√	Terdapat bahan diskusi seperti	√	Terdapat bahan diskusi seperti

	dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru		gambar/t eks yang diposting oleh pelajar sebagai bahan diskusi pada forum		pertanyaan/kode program yang diposting oleh pelajar sebagai bahan diskusi pada forum		pertanyaan yang diposting oleh pelajar sebagai bahan diskusi pada forum		pertanyaan yang diposting oleh pelajar sebagai bahan diskusi pada forum		pertanyaan yang diposting oleh pelajar sebagai bahan diskusi pada forum serta permasalahan yang harus diselesaikan untuk bagian <i>problem solving</i>
	Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara	√	Materi yang sudah pernah dibaca	√	Materi yang sudah pernah dibaca	√	Materi yang sudah pernah dibaca	√	Materi yang sudah pernah dibaca	√	Materi yang sudah pernah dibaca

	<i>iterative</i> (mengulang kembali)		atau dipelajari masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali		atau dipelajari masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali		atau dipelajari masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali		atau dipelajari masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali		atau dipelajari masih bisa dibuka untuk dipelajari kembali
<b>Teknologi</b>	Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i> . Pertanyaan seputar mata kuliah juga	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i> . Pertanyaan seputar mata kuliah juga dapat	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i> . Pertanyaan seputar mata kuliah juga	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i> . Pertanyaan seputar mata kuliah juga	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i> . Pertanyaan seputar mata kuliah juga

			dapat ditanyakan pada <i>Discussion</i> .		ditanyakan pada <i>Discussion</i> .		dapat ditanyakan pada <i>Discussion</i> .		dapat ditanyakan pada <i>Discussion</i> .		dapat ditanyakan pada <i>Discussion</i> .
Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara maksimal dan sesuai kebutuhan	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi pembelajaran	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi pembelajaran	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi pembelajaran	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi pembelajaran	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi pembelajaran	
Akses pada materi mudah dan cepat	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	
Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-	

Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
Memiliki panduan penggunaan yang jelas	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc, video. Diberika	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc, slide dan video.	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc, link bahan	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc dan video.	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc, video. Diberika

			n juga sumber belajar yang disarankan berupa link.				bacaan dan video.				n juga sumber belajar yang disarankan berupa link.
--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--



Tabel J.3 Hasil *benchmarking* MIT Open Courseware

Aspek Model desain	Poin <i>Good online course</i>	MIT Open Courseware									
		Matkul kategori Art	Keterangan	Matkul kategori TI	Keterangan	Kategori Business & Management	Keterangan	Kategori Medical	Keterangan	Kategori Engineering	Keterangan
Konten	Objek pembelajaran menggunakan teknologi multimedia beragam (teks, audio, video, animasi, simulasi) sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran	-	Hanya menggunakan file dalam bentuk teks	√	Menggunakan file dalam bentuk teks (slide) dan video beserta transkrip	-	Hanya menggunakan file dalam bentuk teks	-	Hanya menggunakan file dalam bentuk teks	√	Menggunakan file dalam bentuk teks (ebook, pdf) dan video beserta transkrip
	Untuk mata kuliah yang berbentuk	-	-	-	Menggunakan video	-	-	-	-	-	Menggunakan video

	pengamatan, psikomotorik dan praktik dapat menggunakan video				yang berisi penjelasan materi dan langkah-langkah						yang berisi penjelasan materi
	Untuk mata kuliah berupa simulasi dan praktik dapat menggunakan simulator (misalnya simulator untuk menggambar model)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Konten relevan dengan kebutuhan pembelajaran	√	Konten materi sesuai dengan topik yang akan	√	Konten materi sesuai dengan topik yang akan	√	Konten materi sesuai dengan topik yang akan	√	Konten materi sesuai dengan topik yang akan	√	Konten materi sesuai dengan topik yang akan

