

**PANDUAN HIBAH MODUL MATA KULIAH BERBASIS E-LEARNING
THE SUPPORT TO THE DEVELOPMENT OF HIGHER EDUCATION"
7IN1 IDB PROJECT
PROJECT IMPLEMENTATION UNIT (PIU)
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
TAHUN 2015**

I. Ketentuan-Ketentuan

1.1. Umum

- a. Hibah modul Mata Kuliah berbasis (selanjutnya disebut MK e-learning) merupakan salah satu upaya untuk optimalisasi pemanfaatan TIK khususnya dalam pembelajaran;
- b. Materi MK e-learning yang disusun hendaknya berorientasi pada mahasiswa secara individual. Di samping itu bahan ajar hendaknya bersifat “mandiri” artinya dapat dipelajari oleh mahasiswa karena sistematis dan lengkap;
- c. Materi yang dikompetisikan adalah mencakup keseluruhan aktivitas perkuliahan untuk disajikan selama 1 (satu) semester penuh;
- d. Bahan ajar untuk publikasi di Web dikemas dalam bentuk sajian informasi berupa teks, grafik dan ilustrasi serta bersifat statis;
- e. Pagu dana yang disediakan untuk kompetisi bahan ajar untuk publikasi Web sebesar Rp. 25 juta per bahan ajar (termasuk pajak)

1.2. Peserta

- a. Kompetisi eLearning ini dapat diikuti oleh seluruh dosen UNG yang memiliki jabatan fungsional minimal asisten ahli;
- b. Masing-masing peserta hendaknya menyusun materi elearning hanya untuk matakuliah yang diampu, sesuai kurikulum pada program studi masing-masing

1.3. Materi

- a. Untuk setiap bahan ajar yang disusun wajib disertakan juga perangkat analisis instruksional, GBPP, SAP dan Kontrak Perkuliahan (sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari bahan ajar yang telah disusun).
- b. Kelengkapan materi elearning untuk perkuliahan satu semester adalah sebagai berikut.

Komponen	Jumlah (minimum)
Info awal, ringkasan, pemandu, mind map, dll	1 per babak
Bahan ajar, bahan bacaan	1 per babak
Link ke sumber lain	1 per babak
Slide presentasi	1 per babak
Latihan, contoh soal, contoh tugas	4 per semester
Video	2 per semester
Flash/Animasi	2 per semester

Keterangan: Istilah babak sering juga disebut dengan sesi, bagian, pokok bahasan, topik, minggu. Satu semester bisa berisi beberapa babak atau hingga 16 babak.

1.4 Kriteria dan Pengusulan

Kriteria, persyaratan pengusul dan tata cara pengusulan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengusul adalah dosen tetap yang mempunyai NIDN;
- b. Pengusul sudah menggunakan elearning di SIAT selama 2 semester terakhir minimal 1 matakuliah per semester
- c. Pengusul sudah menggunakan semua fitur elearning di SIAT yang terdiri dari pengisian sesi dan pokok bahasan, mengupload materi, memberikan tugas, dan berdiskusi melalui fitur diskusi
- d. Pengusul harus mempunyai kemampuan memadai dalam mata kuliah yang diampu untuk dikembangkan menjadi objek informasi digital berupa e-Learning;
- e. Pengusul bersedia dan melaksanakan metode online course secara penuh dalam satu semester mata kuliah bersangkutan;
- f. Setiap dosen hanya boleh mengusulkan satu modul (mata kuliah) sebagai e-Learning dalam program e-Learning 7in1;
- g. Besarnya dana e-Learning per modul maksimum Rp 25.000.000,-
- h. Usulan e-Learning disimpan menjadi satu file dalam format pdf dengan ukuran maksimum 5 MB dan diberi nama file sesuai dengan format filename sebagai berikut: NamaDosenPengampu_NamaMK.pdf, kemudian dikirimkan melalui email ke elearningidb7in1@ung.ac.id dengan subject : Proposal elearning dan hardcopy dikumpulkan di sekretariat PIU IDB 7in1 Universitas Negeri Gorontalo
- i. Sistematika usulan maksimum berjumlah 30 halaman (tidak termasuk halaman sampul, halaman pengesahan, dan lampiran), yang ditulis menggunakan font Times New Roman ukuran 12 dengan jarak baris 1,5 spasi kecuali ringkasan satu spasi dan ukuran kertas A-4 serta mengikuti sistematika proposal.

