

No. Reg: 191170000023344

## LAPORAN PENELITIAN



### EVALUASI IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM PEMBELAJARAN VIRTUAL (VLE) DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

#### **Ketua Peneliti**

Rahmat Yusny, M. TESOL  
NIDN: 2019128001  
ID Peneliti: 201912800108000

#### **Anggota**

Ghufran Ibnu Yasa, M.T.

Kategori Penelitian	Penelitian Pengembangan Pendidikan Tinggi
Bidang Ilmu Kajian	Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Sumber Dana	DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2019

**PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
OKTOBER 2019**

**LEMBARAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN LP2M UIN AR-RANIRY  
TAHUN 2019**

1. a. Judul Penelitian : Evaluasi Implementasi Aplikasi Sistem Pembelajaran Virtual (VLE) di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
- b. Kategori Penelitian : Penelitian Pengembangan Pendidikan Tinggi
- c. No. Registrasi : 19117000023344
- d. Bidang Ilmu yang diteliti : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
  
2. Peneliti/Ketua Peneliti
  - a. Nama Lengkap : Rahmat Yusny, M. TESOL
  - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
  - c. NIP : 198012192007011013
  - d. NIDN : 2019128001
  - e. NIPN (ID Peneliti) : 201912800108000
  - f. Pangkat/Gol. : Penata / III/c
  - g. Jabatan Fungsional : Lektor
  - h. Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Bahasa Inggris
  
  - i. Anggota Peneliti 1
    - Nama Lengkap : Ghufran Ibnu Yasa, M.T.
    - Jenis Kelamin : Laki-Laki
    - Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknik Elektro
  
  - j. Anggota Peneliti 2
    - Nama Lengkap : -
    - Jenis Kelamin : -
    - Fakultas/Prodi : -
  
3. Lokasi Penelitian : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh
4. Jangka Waktu Penelitian : 6 (enam) Bulan
5. Th Pelaksanaan Penelitian : 2019
6. Jumlah Biaya Penelitian : Rp. 50.000.000,-
7. Sumber Dana : DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019
8. *Output* dan *Outcome* Penelitian : a. Laporan Penelitian; b. Publikasi Ilmiah; c. HKI

Mengetahui,  
Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan  
LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

dto,

**Dr. Muhammad Maulana, M. Ag.**  
NIP. 197204261997031002

Banda Aceh, 17 Oktober 2019  
Peneliti,

dto,

**Rahmat Yusny, M.TESOL**  
NIDN. 2019128001

Menyetujui:  
Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

dto,

**Prof. Dr. H. Warul Walidin AK., MA.**  
NIP. 195811121985031007

## ABSTRAK

Tuntutan kemahiran dalam mengaplikasikan teknologi pada kualifikasi berbasis KKNI untuk lulusan perguruan tinggi (PT) di Indonesia telah memacu Kemenristekdikti untuk mempromosikan penyelenggaraan kegiatan akademik dengan menggunakan pembelajaran-daring baru-baru ini. Berbeda dengan PT di luar negeri yang sudah lama menggunakan Virtual Learning Environment (VLE, sering disebut sebagai LMS/e-learning), Indonesia masih pada tahap awal pengadopsian. Walaupun banyak studi yang dilakukan di Indonesia, mayoritas menganalisa implementasi di tingkat kelas, bukan di tingkat institusi dan cenderung mengemphasis pada aspek teknologinya. Penelitian ini adalah penelitian developmental yang memfokuskan kepada sinergitas unit-unit di perguruan tinggi untuk siap mengadopsi penggunaan VLE termasuk dengan merancang support center untuk implementasi ini. Sebanyak 10 dosen didampingi untuk menggunakan VLE dengan Canvas dan +300 mahasiswa didampingi untuk mengikuti kelas tersebut. Penelitian ini menghasilkan rekomendasi model untuk mensinergikan Lembaga penjaminan mutu PT, pelaksanaan akademik, dan penyediaan IT universitas karena penggunaan VLE tidak hanya bertujuan mahasiswa untuk mahir berteknologi namun juga menciptakan pengalaman belajar bidangnya yang lebih bermakna, mengesankan, dan aplikatif.

### KATA KUNCI

Blended Learning; Virtual Learning Environment; Learning Management System; E-learning; Educational Technology; Higher Education;

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Alhamdulillah, kami memanjatkan puji dan rasa syukur kami kehadirat Allah SWT. Dengan Rahmat dan Hidayah-Nya, kami telah dapat menyajikan hasil penelitian yang telah ditugaskan kepada kami yang berjudul **Evaluasi Implementasi Aplikasi Sistem Pembelajaran Virtual (VLE) di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.**

Penelitian yang kami lakukan ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Peningkatan teknologi digital yang pesat dan juga akses yang mudah sudah seharusnya dijadikan sebagai dasar pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran di Perguruan Tinggi di Indonesia.

Dalam melaksanakan penelitian ini, platform VLE yang kami pilih adalah Open-Source karena tidak ada ikatan pembiayaan dengan pengembang. Selain itu pula, institusi dapat dengan leluasa memasangkan dalam sistem yang dimiliki dan di modifikasi sehingga sesuai dengan kebutuhan institusi. Pilihan platform ini didasari oleh potensi untuk penggunaan jangka panjang disamping hasil positif dari review yang pernah kami lakukan sebelumnya dan aspek user-friendliness yang kami jadikan sebagai aspek penentu dalam pengadopsian platform ini nantinya.

Penelitian kali ini adalah *follow up* penelitian yang kami lakukan sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya kami mencoba mengidentifikasi

kesiapan dosen dalam mengadopsi pembelajaran blended learning yang berbantuan platform belajar virtual. Pada penelitian ini, kami melakukan penelaahan fitur dan mengevaluasi implementasi pembelajaran menggunakan VLE ini yang dibantu oleh beberapa volunteer dan para dosen dari berbagai Fakultas di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Kami mengucapkan terima kasih terutamanya kepada para dosen dari semua fakultas dan Program Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dan kepada semua wakil Dekan bidang akademik masing-masing fakultas dan Asisten Direktur Akademik PPs. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada tim asisten penelitian lapangan dari unit PTIPD. Dan tidak lupa pula kami menyampaikan terima kasih kepada Unit LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh atas dukungan, arahan dan bantuan yang diberikan untuk terlaksananya penelitian ini.

Kami selaku peneliti muda mengharapkan kritikan dan masukan yang konstruktif dari teman sejawat dan para peneliti senior agar kedepannya kami dapat melanjutkan penelitian di bidang ini dengan kualitas dan *impact* yang lebih baik.