			dipelajar i yang disebutk an pada silabus		dipelajar i yang disebutk an pada silabus		dipelajar i yang disebutk an pada silabus		dipelajar i yang disebutk an pada silabus		dipelajar i yang disebutk an pada silabus
Konten bebas dari kesalahan redaksional (kesalahan ketik, huruf kapital)	√	Tidak ada kesalah an ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalah an ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalah an ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalah an ketik dan huruf kapital sudah sesuai	√	Tidak ada kesalah an ketik dan huruf kapital sudah sesuai	
Struktur materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan jelas, masing- masing ada pengantar, penjelasa n, dan ringkasannya	-	Materi diberika n melalui link yang berisi buku dan <i>lecturer notes</i> . Pada	√	Materi pembela jaran dikelom pokkan berdasar kan sumber belajar (video dan slide).	√	Materi diberika n melalui link yang berisi buku dan <i>lecturer notes</i> . Pada	√	Materi pembela jaran dikelom pokkan berdasar kan aktivitas yang sudah digamba rkan	-	Materi diberika n melalui link yang berisi <i>lecturer notes</i> yang langsun g berisi	

			<i>lecturer notes</i> terdapat pengantar, penjelasan, dan ringkasan		Setiap materi terdapat pengenalan, contoh dan penjelasan materi		<i>lecturer notes</i> terdapat pengantar, penjelasan, dan ringkasan		pada peta materi. Setiap materi terdapat pengenalan, contoh dan penjelasan lain		ringkasan
	Terdapat konten untuk menarik diskusi dan menumbuhkan gagasan baru terkait topik tertentu	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Pokok pembelajaran sesuai dengan karakteristik target pelajar (visual,	-	Pokok pembelajaran hanya dalam bentuk	√	Pokok pembelajaran hanya dalam bentuk	-	Pokok pembelajaran hanya dalam bentuk	-	Pokok pembelajaran hanya dalam bentuk	√	Pokok pembelajaran hanya dalam bentuk

	auditori dan kinestetik)		teks, sehingga tidak mewakili i semua karakteri stik target pelajar		teks (slide) dan video dengan transkrip sehingga dapat mewakili i karakteri stik target pelajar		teks, sehingga tidak mewakili i semua karakteri stik target pelajar		teks, sehingga tidak mewakili i semua karakteri stik target pelajar		teks (ebook, pdf) dan video dengan transkrip sehingga dapat mewakili i karakteri stik target pelajar
	Terdapat contoh untuk menjelaskan atau terdapat latihan yang dilengkapi dengan <i>feedback</i>	-	-	√	Terdapat contoh pada materi yang dijelaskan pada slide	√	Terdapat contoh pada beberapa materi	√	Terdapat contoh pada beberapa materi	√	Terdapat contoh pada beberapa materi
	Bahasa dalam penyajian konten mudah	√	Bahasa singkat dan mudah	√	Bahasa singkat dan mudah	√	Bahasa singkat dan mudah	√	Bahasa singkat dan mudah	√	Bahasa pada materi sangat

	dimengerti (komunikatif)		dipahami		dipahami		dipahami		dipahami		singkat dan sedikit penjelasan
	Semua referensi dan/atau hak cipta terkait yang digunakan dalam pembelajaran harus dicantumkan	√	Mencantumkan sumber referensi	√	Mencantumkan sumber referensi	√	Mencantumkan sumber referensi	√	Mencantumkan sumber referensi	√	Mencantumkan sumber referensi
	Sumber referensi pada setiap bab beragam (sumber pada setiap bab berbeda)	√	Mencantumkan sumber referensi pada beberapa materi saja	-	Beberapa sumber referensi yang sama digunakan untuk semua materi	√	Mencantumkan sumber referensi untuk seluruh materi secara langsung pada	√	Mencantumkan sumber referensi pada beberapa materi saja	√	Mencantumkan sumber referensi pada beberapa materi saja

							satu halaman				
	Terdapat daftar kata kunci, istilah dan maknanya, daftar notasi, dan daftar simbol yang sering disebut dalam pembelajaran	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Pedagogi</b>	Informasi identitas mata kuliah lengkap (nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumlah SKS, prasyarat mengikuti mata kuliah, nama instruktur, foto, dan	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan teks yang berisi nama instruktur, deskripsi mata	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan teks yang berisi nama instruktur, deskripsi mata	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan teks yang berisi nama instruktur, deskripsi mata	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan teks yang berisi nama instruktur, deskripsi mata	√	Keterangan mengenai mata kuliah ditampilkan teks yang berisi nama instruktur, deskripsi mata

