

KRITERIA KURASI DESAIN PEMBELAJARAN DIGITAL DI E-LEARNING

No.	Aspek Kurasi	Hasil Kurasi
A.	Prinsip <i>Outcome-Based Education</i> (OBE)	
1.	Sumber belajar tiap minggu sesuai dengan Sub CPMK	
2.	Aktivitas pembelajaran tiap minggu/topik sesuai dengan Sub CPMK	
3.	Metode penilaian sesuai dengan Sub CPMK	
4.	Setiap Sub CPMK memiliki pengukuran/penilaian ketercapaiannya	
5.	Terdapat rubrik penilaian untuk setiap Sub CPMK yang diukur	
6.	Rubrik penilaian sinkron dengan Sub CPMK yang diukur	
B.	Prinsip <i>Blended Learning</i> dan Model <i>Flipped Learning/Classroom</i>	
1.	Setiap minggu lengkap aktivitas belajar dengan alur PEDATI	
2.	Setiap minggu lengkap dan beragam sumber belajarnya	
3.	Setiap aktivitas belajar memiliki instruksi belajar yang jelas dan persuasif	
4.	Setiap minggu terdapat penugasan terstruktur di luar kelas sesuai Sub CPMK	
C.	Kelengkapan unsur kognitif, emosional, dan interaksi	
1.	Tiap minggu tersedia materi pembelajaran minimal dalam bentuk video dan teks	
2.	Tiap minggu tersedia <i>interactive content</i> dalam bentuk <i>lesson</i> , atau <i>H5P</i> , atau <i>Scorm</i> atau <i>IMS Content package</i> atau <i>augmented reality (AR)</i> atau lainnya	
3.	Tiap minggu terdapat forum diskusi asinkron dengan diberikan topik diskusi yang harus dijawab oleh mahasiswa dan mendapatkan umpan balik dari dosen	
4.	Tiap minggu terdapat unsur gamifikasi yang memberikan dorongan mahasiswa untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar	
5.	Tiap minggu terdapat test formatif dengan umpan balik agar mahasiswa dapat mendalami materi pembelajaran dengan baik	
6.	Setiap aktivitas belajar dilengkapi dengan instruksi belajar yang jelas, dan memiliki daya persuasif, serta informatif dan memberikan sentuhan emosional kepada mahasiswa dalam bentuk komunikasi tulisan yang empatik	
D.	Prinsip <i>adaptive learning</i>, <i>microlearning</i>, <i>interactive learning</i>, dan gamifikasi	
1.	Terdapat test formatif dengan disertai umpan balik untuk setiap topik mingguan	

No.	Aspek Kurasi	Hasil Kurasi
2.	Video pembelajaran dipecah pecah menjadi beberapa durasi waktu 5-10 menit	
3.	Menggunakan prinsip <i>scaffolding</i> yaitu pemberian syarat untuk aktivitas belajar selanjutnya jika aktivitas sebelumnya telah selesai dilaksanakan	
4.	Terdapat aktivitas diskusi asinkron antara mahasiswa dan dosen	
5.	Terdapat <i>interactive content</i> dalam bentuk <i>lesson</i> , atau <i>H5P</i> , atau <i>Scorm</i> atau <i>IMS Content package</i> atau <i>augmented reality (AR)</i> atau lainnya pada setiap topik	
6.	Mengaktifkan fitur gamifikasi dalam bentuk <i>badge</i> , atau lainnya	
E.	Kelas kolaboratif Partisipatif	
1.	Terdapat tugas penyelesaian kasus/masalah/proyek sesuai dengan Sub CPMK	
2.	Bobot penilaian untuk kasus/masalah/proyek minimal total 50%	
F.	Kelengkapan dan Estetika Desain Kelas Digital	
1.	<p>Terdapat Bagian Deskripsi/Pengantar Matakuliah yang berisikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Sapaan dosen dalam ragam bahasa lisan b. Profil dosen minimal nama, dan foto yang tidak formal c. Ringkasan singkat matakuliah yang menjelaskan capaian pembelajaran akhir (CPMK), bahan ajar, metode pembelajaran, aktivitas belajar, dan metode penilaian serta kontrak belajar lainnya d. Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK) dan Sub CPMK yang harus dikuasai oleh mahasiswa e. Metode dan bobot penilaian untuk setiap Sub CPMK f. Rencana topik dan dosen pengajar untuk 14 tatap muka g. Rubrik penilaian dan rancangan tugas yang harus dilaksanakan h. Daftar pustaka yang digunakan dalam proses pembelajaran i. Petunjuk belajar dan langkah langkah belajar yang harus diperhatikan oleh mahasiswa agar optimal dalam belajar secara daring j. Dokumen RPS dapat diunduh atau dibaca oleh mahasiswa 	
2.	<p>Pada setiap tatap muka/sesi mingguan harus dilengkapi dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Sapaan kepada mahasiswa pada minggu tersebut b. Gambaran umum atau ringkasan topik c. Capaian pembelajaran pada minggu tersebut d. Daftar materi/topik yang akan dipelajari e. Instruksi aktivitas belajar yang harus diselesaikan f. Sumber belajar digital dalam bentuk video, teks, interactive content, dsb g. Diskusi asinkron dan penugasan terstruktur 	

No.	Aspek Kurasi	Hasil Kurasi
	h. Test formatif dengan umpan balik	
3.	Terdapat penilaian ketercapaian Sub CPMK baik untuk sesi tengah semester atau akhir semester dengan metode yang tepat dengan Sub CPMK	
4.	Pada akhir semester terdapat kuesioner evaluasi pembelajaran yang diisi oleh mahasiswa	
5.	Ada unsur gambar visual yang menambah daya minat belajar mahasiswa pada setiap tatap muka minggu dan pada bagian deskripsi matakuliah/pengantar matakuliah	
6.	Kualitas video, teks, dan gambar yang memadai dan menarik	