Wassalam,

Banda Aceh 24 Oktober 2019

Tim Peneliti

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Course Analytics Performa Mahasiswa di kelas-kelas yang VLE
- Lampiran 2. Dokumentasi Foto Pendampingan
- Lampiran 3. Log Harian kegiatan Penelitian
- Lampiran 4. Feedback Evaluasi Pembelajaran VLE - Mahasiswa
- Lampiran 5. Feedback Evaluasi Pembelajaran VLE - Dosen
- Lampiran 6. Sampel Tabel Mapping Aktifitas Modul VLE
- Lampiran 7. Daftar Folder Bahan Kuliah di Google Drive
- Lampiran 8. Tampilan Kelas VLE Dosen
- Lampiran 9. Timeline Pelaksanaan Penelitian (Lama dan Update)
- Lampiran 10. Rincian Penggunaan Dana Penelitian Dengan Dana DIPA Tahun 2019

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian dan deskripsi tahap pelaksanaan penelitian	32
Tabel 2. Silabus (form mapping pembelajaran online dan tatap muka)	51

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Mahasiswa yang mengerjakan tugas kelompok di PTIPD	3
Gambar 2. Blended Learning (Flipped Classroom) (n.d.)	11
Gambar 3. Rentang Tingkat Percaya diri dikalangan dosen	12
Gambar 4. Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989)	13
Gambar 5. Tingkat Percaya Diri Dosen terhadap teknologi digital	14
Gambar 6. Ragam teknologi digital digunakan Dosen UIN Ar-Raniry	14
Gambar 7. Developmental cycle design-aplikasi-evaluasi penggunaan VLE untuk Blended Learning	30
Gambar 8. Aplikasi internet yang pernah digunakan dosen menurut mahasiswa	37
Gambar 9. Modul-Modul yang dikembangkan oleh mahasiswa	43
Gambar 10. Contoh Group yang menyelesaikan pembuatan modul dengan memetakan topik.	45
Gambar 11. Distribusi Peserta dosen dan dari Fakultas di UIN Ar-Raniry	47
Gambar 12. Distribusi pengalaman menggunakan Teknologi Internet dalam perkuliahan	47
Gambar 13. Distribusi jenis apps yang pernah digunakan dalam perkuliahan	48
Gambar 14. Tampilan Kelas Canvas yang disetup dan dimoderasi oleh tim peneliti	50
Gambar 15. Format form mapping kegiatan kelas yang sudah disempurnakan	52
Gambar 16. Panel Grades (nilai) mahasiswa dalam salah satu kelas	55
Gambar 17. Fitur Speed Grader untuk menilai performa mahasiswa dengan rubrik penilaian	56
Gambar 18. Video tutorial cara upload file ke Google Drive dan embed file dari Google Drive	58
Gambar 19. Perbandingan distribusi aktifitas mahasiswa di VLE Sept-Okt 2019	59
Gambar 20. Tampilan analytics kelas yang memiliki kegiatan mingguan	60
Gambar 21. Model kolaborasi unit dalam implementasi penggunaan VLE	66



# DAFTAR ISI

<b>Lembaran Pengesahan</b>	
<b>Abstrak</b>	i
<b>Kata Pengantar</b>	ii
<b>Daftar Lampiran</b>	iv
<b>Daftar Tabel</b>	v
<b>Daftar Gambar</b>	vi
<b>Daftar Isi</b>	vii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Manfaat Penelitian	6
<b>BAB II : KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	8
A. Implementasi Blended Learning	8
B. Implementasi Teknologi Pendidikan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh	11
C. Virtual Learning Environment (VLE)	16
D. Sinergitas Pedagogi dan Teknologi VLE	20
E. Kebijakan Teknologi di Perguruan Tinggi	24
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	28
A. Developmental Research	28
B. Data & Analisis	32
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	39
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	39
B. Partisipan Penelitian	40
C. Waktu Pelaksanaan Penelitian	41
D. Simulasi Pembuatan Kelas Virtual	42
E. Instalasi Canvas	46
F. Pendampingan	47
G. Diskusi	57
<b>BAB V : PENUTUP</b>	61
A. Simpulan	61
B. Saran	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	69
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	76

## BAB - I

# PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Sudah menjadi keharusan bagi perguruan tinggi saat ini baik yang negeri maupun swasta untuk dapat menghadirkan inovasi dalam penyelenggaraan perkuliahan. Keharusan ini dipicu oleh tingginya penetrasi teknologi internet di Indonesia khususnya dan dunia secara umum. Semakin reliablenya teknologi internet ini juga menjadi dorongan yang membuat banyak pihak untuk mengadopsi teknologi ini menjadi salah satu jalan untuk mengembangkan potensi dalam institusi pendidikan mereka.

Secara nasional, pada tahun 2018 Menristek Dikti sudah mencanangkan modernisasi pembelajaran pada perguruan tinggi yang sudah didukung oleh peremajaan infrastruktur perguruan tinggi di

Universitas-Universitas utama Indonesia. UIN Ar-Raniry merupakan salah satu PTKIN yang memiliki reputasi innovative yang sudah melakukan upgrade bandwidth internet yang mencapai UL/DL 600mbps dan peremajaan jaringan intra kampus. Sudah saatnya UIN Ar-Raniry memikirkan untuk memfokuskan diri pada pengembangan dan modernisasi sektor penyelenggaraan akademiknya. Sebelumnya, UIN Ar-Raniry sudah melakukan upgrade sistem pengelolaan yang bersifat administratif dan tata kelola kepegawaian yang terpadu, namun akan memulai pengembangan penyediaan layanan perkuliahan berbasis virtual. Semua hal ini adalah upaya untuk menyahuti tuntutan program kemenristek dikti untuk pemerataan pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi seperti digital learning di era revolusi industri 4.0 sekarang ini (Siaran Pers Kemenristek Dikti No.: 30/SP/HM/BKKP/III/2018)

Hasil studi serupa (Yusny & Ibnu Yasa, 2018) membuka diskusi baru tentang kesiapan dan kesediaan dosen dilingkungan UIN Ar-Raniry untuk mengadopsi teknologi pendidikan untuk perkuliahan mereka. Rendahnya diskusi mengenai pembelajaran berbasis teknologi internet menjadikan banyak yang berasumsi bahwa dosen di UIN tidak siap untuk ikut serta dalam berinovasi dalam pembelajaran yang merujuk kepada *21 Century Education* (Rotherham & Willingham, 2010), namun ternyata tidak demikian. Data-data tentang statistik penggunaan teknologi oleh dosen menggambarkan sangat tergantung dengan internet dalam kesehariannya. Rata-rata dosen mensubscribe paket data cepat 4G untuk mobile internet mereka. Ini juga menggambarkan bahwa kebutuhan terhadap internet cepat juga sangat tinggi merujuk pada studi terhadap rekanan penyedia pulsa dan paket data internet di sekitar kampus.

Mahasiswa pun demikian, dimana rata-rata mahasiswa mensubscribe paket data >10GB setiap bulannya. Sebagian mahasiswa juga mengaku jika rata-rata mereka sudah mulai melirik paket data besar >20GB untuk kebutuhan internet mereka karena terlalu mudah untuk mengakses internet cepat sehingga semakin ketergantungan. Sebagian mereka juga ada yang kembali ke kampus setelah shalat magrib untuk menggunakan internet kampus dengan lebih leluasa disaat traffic jaringan internet dikampus sudah tidak padat lagi. Mereka terkadang datang bergerombol untuk berdiskusi dan mencari referensi untuk tugas perkuliahan mereka.



*Gambar 1.* Mahasiswa yang mengerjakan tugas kelompok di PTIPD

Di segi akademik, pendidikan pada level perguruan tinggi harus memberikan *opportunity* bagi mahasiswa untuk dapat belajar secara lebih mandiri dengan difasilitasi dan dimonitor oleh dosen mereka. Pendidikan itu tidak harus hanya terjadi di pertemuan di kelas saja, namun harus juga terjadi diluar kelas, disaat mahasiswa atau dosen tidak sedang berada dilokasi kampus, dan juga tidak terbatas oleh waktu dan ruang. Konten-konten internet haruslah sudah dipilah dan dipilih oleh dosen dan disajikan dalam bentuk bahan perkuliahan.