	kontak instruktur)		kuliah, topik yang akan dipelajari, waktu belajar.		kuliah, topik yang akan dipelajari, waktu belajar, CP.		kuliah, topik yang akan dipelajari, waktu belajar, CP.		kuliah, topik yang akan dipelajari, prasyarat, waktu belajar, CP.		kuliah, topik yang akan dipelajari, waktu belajar
	Jadwal dibuat secara jelas dan diunggah pada kelas <i>online</i>	√	Jadwal berisi materi yang akan dipelajari setiap sesinya dan estimasi waktunya	√	Jadwal berisi materi yang akan dipelajari setiap sesinya beserta tugas yang diberikan	√	Jadwal berisi materi yang akan dipelajari setiap sesinya dan estimasi waktunya	√	Jadwal berisi materi yang akan dipelajari setiap sesinya dan instruktur yang mengajar	√	Jadwal berisi materi yang akan dipelajari setiap sesinya
	Rumusan capaian pembelajaran	√	Mencantumkan CP	-	Tidak mencantumkan	√	Mencantumkan CP	-	-	-	-



	(CP) jelas dan mudah dipahami		dalam bentuk paragraf		umkan CP		dalam bentuk poin dan penjelasan singkat				
	Capaian pembelajaran harus diperjelas dengan aktivitas pembelajaran apa saja untuk mencapai CP tersebut	√	Mencantumkan aktivitas untuk mencapai CP yang disebutkan	-	-	-	-	-	-	-	-
	Peta materi/peta kompetensi di awal mata kuliah jelas	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari beserta tugas yang	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari yang dapat dilihat	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari yang dapat dilihat	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari yang dapat dilihat	√	Peta materi berisi materi yang akan dipelajari yang dapat dilihat

			diberikan yang dapat dilihat pada bagian jadwal		pada bagian jadwal		pada bagian jadwal		pada bagian jadwal		pada bagian jadwal
Urutan bab dan materi pembelajaran yang sistematis	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi dan jadwal yang ada	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi dan jadwal yang ada	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi dan jadwal yang ada	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi dan jadwal yang ada	√	Urutan bab sudah sesuai dengan peta materi dan jadwal yang ada	
Apabila mata kuliah berupa <i>team teaching</i> , maka harus terdapat satu kelas saja pada kelas <i>online</i> agar lebih	-	Berisi 1 instruktur	√	Berisi 3 instruktur untuk 1 kelas	-	Berisi 1 instruktur	√	Berisi 2 instruktur untuk 1 kelas	√	Berisi 2 instruktur untuk 1 kelas	

	efektif dan efisien.										
	Panduan belajar mata kuliah secara <i>online</i> lengkap	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi, terdapat keterangan apa yang harus dilakukan oleh pelajar	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi, terdapat keterangan apa yang dilakukan oleh pelajar	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi, terdapat keterangan apa yang dilakukan oleh pelajar	√	Panduan belajar dicantumkan pada setiap materi, terdapat keterangan apa yang dilakukan oleh pelajar	-	-
	Mengupload/ Menjelaskan Rencana Pembelajaran atau silabus	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri	√	Menjelaskan mengenai silabus pada halaman tersendiri

	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi hasil belajar dan pembobotannya	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi namun tidak menyebutkan pembobotan	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan menyebutkan pembobotan	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan menyebutkan pembobotan	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan menyebutkan pembobotan	√	Terdapat penjelasan bentuk evaluasi dan menyebutkan pembobotan
	Bentuk penilaian yang beragam (essay, studi kasus, pilihan ganda, games, dll)	-	Penilaian hanya dilakukan pada kelas offline. Penilaian dalam bentuk tugas dan proyek (essay, sketsa, membua	-	Penilaian hanya dilakukan pada kelas offline. Penilaian dalam bentuk tugas, dan kuis dalam bentuk pilihan ganda,	-	Penilaian hanya dilakukan pada kelas offline. Penilaian dalam bentuk tugas, <i>mid term exam</i> dan <i>final exam</i> dalam	-	Penilaian hanya dilakukan pada kelas offline. Penilaian dalam bentuk kuis dan <i>term report</i> individu dalam	-	Penilaian hanya dilakukan pada kelas offline. Penilaian dalam bentuk <i>three one-hour exams</i> , <i>homework</i> , dan