7.5. Sistematika Proposal

Sistematika proposal adalah sebagai berikut:

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN PENGESAHAN

DAFTAR ISI

RINGKASAN

Bab 1. Pendahuluan

Uraikan latar belakang, tujuan khusus, dan urgensi (keutamaan) e-Learning. Pada bab ini juga dijelaskan penggunaan e-Learning selama dua semester terakhir melalui fasilitas elearning di SIAT dengan menampilkan rekaman layar, nama dan kode mata kuliah, aktivitas yang terjadi selama penggunaan elearning di SIAT. Dijelaskan juga apa yang ditargetkan serta kontribusinya terhadap ilmu pengetahuan yang dalam hal ini terkait langsung dengan pengembangan e-Learning di Universitas Negeri Gorontalo.

Bab 2. Rencana Pengembangan Mata Kuliah e-Learning

Uraikan rencana pembelajaran, substansi dan isian, metode pembelajaran yang digunakan, kerangka dan sistematika e-learning, teknologi yang digunakan dan referensi (daftar pustaka).

Rencana pembelajaran harus memenuhi point-point rumusan capaian, urutan kemampuan yang akan dicapai dalam satuan waktu, tahapan materi ajar yang akan disajikan, penetapan metode pembelajaran yang dipilih untuk mencapai kemampuan yang sudah direncanakan, penetapan indikator pencapaiannya dan bobot penilaian dalam 1 semester, dan penetapan bentuk pengalaman belajar yang harus dilakukan oleh pembelajar (mahasiswa).

Subtansi dan Isi dari e-Learning memperhatikan hal-hal seperti: tersaji secara sistematis dan terstruktur mengikuti kerangka dasar dan satuan kurikulum; memuat informasi beban belajar tiap pembelajar; disampaikan sesuai jadwal yang mengikuti kalender akademik; memuat pemetaan bidang keilmuan yang dibahas yang dapat menunjukkan posisi materi ajar yang akan disusun; memuat uraian tingkat kedalaman dan keluasan materi yang akan disusun menjadi materi e-Learning; materi pembelajaran baik pada tahap pembuka maupun pesan utama materi yang disajikan diharapkan menumbuhkan gagasan baru dari pembelajar; sajian yang ditayangkan terkait dengan capaian pembelajaran yang akan dicapai sebagaimana yang dirancang sebelumnya; memuat kejelasan sistem asesmen yang menunjukkan indikator keberhasilan pembelajaran dari peserta; menggunakan bahasa yang dapat menjembatani bahasa keilmuan dengan bahasa sehari-hari, mengingat kemampuan peserta didik yang beragam dan pengertian yang dapat dipahami dalam

konteks tertentu; dan menuliskan semua referensi yang digunakan.

Metode pembelajaran menguraikan hal-hal sbb: menyediakan petunjuk cara mempelajari e-Learning (apakah peserta didik dapat mempelajari secara acak atautkah harus berurutan sesuai dengan urutan subtopik/topik, atau pembelajaran ini bertaut dengan materi tertentu); penyajian dapat menggugah keinginan peserta didik untuk belajar melalui ilustrasi dalam bentuk multi media; menumbuhkan gagasan baru (bukan jawaban tunggal) dalam bentuk pertanyaan kritis, ilustrasi, isu yang aktual, problematik yang memerlukan pemikiran lanjutan/solusi kreatif; menggunakan bahasa yang dapat menjembatani bahasa keilmuan dengan bahasa sehari hari sesuai tingkat intelektual mahasiswa dan konteks pembahasannya; dan menyediakan sistem komunikasi bagi peserta didik.