Dari studi yang dilakukan sebelumnya (Yusny & Yasa, 2019) didapatkan bahwa index persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan dalam menggunakan teknologi pembelajaran adalah tinggi dikalangan dosen UIN Ar-Raniry (Menggunakan Technology Acceptance Model - TAM). Dosen banyak yang sudah menggunakan beragam jenis aplikasi dengan teknologi internet untuk mendukung perkuliahan mereka (lihat Gambar 1 di bawah ini). Penggunaan Email dan Internet Messenger seperti Whatsapp dan Line sudah sangat populer walaupun beberapa dosen mengatakan Email dan Whatsapp Group itu untuk mengakomodir dosen dapat berkomunikasi dengan mahasiswa saat dosen berhalangan masuk kelas, bukannya sebagai media yang *reliable*. Peneliti mendapatkan banyak sekali dosen UIN Ar-Raniry belum pernah diberikan akses untuk mencoba fitur online classroom yang berbasis Virtual Learning Environment (VLE). Sebagian kecil dosen sudah pernah mengikuti workshop e-learning dan sudah menggunakan beragam tool-tool internet (web apps) dan berpengalaman dalam pembelajaran online saat mereka studi di program Master di luar negeri. Kebanyakan hanya menggunakan e-mail dan Social Media untuk perkuliahan dan berkomunikasi dengan mahasiswa di luar jam kuliah. Sedangkan kuliah masih didominasi dengan kegiatan face-to-face (walaupun sebenarnya banyak dosen yang sudah mengaplikasikan blended learning tanpa mereka menyadarinya). Namun belum pernah di berikan kesempatan untuk membuat kelas virtual dengan di dampingi oleh konsultan atau dosen yang sudah berpengalaman.

Dari penelitian sebelumnya juga didapatkan bahwa dosen enggan untuk mencoba untuk menggunakan tool yang mereka kira dapat meningkatkan performa dan kualitas perkuliahan karena tidak ada yang mendampingi (Yusny & Ibnu Yasa, 2018). Kebanyakan dosen hanya mendapatkan informasi dan pengalaman yang sangat terbatas terhadap

penggunaan tool ini. Mereka mau melanjutkan dan mengeksplorasi, namun kalau didapati *trouble* atau pertanyaan mereka ragu dan tidak tahu mau bertanya ataupun berkonsultasi dengan siapa karena di UIN Ar-Raniry tidak ada unit kerja yang ditugaskan untuk pengembangan dan inovasi dalam pembelajaran.

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan memiliki unit ini yang disebut Instructional Development Center, yang sebenarnya adalah unit yang berfungsi untuk membantu dosen Tarbiyah untuk mengembangkan bahan ajar ataupun perkuliahan, namun sekarang terpaku dengan urusan penyelenggaraan Micro Teaching. Sudah saatnya UIN memiliki unit yang berfungsi untuk membantu dosen dalam mengembangkan skill instruksional dan tidak hanya untuk membantu dosen untuk menata administrasi saja.

Penelitian ini juga secara tidak langsung mencoba menggali informasi dan mengevaluasi strategi dalam implementasi pelayanan pengembangan Instruksional ini. Namun melihat potensi dan urgensi untuk memodernisasikan penyelenggaraan akademik, maka fokus penelitian ini adalah kepada mensimulasikan dan mengevaluasi fungsi unit tersebut tadi dalam mendampingi dosen mengajar dengan Blended Learning dengan menggunakan teknologi Virtual Learning Environment.

## B. RUMUSAN MASALAH

Ada empat rumusan masalah yang dimunculkan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana tingkat kesulitan yang dihadapi dosen UIN Ar-Raniry yang baru (belum pernah) menerapkan Blended Learning dengan VLE?

2. Bagaimana tingkat partisipasi mahasiswa dalam kelas yang menerapkan blended learning (dengan VLE?
3. Bagaimana hasil pembelajaran mahasiswa dalam kelas yang menerapkan blended learning (dengan VLE?
4. Langkah apa yang perlu dilakukan oleh UIN Ar-Raniry, jika akan menerapkan VLE secara menyeluruh?

Dalam mengimplementasi pembelajaran blended learning dengan menggunakan Canvas VLE, selain diberikan tutorial lengkap, simulasi dan pendampingan, dosen juga diberikan untuk menggunakan intuisi dalam mengoperasikan tool Canvas VLE. Namun sedikit yang kita tahu seberapa intuitif desain platform Canvas untuk Dosen yang belum pernah sama sekali berinteraksi dengan aplikasi serupa. Secara paralel juga sangat sedikit yang kita ketahui bagaimana mahasiswa yang belum pernah menggunakan tool serupa berinteraksi dengan Canvas. Sehingga, menarik untuk dilihat seberapa tinggi partisipasi mereka dalam kegiatan yang disajikan oleh dosen mereka di kelas virtual tersebut dan bagaimana mereka menyelesaikan tugas dsb.

### C. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini secara umum adalah untuk menentukan cara implementasi Blended Learning dengan menggunakan Canvas VLE yang tepat dan terstruktur dan bagaimana PTIPD dapat memfasilitasi skill development Dosen dan peran Progam Studi untuk mengembangkan mata kuliah agar lebih bermutu dan mempunyai implikasi tinggi terhadap perkembangan kompetensi mahasiswa. Secara khusus, tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat memetakan kesulitan yang dihadapi dosen yang terlibat dalam project ini dalam: (1) Pengembangan materi ajar blended (instructional development); (2) Moderasi/fasilitasi kelas yang

menggunakan mode Blended Learning; dan (3) Pelaksanaan assessment kelas dengan menggunakan Canvas VLE.

Dosen yang terlibat dalam project ini beragam. Ada dosen yang sudah pernah menggunakan VLE sebelumnya dan ada yang sama sekali belum pernah menggunakan. Selain itu, ada dosen muda yang antusias dengan penggunaan teknologi pendidikan dan ada yang juga dosen yang berpengalaman yang sudah nyaman dengan model pembelajaran face-to-face saja. Keberagaman karakter mengajar dosen yang dilibatkan pada studi ini memberikan gambaran untuk merancang tutorial dan workshop yang tepat untuk kalangan dosen di UIN Ar-Raniry.



## BAB - II

# KAJIAN KEPUSTAKAAN

### A. IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING

Penggunaan teknologi dalam pelaksanaan akademik menjadi salah satu fokus Kementerian Ristek Dikti di bawah kepemimpinan Prof Mohamad Nasir. Dalam upaya pengembangan mutu human resources di Indonesia, perguruan tinggi diarahkan untuk mensinergikan kurikulumnya agar berbasis KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia). Lulusan Sarjana Strata 1 diwajibkan untuk memiliki kualifikasi jenjang 6: *“Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni pada bidangnya dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi,”* Yang merupakan jenjang pertama dengan kualifikasi mampu memanfaatkan teknologi dalam aplikasi keahliannya (Peraturan presiden nomor 8 Tahun 2012). Karena itu, dalam mempersiapkan lulusan, seperti perguruan tinggi lainnya, UIN Ar-Raniry

juga harus memberikan perhatian yang lebih dalam memfasilitasi pengembangan kompetensi kemahiran digital mahasiswa berkaitan dengan disiplin ilmunya.