			t model) dengan deadline pengumpulan		essay, mencocokkan, isian pendek.		bentuk essay dalam bentuk pilihan ganda, essay, dan isian pendek		bentuk essay		<i>final exam</i>
	Terdapat penilaian mandiri bagi pelajari berupa <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	-	-	-	-	√	Hanya terdapat <i>mid term exam</i> dan <i>final exam (post test)</i> untuk menguji pemahaman materi	√	Hanya terdapat kuis ( <i>post test</i> ) sebanyak 3x	-	-
	Instruktur tetap mengamati penilaian pada	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

	kelas <i>online</i> mengenai keaktifan dalam forum diskusi										
	Instruktur menilai pengumpulan tugas tidak hanya dinilai dari kelengkapan konten tugas, namun juga dari waktu pengumpulan.	-	Penilaian dalam bentuk tugas dan proyek (essay, sketsa, membuat model) dengan deadline pengumpulan	-	-	-	Penilaian dalam bentuk tugas <i>mid term exam</i> dan <i>final exam</i> yang dilihat dari kontennya. Sudah diberikan jawabannya	-	Penilaian dalam bentuk tugas, kuis dan <i>term report</i> .	-	-
	Instruktur memberikan <i>feedback</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

	kepada pelajar untuk mendorong terus belajar										
	Terdapat <i>feedback</i> yang diberikan oleh pelajar untuk mengevaluasi mata kuliah	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Terdapat petunjuk cara mempelajari materi (apakah materi dapat dipelajari secara acak atau harus berurutan sesuai urutan bab/topik, apakah materi berhubungan dengan materi lain)	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut	-	Tidak ada petunjuk tersebut

	Interaksi belajar yang beragam (pelajar dengan pelajar, pelajar dengan materi, pelajar dengan instruktur) secara sinkronous ( <i>Chatting, video chatting</i> ) dan asinkronous (email, forum, rekaman, simulasi visual, dll.)	-	Interaksi hanya antara pelajar dengan materi	-	Interaksi hanya antara pelajar dengan materi	-	Interaksi hanya antara pelajar dengan materi	-	Interaksi hanya antara pelajar dengan materi	-	Interaksi hanya antara pelajar dengan materi
	Strategi belajar beragam (belajar mandiri, diskusi kelompok,	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri	-	Hanya menggunakan strategi belajar mandiri



	belajar terbimbing)										
	Terdapat pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual dan problematika yang memerlukan pemikiran untuk mendorong pelajar menumbuhkan gagasan baru	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Penyajian materi memungkinkan pelajar untuk belajar secara <i>iterative</i> (mengulang kembali)	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari masih bisa dibuka	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari masih bisa dibuka	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari masih bisa dibuka	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari masih bisa dibuka	√	Materi yang sudah pernah dibaca atau dipelajari masih bisa dibuka

			untuk dipelajari kembali		untuk dipelajari kembali		untuk dipelajari kembali		untuk dipelajari kembali		untuk dipelajari kembali
<b>Teknologi</b>	Terdapat admin/teknisi yang menangani permasalahan atau pertanyaan pada <i>online course</i>	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i>	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i>	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i>	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i>	√	Admin dapat dihubungi melalui pengisian form pada halaman <i>contact us</i>
	Memanfaatkan fitur <i>online course</i> secara maksimal dan sesuai kebutuhan	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi	√	Fitur yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi

			pembela jaran		pembela jaran		pembela jaran		pembela jaran		pembela jaran
	Akses pada materi mudah dan cepat	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
	Dapat diakses menggunakan perangkat lain (laptop, PC, mobile)	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
	Tampilan visual jelas, teks mudah dibaca, grafik diberi label yang jelas	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
	Warna, musik, dan fitur dekoratif tidak mengganggu capaian pembelajaran (secukupnya)	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-
	Memiliki panduan	√	-	√	-	√	-	√	-	√	-

	penggunaan yang jelas										
	Terdapat navigasi ke berbagai sumber belajar terkait lain (contoh: link yang menuju website tertentu)	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc. Diberikan juga sumber belajar yang disarankan berupa link.	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc, video. Diberikan juga sumber belajar yang disarankan berupa link.	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc. Diberikan juga sumber belajar yang disarankan berupa link.	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc. Diberikan juga sumber belajar yang disarankan berupa link.	√	Sumber belajar diberikan dalam bentuk file pdf/doc. Diberikan juga sumber belajar yang disarankan berupa link.