Teknologi sebagai pembeda pokok dari e-Learning dengan konten mata kuliah pada umumnya, perlu memperhatikan TIK digital yang murah dan tersedia saat ini, interaktif, *device independent* (dapat diakses dengan perangkat PC, notebook, tablet, ataupun smartphone); dan multimedia (ilustrasi yang menarik dan menggugah).

Bab 3. Perancangan Model e-Learning

Uraikan perancangan berdasarkan taksonomi e-learning, model rancangan digital, anatomi konten, dan fungsinya.

Taksonomi e-learning meliputi uraian atas faktor Aset digital (video, audio, text, dll), Objek Informasi (konsep, fakta, prosedur, proses, prinsip), Sub Pokok Bahasan dan Pokok Bahasan selama 16 kali pertemuan, Mata Kuliah dan Kurikulum.

Model rancangan digital meliputi uraian e-learning berdasarkan keragaman bentuk atau format digital berupa rancangan Video Class, Audio Rekam, Naskah/Text, Tutorial, Animasi, Simulasi dan Slide. Keseluruhan dari bentuk/format model digital ini dirancang secara proporsional dalam distribusi 16 kali pertemuan.

Anatomi e-learning meliputi uraian terperinci atas objek informasi yang dirancang sesuai bentuk/format digital yang digunakan, dimana masing-masing konten setiap pertemuan

memuat hal-hal terkait Konsep, fakta, prosedur, proses dan prinsip dari pokok bahasan/sub pokok bahasan.

Fungsi meliputi uraian terkait fungsi belajar, fungsi latihan dan fungsi asesmen dari masing-masing e-learning.

Bab 4. Tahapan Pelaksanaan dan Biaya

Uraikan tahapan pelaksanaan (skedul) dan rencana biaya yang dibutuhkan sesuai dengan alokasinya dan justifikasi anggarannya.

Jelaskan sekilas konsep, matrik dan instrumen dari masing-masing tahapan: Analisa, Perancangan, Pengembangan, Penyampaian, Evaluasi dan Pemeliharaan.

Tahapan pelaksanaan dan biaya

No	Jenis Pengeluaran	Maks Rp. 25.000.000,00
1	Honor maksimum (20 - 30%)	
2	Bimbingan Teknis (bantuan ahli 5-10%)	
3	Produksi e-Learning (30 - 40%)	
4.	Pemanfaatan dan Pemeliharaan (10 -20%)	

Bab 5. Penutup

Pada bagian ini juga diberikan umpan balik tentang pencapaian hasil belajar mahasiswa, dan tindak lanjut yang harus dilakukan untuk keberlanjutan penggunaan elearning.

Lampiran

Pada lampiran ini disampaikan tabel penggunaan elearning di SIAT, tabel rencana perkuliahan elearning selama satu semester dalam format pertemuan atau topik, tabel-tabel lain yang terkait dan lampiran lainnya

II. Mekanisme Kompetisi

2.1. Prosedur dan tahapan

- Setiap peserta wajib memasukkan proposal sesuai batas waktu yang telah ditentukan
- Reviewer akan melakukan penilaian proposal.
- Bagi yang dinyatakan lolos seleksi akan diberikan dana termin I sebesar 70 % dari pagu dana yang tersedia.
- Termin kedua (30 %) akan diserahkan setelah selesai proses perkuliahan dan dosen memasukkan laporan dari kegiatan elearning

e. Tahapan Kompetisi eLearning

- Announcing : 26 Agustus
- Batas Pemasukan Proposal : 2 September
- Review Proposal : 3 - 4 September
- Pengumuman Pemenang : 5 September
- Pembuatan MK eLearning : 6 - 13 September
- Launching MK eLearning : 14 September.

2.2. Tim Penilai/ Reviewer

Tim penilai/ reviewer yang akan dilibatkan adalah dosen yang mempunyai kompetensi dalam bidang didaktik/ metodik dan memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran berbasis web learning dan atau menguasai Aplikasi TIK untuk media pembelajaran serta telah menggunakan elearning di SIAT minimal selama 2 semester..

III. Penutup

Guidelines ini disusun untuk menjadi pedoman bagi semua pihak yang terlibat. Semoga bermanfaat.

Panitia