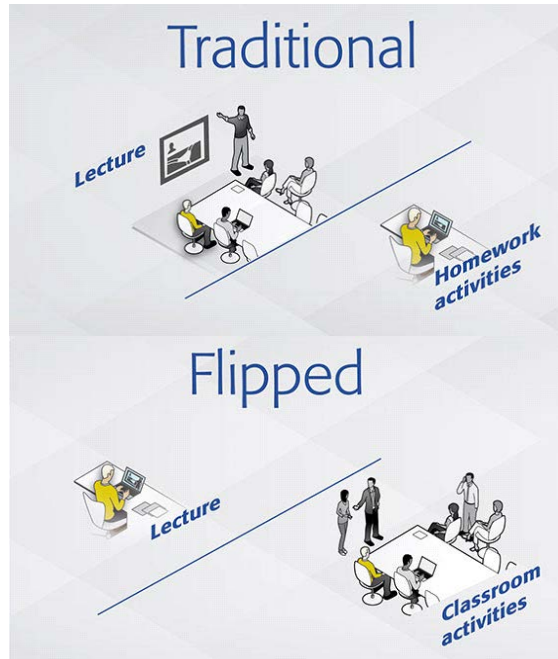
Selama ini memang dapat dilihat dan dirasakan kehadiran teknologi internet berkecepatan tinggi di lingkungan kampus UIN Ar-Raniry. Di samping itu pula, sudah banyak penggunaan aplikasi ataupun pengelolaan data yang bersifat digital seperti, Sistem Informasi untuk registrasi mahasiswa, kartu rencana studi, pengelolaan keuangan, aset, perpustakaan digital, manajemen kepegawaian, pelaporan tugas tenaga kependidikan dan pembayaran tunjangan dosen, namun belum ada sistem/platform pembelajaran berbasis internet yang difasilitasi oleh universitas. Di tengah-tengah ramainya perbincangan KKNi hal teknologi akademi yang *basic* belum bergaung di dalam diskusi dosen dan belum masuk dalam daftar kebutuhan dosen secara umum. Walaupun mungkin, beberapa dosen sudah mencoba mengembangkan sendiri namun tetap saja, seharusnya ini menjadi hal yang dituntut dosen untuk disediakan.

Teknologi harus diintegrasikan kedalam proses akademis dan harus ada upaya yang konsisten dan serius dalam proses ini dan dalam proses integrasi ke dalam kegiatan akademis dibutuhkan upaya untuk *blending* kegiatan perkuliahan tatap muka (*traditional brick and mortar*) dengan dengan kegiatan interaksi dan belajar online (*virtual*). Pembelajaran yang demikian disebut pembelajaran *Blended Learning* (Bonk & Graham, 2006).

Ada beberapa definisi Blended Learning (Clark & Meyer, 2007, dalam Al-Qahtani & Higgins, 2012). Thorne (2003) dan Gutierrez (2006) mendefinisikan blended learning sebagai pengintegrasian e-learning dalam instruksi tatap muka. Mayadas dan Picciano (2007) memberikan definisi blended learning secara sederhana sebagai penggabungan antara

pembelajaran daring dan instruksi tatap muka. Garnham dan Kaleta (2002) mendefinisikan blended learning sebagai kelas-kelas “*hybrid*” dengan menekankan pada sudut pandang urutan pembelajaran dimana beberapa bagian dari pembelajaran tersebut secara daring.

Pembelajaran Blended Learning dapat meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan dosen serta mempromosikan nilai-nilai tanggung jawab mahasiswa terhadap pengalaman pembelajaran yang dialaminya. Dalam pembelajaran konvensional, guru (dosen) memiliki tanggung jawab yang dominan dalam membuat mahasiswanya belajar. Sedangkan dalam pembelajaran yang bersifat blended learning, mahasiswa secara tidak langsung terlatih agar lebih mandiri (*autonomous*) terhadap perkembangan akademisnya. Disamping itu juga Blended Learning juga dapat mempromosikan *gradual release of responsibility* (Fisher & Frey, 2008) dari pembelajaran yang *teacher-centered* ke pembelajaran yang *learner-centered*. Selain itu pula, dengan Blended Learning Mahasiswa juga akan mendapatkan pembelajaran secara *flipped classroom* (Baker, 2000; Crouch & Mazur, 2001; Bergmann & Sams, 2012) dimana kegiatan yang lazimnya dilakukan di ruang kelas dapat diselesaikan oleh mahasiswa ketika mereka berada diluar kelas (contohnya, menonton video, mendengarkan penjelasan/kuliah/ceramah dsb), dan waktu di dalam kelas dapat difungsikan untuk berinteraksi, diskusi kelompok, workshop, tanya jawab dan konsultasi dengan kelompok. Mahasiswa dapat lebih banyak memberikan makna dari bahan-bahan perkuliahan yang telah mereka tonton atau baca. Berikut adalah ilustrasi kelas traditional dan flipped.



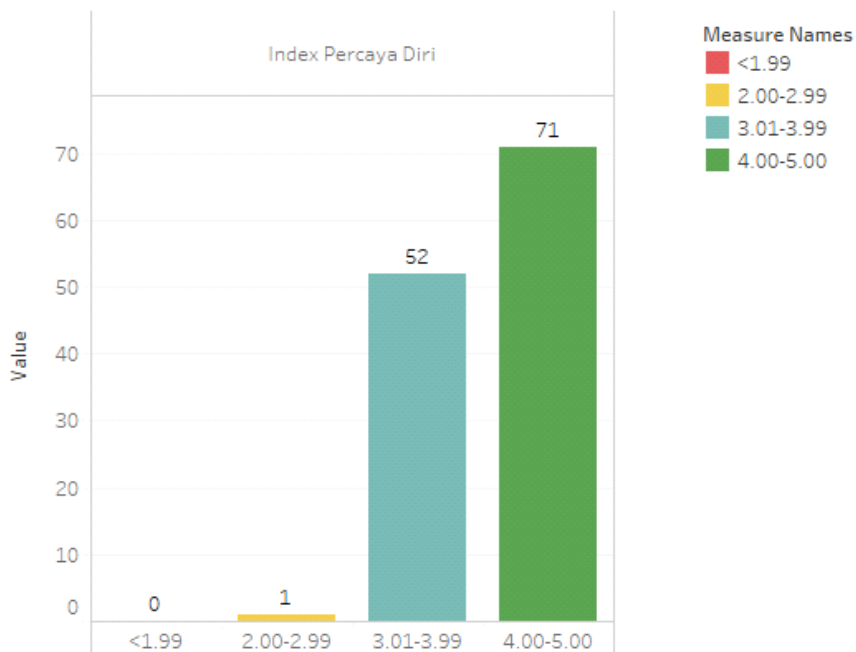
Gambar 2. Blended Learning (Flipped Classroom) (n.d.)

Dalam pembelajaran Flipped classroom, teknologi memiliki peranan penting (Baker, 2000). Sistem manajemen kelas yang berbasis web dapat digunakan untuk mengelola dan memastikan bahan-bahan pembelajaran untuk siswa/mahasiswa tersedia jauh sebelum mereka masuk kelas. Dalam model ini, guru disini lebih diarahkan kepada peran sebagai fasilitator atau pengarah pembelajaran (Higher Education Academy, 2017). Teknologi yang dimaksud disini adalah teknologi berbasis internet yang diperuntukkan sebagai lingkungan belajar virtual (*Virtual Learning Environment*).

### C. IMPLEMENTASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Berdasarkan pengukuran yang dilakukan pada penelitian sebelumnya, tingkat percaya diri dosen di lingkungan UIN Ar-Raniry dalam menggunakan teknologi tergolong tinggi (Yusny & Ibnu Yasa, 2018).

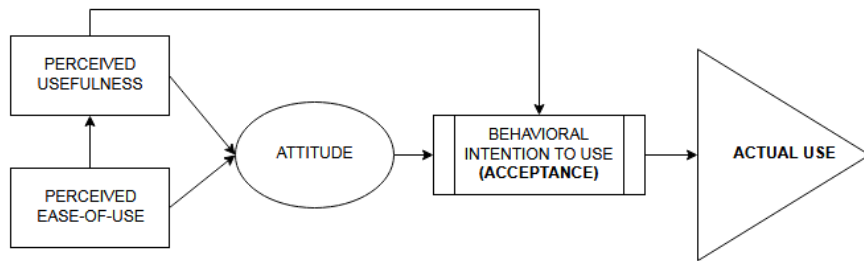
### TINGKAT PERCAYA DIRI DOSEN dalam penggunaan Teknologi Digital



Gambar 3. Rentang Tingkat Percaya diri di kalangan dosen UIN Ar-Raniry  
(Yusny & Ibnu Yasa, 2018)

Pengukuran yang dilakukan menggunakan Technology Acceptance Model (Davis, 1989) sebagai teori rujukan yang mana model tersebut mengilustrasikan bahwa individu atau kelompok akan “menerima” teknologi hanya jika mereka didukung oleh *Perceived Usefulness (PU)* dan *Perceived ease-of-use (PEOU)*. PU diartikan sebagai persepsi Kegunaan dan PEOU diartikan sebagai persepsi Kemudahan (dalam penggunaan).

Model Original

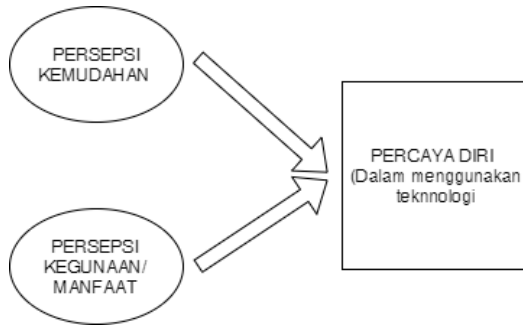


Terjemahan



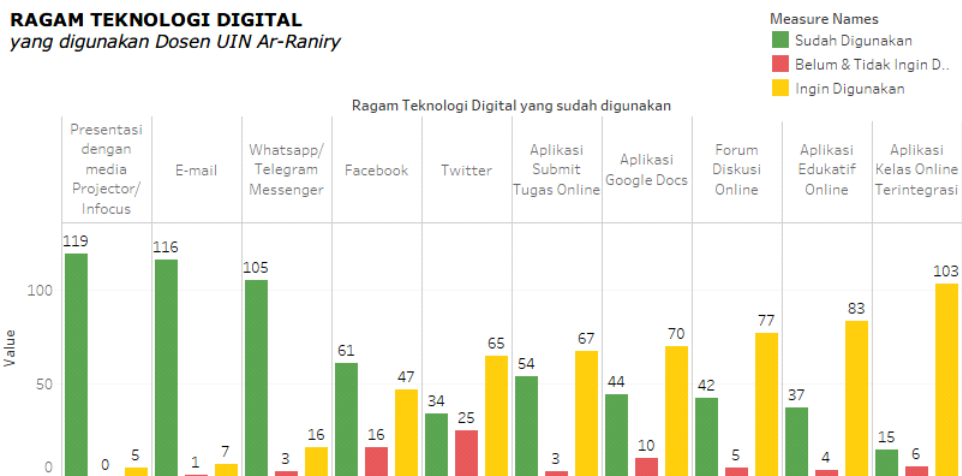
Gambar 4. Technology Acceptance Model (TAM) (Davis, 1989)

Tingkat persepsi kegunaan dan kemudahan ini merepresentasikan tingkat percaya diri dosen dalam menggunakan teknologi untuk perkuliahan, yang dalam konteks penelitian tersebut adalah penggunaan tool-tool untuk mendukung perkuliahan yang berbasis internet. Dosen akan lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi ini kalau mereka merasa kalau teknologi itu memberikan mereka banyak manfaat dan mereka juga menganggap dapat mengoperasikan teknologi tersebut. Persepsi kemudahan ini berat kaitannya dengan penggunaan, jika saja seorang dosen tidak dapat mengoperasikan dengan lancar, maka dengan dukungan dari tim support atau helpdesk dosen juga tetap dapat mempertahankan tingkat percaya diri mereka dalam menggunakan teknologi tersebut.



Gambar 5. Tingkat Percaya Diri dosen terhadap teknologi digital

Penggunaan tool-tool internet untuk perkuliahan juga tinggi, dari penggunaan internet messenger hingga penggunaan kelas online dengan (Learning Management System (LMS) atau VLE. Pada bagan berikut terlihat jenis-jenis teknologi yang sudah digunakan oleh dosen berikut dengan tingkat kepopulerannya.



Gambar 6. Ragam teknologi digital digunakan Dosen UIN Ar-Raniry

Kebanyakan dosen sudah mengandalkan penggunaan messaging dengan aplikasi Whatsapp dan yang serupa. Dosen menggunakan fitur group chat room/channel untuk setiap unit kelas yang diasuhnya primarily

untuk berkomunikasi dengan mahasiswa. Penggunaan messenger ini banyak digunakan oleh dosen karena harga plan internet GSM/4G sudah semakin *affordable*, dibandingkan dengan pulsa untuk SMS. Selain itu pula, penggunaan group chat dapat berlaku sebagai announcement medium untuk mendiseminasi informasi atau pun file secara cepat ke orang ramai. Namun, banyak dosen yang mengeksploitasi fitur ini sebagai tool untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, seperti berdiskusi dan mensubmit tugas.

Dari bagan tersebut, ada beberapa dosen yang sudah menggunakan kelas online dengan aplikasi yang memang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran. Sering aplikasi kelas online ini disebut dengan e-learning system, Learning Management System (LMS) dan Virtual Learning Environment (VLE). VLE juga sering disebut sebagai Learning Management System (LMS). LMS dan VLE sering digunakan secara bertukar dan kerap dianggap sinonim dari e-learning. Namun sebagian pakar e-learning menganggap bahwa LMS itu dititik beratkan pada MS-nya (management system) sedangkan VLE menitik beratkan dalam menciptakan ekosistem belajar secara virtual.

Pengembang teknologi pendidikan memberikan definisi dan tujuan yang berbeda terhadap kedua jenis model platform tersebut. LMS cenderung digunakan untuk penggunaan pelatihan yang berbasis skill (skill-based) yang kerap digunakan oleh korporasi dalam meningkatkan performa staff dan *human resources*nya. Modul pada LMS dikembangkan untuk memberikan penguatan dan pengukuran untuk skill-skill berkaitan dengan profesi yang diberikan training. Training dan pendidikan tidaklah sama. Training cenderung berkaitan dengan akreditasi, standarisasi skill dan tingkat kemampuan peserta dalam mengikuti prosedur-prosedur yang diberlakukan, sedangkan pendidikan sangat mengutamakan aspek proses



mengakuisisi ilmu pengetahuan dan pengaplikasian berpikir kritis atau *critical thinking* (Pinner, 2011).

### C. VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT (VLE)

Virtual Learning Environment (VLE) ini adalah *platform* berbasis web yang dapat digunakan secara intranet maupun internet (www). VLE ini selayaknya seperti kelas virtual dimana instruktur dan peserta kelas dapat berinteraksi seperti didalam kelas konvensional. Faktor pembedanya adalah interaksi di dalam VLE melalui jaringan network.

Virtual learning Environment adalah lingkungan belajar yang berbasis internet dimana guru atau dosen, asisten dosen/tim dosen, siswa/mahasiswa, pengarah kurikulum/administrator akademik (seperti ketua prodi, observer (orangtua/wali/stakeholder) dapat melaksanakan belajar-mengajar dan memonitor proses belajar-mengajar. *Team-Teaching* atau mengajar secara tim dapat dilakukan dengan nyaman, karena semua guru atau dosen dalam tim tersebut dapat mensinkronkan apa-apa saja yang telah dilakukan dan apa yang akan dilaksanakan oleh dosen lain, diskusinya tentang apa, hal-hal yang penting berkaitan dengan materi yang ditekankan oleh dosen lain dan sebagainya. VLE ini menyerupai kelas atau sekolah yang sesungguhnya, dimana siswa atau mahasiswa dapat dengan leluasa bernavigasi untuk mendapatkan bahan materi kelas yang telah berlalu ataupun yang sedang aktif dibahas, dapat saling berkolaborasi, dapat berinteraksi dengan siswa/mahasiswa lain dikelasnya, dapat mengikuti quiz secara daring dan juga ujian dalam ruangan terkontrol, dapat menyerahkan tugas dan mereview tugas teman lain dan berkonsultasi dengan guru/dosen, dan melihat menilai performa mereka sendiri secara *real-time*.

Platform yang dipilih untuk digunakan di UIN Ar-Raniry adalah Canvas dari Instructure.com. Platform ini sudah terlebih dahulu diuji dan direview. Pilihan terhadap platform ini adalah karena platform ini memiliki banyak keunggulan daripada platform lain yang setingkatnya. Diantara platform yang serupa yang banyak digunakan oleh lembaga-lembaga pendidikan lainnya adalah Blackboard dan Moodle. Canvas Instructure terpilih karena open-source dan juga menyediakan cloud version secara gratis. Canvas dapat dipasangkan kedalam sistem server yang dimiliki oleh kampus secara bebas dan tanpa membutuhkan subscription. Bagi kampus yang tidak memiliki server sendiri, dapat menyewa server mereka secara institusional dengan insitutional subscription atau juga dapat menggunakan fitur canvas cloud for *teachers* dan *students* tanpa mengeluarkan biaya sewa.

Canvas dapat memfasilitasi diseminasi informasi dan bahan ajar secara aman karena menggunakan fitur user account management dan akses menggunakan *secure protocol (https)*. Canvas dapat digunakan secara *asynchronous* (Vai & Sosulski, 2016) dimana dosen dan mahasiswa dapat belajar dan berinteraksi tidak di tempat dan waktu yang sama. Interaksi Asynchronous ini memfasilitasi mahasiswa dan dosen untuk dapat berinteraksi tidak dalam waktu dan tempat yang sama. Sehingga mahasiswa dan dosen dapat berkomunikasi di luar jam pertemuan di kelas. Dosen dan mahasiswa dapat berdiskusi dan mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Canvas juga mendukung fitur conferencing dengan *bigbluebutton* yang dapat mengakomodir interaksi secara *synchronous* seperti pelaksanaan webinar (web seminar). Dengan fitur ini, dosen dapat menyediakan presentasi secara online dan *realtime*, dimana peserta webinar juga dapat secara interaktif menjawab poling, menjawab soal quiz dan chat/diskusi dengan dosen dan peserta lain secara *realtime*.

Seperti platform lain yang menyediakan fitur e-learning Canvas juga mendukung *file submission management* yang dapat dimanfaatkan untuk penyerahan dokumen baik text, slide presentasi, gambar, video, maupun file lainnya secara terstruktur dengan informasi metadata yang lengkap berkaitan dengan file tersebut (misalnya: siapa yang menyerahkan file, kapan, apakah file tersebut sesuai dengan requirement yang diatur oleh dosen, apakah file tersebut *disubmit* pada waktu yang ditentukan atau terlambat). Fitur yang terpenting yang ditawarkan oleh platform jenis ini adalah kemudahan dalam penentuan nilai terhadap performa/tugas yang diberikan oleh dosen. Platform ini didesain fasilitas *grading* yang komprehensif dan laporan nilai yang dapat diakses oleh mahasiswa secara langsung dan transparan.

Dari sisi popularitas, Blackboard adalah VLE yang sangat banyak digunakan di Universitas-Universitas di dunia. Hanya saja, platform ini menyediakan full *versionnya* dengan kontrak yang relatif tinggi biayanya. Namun, Blackboard juga menyediakan platform yang serupa yang web-based (bukan yang institusional) yang dapat digunakan oleh semua kalangan. Kekurangannya adalah platform ini hanya membatasi satu pengguna (katakanlah dosen) untuk menggunakan maksimum lima kelas secara bersamaan. **Moodle** dan **Canvas Instructure** tidak membatasi, hanya saja Moodle memerlukan upaya administrasi platform (Site admin) untuk menjalankannya. Moodle juga open source dan ringan untuk digunakan. Kekurangannya adalah tampilan defaultnya yang menurut sebagian pengembang kurang intuitif. Kekurangan lainnya adalah Moodle tersedia gratis oleh komunitas-komunitas. Sayangnya, komunitas tersebut adalah self-funded, sehingga tidak terjamin data pengguna jika digunakan dalam jangka waktu lama dengan dasar sekuritas dan up-time yang tidak tersedia berdasarkan kontrak. Hal tersebut tidak berlaku bagi Canvas Instructure.

Hasil review peneliti menyatakan bahwa Canvas Instructure, setelah dibenchmark dan dicoba mempunyai tampilan yang lebih simpel dan intuitif. Canvas memberikan akses pembuatan account dan kelas yang tidak terbatas dan mendukung cloud storage. Dilihat dari sudut pandang potensi untuk digunakan secara institusional, Canvas menyediakan *installation pack* untuk private server secara gratis dan source codenya juga dapat dimodifikasi untuk kebutuhan lembaga pengguna. Lembaga dapat memadukan aplikasi dan databasenya dengan canvas sehingga sistem informasi lembaga dapat saling terintegrasi. Disamping itu pula, Canvas juga memberikan opsi juga skema penggunaan corporate yang berbasis penyewaan server dengan full technical support.

Penggunaan VLE dalam perkuliahan harus atas kebutuhan dosen itu sendiri, namun jika penggunaannya adalah tuntutan lembaga, perlu ada kebijakan, regulasi (SOP), dan upaya peningkatan kapasitas dosen yang disupport oleh lembaga yang dalam konteks ini adalah universitas. Untuk universitas-universitas di luar negeri, seringnya manajemen kampus yang lebih berperan dalam mengupdate dan menyediakan teknologi baru ini, walaupun sering tidak dengan proses yang instan. Antara tersedianya teknologi baru ini dengan tersedia di universitas-universitas tersebut terpaut waktu (Barnes & Tynan, 2007). Infrastruktur teknologi yang disediakan kampus baru tersedia kalau sudah terciptanya kondisi "*sustainable embedding*" (Nichols, 2008) yang kira-kira untuk konteks universitas adalah sudah ada nilai pemanfaatan yang *sustainable* di dalam pola penyelenggaraan akademiknya. Diantara sudah munculnya sustainable embedding umumnya dapat ditandai adanya upaya untuk mengadakan strategic planning untuk mengadopsi teknologi ini dan ditandai dengan adanya penancangan yang leading oleh pimpinan lembaga pendidikan, serta juga adanya kebijakan yang melandasi penyediaan

teknologi ini, standarisasi, sistem dan prosedur (dan evaluasi) penggunaannya (Benson & Brack, 2010). Dengan adanya strategic planning ini maka nantinya PTIPD akan mampu mengambil peran dan tanggung jawab terhadap implementasi system terkait dengan hardware dan softwarena, protokol backup serta helpdesk untuk membantu dosen dan mahasiswa dalam menggunakan teknologi tersebut.

#### D. SINERGITAS PEDAGOGI & TEKNOLOGI VLE

Penggunaan system pembelajaran yang berbasis Virtual Learning Environment ini memang seharusnya diakomodir oleh lembaga. Hal yang paling essensial dalam pengadopsian teknologi seperti ini adalah menyadari bahwa penggunaan teknologi ini akan memberikan akses terhadap data yang sangat besar karena adanya interaksi antara user dan juga konten yang disediakan oleh masing-masing user (dosen dan mahasiswa) yang dipasangkan pada laman dalam VLE ini. Karena itu, perlu ada kehati-hatian dalam pemilihan teknologi serupa. Dengan tidak mempertimbangkan jumlah informasi yang lalu-lalang dengan tidak terdeteksi/terkontrol penggunaanya akan sangat beresiko, terutama data pengguna akan terekspose ke pihak lain. Dalam implementasi ini universitas harus memastikan informasi mahasiswa ataupun konten yang dikembangkan oleh mahasiswa (*student-authored/owned materials*) kita tidak terekspose ke pihak swasta ataupun ke lingkungan diluar kampus atau publik (Benson & Brack, 2010, h. 24).

Hal diatas didasari oleh *concern* banyak dari pegiat dan pakar teknologi dalam pendidikan dimana seharusnya teknologi ini dimanfaatkan untuk pembelajaran dan untuk meningkatkan mutu pendidikan, bukan sebaliknya malah pendidik, yang dididik dan proses pendidikan yang

dimanfaatkan oleh teknologi (lihat Selwyn, 2013). Integrasi teknologi ini memang sudah menjadi tuntutan zaman, terlepas dari kasus-kasus dimana institusi pendidikan tinggi yang belum menyadari kebutuhan ini. 21<sup>st</sup> Century education (Singh, 1991), 21<sup>st</sup> Century skill (Rotherham & Willingham, 2009, 2010), digital literacy (Bawden, 2008a, 2008b; Ng, 2012), dan New Literacies (Buschman, 2009; Street, 2003) menjadi acuan dalam menghadirkan teknologi dalam sektor pendidikan. Bahwasanya peserta didik harus dipersiapkan untuk hidup dan berkarya dalam dunia yang digital yang hampir tidak ada pembatas antara realita dan maya. Namun tentunya dengan meminjam pemikiran Selwyn diatas, apakah dengan serta merta kita harus juga 'latah' dalam mengadopsi teknologi ini? Inilah sisi dimana dalam integrasi teknologi perlu kebijaksanaan, aspek pendidikan harus lebih diutamakan daripada teknologi itu sendiri (Egbert, 2005).

Fink (2013) menyatakan bahwa hal yang paling dasar yang menyebabkan kurang suksesnya penyelenggaraan pendidikan di level perguruan tinggi seperti yang diharapkan para tokoh dan pemimpin masyarakat adalah karena sistem pendidikan yang dibangun tidak mengarah kepada output yang diharapkan. Studi yang pernah dilakukan sebelum-sebelumnya menyatakan bahwa perkuliahan dengan ceramah (*lecture*) memiliki efektifitas yang sangat terbatas dalam beberapa hal berikut (h. 3-4):

1. Menyimpan informasi yang didapatkan setelah kelas berakhir;
2. Mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan ke dalam situasi yang baru;
3. Mengembangkan kemampuan dalam berfikir atau dalam menyelesaikan masalah;

4. Mengembangkan outcome yang bersifat affective, berupa motivasi untuk mempelajari sesuatu lebih lanjut ataupun perubahan sikap.

Fink berargumen bahwa prosedur perkuliahan yang selama ini kita lakukan tidaklah bekerja dengan baik. Dua kajian yang pernah dilakukan sebelumnya (McLeish, 1968; Saunders, 1980, dikutip di Fink, 2013) memberikan kesimpulan bahwa cara penyampaian perkuliahan tidaklah membuat mahasiswa dapat mengingat dan menggunakan informasi yang didapatkan dari perkuliahan. Studi yang dilakukan McLeish, 2 test diberikan untuk mahasiswa yang sama dengan rentang satu minggu tentang pengetahuan yang didapatkan dari kuliah dengan menggunakan catatan menurun dari 40% menjadi 20%.

Penelitian Saunders (1980, dikutip Fink, 2013) membandingkan 2 kelompok mahasiswa yang kuliah *introductory economics* selama setahun penuh dengan kelompok mahasiswa yang tidak pernah mengambil mata kuliah tersebut. Test diberikan kepada lebih dari 200 mahasiswa dari kedua kelompok tersebut dimana item test berkaitan dengan mata kuliah itu. Hasilnya adalah perbedaan nilai antara mereka yang mengambil mata kuliah tersebut hanya beda 20% lebih tinggi dari yang tidak mengambil MK tersebut. Penelitian tersebut diulang 2 tahun dan 7 tahun setelah itu, dan hasilnya justru menurun menjadi 15% dan 7%.

Penggunaan teknologi harus dapat menyelesaikan persoalan ini. Virtual Learning Environment bukanlah hanya sebuah alat seperti media yang digunakan di ruang kelas. VLE diharapkan dapat mengisi kekosongan-kekosongan yang tidak dapat di isi dengan pembelajaran yang mengandalkan interaksi hanya dalam kelas saja. Disamping itu pulan, VLE ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimum untuk mendapatkan

efek yang mengesankan mahasiswa terhadap apa yang dipelajarinya. Disamping itu pula, dengan pemanfaatan teknologi ini juga dapat mempromosikan *life-skills* dan nilai-nilai seperti humanisme dan kemasyarakatan yang dibangun selama didalam pendidikan perguruan tinggi. Seperti yang dipaparkan pada laporan National Association of State Universities and Land-Grant Colleges (NASULGC) bahwasanya pendidikan tinggi harus menjadikan standar untuk menitik beratkan usaha untuk pengembangan karakter, nurani yang baik, kemasyarakatan, toleransi, kesopanan dan tanggung jawab pribadi dan sosial para lulusan.

“We want to stress that values deserve special attention in this effort. The highest educational challenge we face revolves around developing character, conscience, citizenship, tolerance, civility, and individual and social responsibility in our students. We dare not ignore this obligation in a society that sometimes gives the impression that virtues such as these are discretionary. These should be part of the standard equipment of our graduates, not options. (NASULGC, 1997, pp. 12-13)”

*Best practices* pembelajaran dengan teknologi ini dibangun dari 7 prinsip dasar oleh Chickering dan Ehrmann (1996) yaitu:

- Meningkatkan interaksi dosen-mahasiswa
- Membangun interaksi dan kooperasi antara peserta didik
- Menggunakan teknik belajar aktif
- Memberikan feedback dengan cepat
- Menitik beratkan pada waktu penyelesaian tugas
- Mengkomunikasikan ekpektasi yang tinggi
- Menghargai talenta yang beragam dan cara belajar

Tobin, Mandernach, dan Taylor (2015) menyatakan bahwa prinsip-prinsip dalam mengevaluasi pembelajaran daring dapat diadopsi dari panduan praktis untuk meningkatkan performa dosen/pengajar oleh Seldin (1980). Walaupun panduan yang dikembangkan oleh Seldin ini memfokuskan kepada mengajar dengan metode tatap muka (face-to-face) namun dengan



beberapa modifikasi, prinsip-prinsip ini sudah sangat solid. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Pengetahuan narasumber (pengajar): Apakah pengajar memiliki penguasaan isi materi yang baik?
2. Metode mengajar: Apakah penyelenggaraan perkuliahan menunjukkan bahwa materi dan cara presentasi materi tersebut sudah melalui proses persiapan dengan baik?
3. Hubungan baik antara Dosen dan mahasiswa: Apakah pengajar menunjukkan *treatment* yang setara kepada seluruh peserta kelas?
4. Sikap-sikap dalam mengajar: Apakah cara penyampaian terlalu cepat atau terlalu lambat, apakah kegiatan kelas tinggi atau rendah, apakah ada sikap yang tidak disenangi oleh peserta didik?
5. Mengajar dengan antusias: Apakah pengajar menunjukkan antusiasme dalam menyampaikan konten pembelajaran, apakah pengajar memberikan akses untuk mahasiswa mendapatkan diskusi yang informal diluar kelas, atau seberapa senang pengajar mengajari materi kelas tersebut.
6. Memperhatikan dirinya mengajar: Apakah si pengajar mencoba merefleksikan dirinya mengajar, mencoba mencari tahu bagaimana untuk meningkatkan performanya agar mahasiswa lebih menguasai materi, apakah mencoba hal baru/berinovasi.
7. Secara umum: Aspek mengajar yang mana yang kira-kira meningkatkan kualitas belajar dan performa mahasiswa.

#### E. KEBIJAKAN TEKNOLOGI DI PERGURUAN TINGGI

Untuk konteks Indonesia, sangat sedikit pembahasan dan dialog yang dilakukan untuk mendapatkan perencanaan strategis dalam

pengintegrasian teknologi VLE dalam rencana pengembangan mutu perguruan tinggi. Dalam beberapa kesempatan, peneliti sempat bertanya dengan tim assesor lapangan dari BAN-PT berkenaan dengan penggunaan VLE untuk perkuliahan. Sebagian besar assesor tersebut menjelaskan kalau yang diperhitungkan dalam kategori penilaian positif itu kalau implementasi VLE ini diatur dalam sebuah regulasi. Maknanya adalah, jika penggunaan VLE ini secara individual dosen, maka itu tidak dijadikan sebagai acuan inovasi.

Awalnya kami mengira ini adalah cara yang sangat kaku dalam mengapresiasi penggunaan teknologi dalam pengembangan akademik yang dilakukan oleh dosen prodi. Seharusnya itu adalah hal yang positif yang harus diapresiasi oleh pihak yang ingin menilai seberapa serius pelaksanaan kuliah di sebuah universitas. Walaupun kami tidak persis tahu argumentasi dibelakang itu, namun peneliti mempelajari kalau memang seharusnya begitu. Argumennya adalah, bahwa penggunaan teknologi VLE itu harus dalam sebuah sistem, dimana ada sinergitas antara lembaga yang menginginkan peningkatan mutu lulusan (*new literacy, 21<sup>st</sup> century skills, digital literacy, KKNi* dan lain sebagainya) dengan program studi yang bertanggung jawab langsung terhadap penyelenggaraan perkuliahan.

Melalui Surat Edaran Direktorat Jenderal Kelembagaan IPTEK dan DIKTI Kemenristekdikti Nomor B/606/C.C5/KB.00.02/2019 (Kemenristekdikti, 2019b) mengenai Klasterisasi Perguruan Tinggi Indonesia Tahun 2019, kemenristekdikti menyebutkan salah satu komponen penilaian performa perguruan tinggi adalah “Kriteria Proses 25%.” Salah satu indikatornya adalah Perguruan tinggi memiliki Pembelajaran Daring. Kemenristekdikti telah membuat sebuah terobosan di 2019 dengan

mengembangkan sistem aggregator bernama SPADA (Sistem Pembelajaran Daring) Indonesia (Kemenristekdikti, 2019a) (Kemenristekdikti, 2019a). Fungsi aggregator ini adalah untuk memberikan akses kepada mahasiswa satu universitas agar dapat mengikuti kuliah di universitas yang lain yang terafiliasi (yang sudah memiliki MoU). Sehingga dapat mempromosikan perkuliahan jarak jauh, Open Course (Kuliah terbuka) dan Open-Access (Materi Terbuka). Agar dapat terintegrasi dalam sistem ini, setiap perguruan tinggi perlu membangun sistem VLE sendiri (menristekdikti menggunakan istilah LMS).

Saat ini tidak ditemukan (atau belum) tersedia literatur yang membahas tentang integrasi ini. Sistem ini kami yakini adalah sebuah project *trial and error*. Studi terhadap penggunaan VLE/LMS untuk konteks perguruan tinggi di Indonesia mayoritasnya berdasarkan kasus dan studi implementasi di tingkat ruang kuliah (seperti Bakri & Mulyati, 2017; Herayanti, Fuaddunnazmi, & Habibi, 2017; Hernawati & Aji, 2016; Listiawan, 2016; Sedana, 2009; Wirawan & Ratnaya, 2011) dan sejumlah kecil yang mamfokuskan kepada penggunaan dilevel universitas berkaitan dengan pengembangan strategi implementasi (SOP) dan kebijakan (sebagai contoh, lihat (Munir, 2010; Subiyantoro & Ismail, 2017). Untuk konteks Perguruan Tinggi Keagamaan Islam ada beberapa studi diantaranya adalah Hidayat (2017) yang mengkaji implementasi secara umum (walaupun juga menghighlight implementasi dalam konteks Pendidikan Islam) dan (Alimron, 2018) yang memfokuskan pada penerapan e-learning di Program pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Raden Fatah dan Yusny & Ibnu Yasa (2019) memfokuskan kepada melihat tingkat percaya diri dosen dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan menganalisa potensi penggunaan VLE di dalam perkuliahan.

Seharusnya melihat tingginya concern menristekdikti dalam hal ini mengundang lebih banyak lagi peneliti untuk melakukan kajian bidang ini terutama dalam scope implementasi di level universitas sehingga dapat memberikan lebih banyak lagi referensi akademis dalam pengembangan sebuah sistem yang memiliki standarisasi. Dengan ada standarisasi maka akan lebih mudah untuk disosialisasikan ke perguruan tinggi-perguruan tinggi yang masuk pada kategori *early adopters*. Disamping itu juga agar ristekdikti dapat menitik beratkan pada aspek pedagogisnya daripada dari sudut pandang teknologinya.

## BAB - III

# METODE PENELITIAN

### A. DEVELOPMENTAL RESEARCH

Penelitian yang dilakukan merupakan bagian dari type Research & Development. Karena fokus penelitiannya spesifik dalam tema pengembangan instruksional maka penelitian ini dikelompokkan kedalam applied R&D yang disebut dengan Design and Development Research atau “Development Research” (van den Akker, 1999) atau Developmental Research (R.C. Richey & Nelson, 1996). Selain itu juga ada yang menamai penelitian dengan konteks dan fokus serupa dengan Formative research (Reigeluth & Frick, 1999) dan systems-based evaluation (Driscoll, 1984).

“Penelitian perkembangan, sebagai lawan dari yang sederhana pengembangan instruksional, telah didefinisikan sebagai studi sistematis merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pengajaran, proses, dan produk yang harus memenuhi kriteria

internal konsistensi dan efektivitas. Penelitian perkembangan khususnya penting di bidang teknologi pembelajaran” (Rita C. Richey, 1994)

Penelitian developmental memfokuskan kepada 2 kategori yaitu kategori studi terhadap produk dan peralatan/media dan kategori studi terhadap model desain pembelajaran. Penelitian yang kami lakukan ini memfokuskan kepada kategori model desain pembelajaran dimana kami mengarahkan dan menuntun proses pembuatan materi ajar berbasis virtual dan tidak akan memberikan judgement terhadap model-model penyelenggaraan yang dilakukan dosen, hanya saja kami lebih memfokuskan dan mengevaluasi model (prototype) unit layanan akademis yang nantinya bertugas membantu dosen dalam mengembangkan perkuliahan *blended learning* menggunakan Virtual Learning Environment di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Ada empat rumusan masalah yang dimunculkan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana tingkat kesulitan yang dihadapi dosen UIN Ar-Raniry yang baru (belum pernah) menerapkan Blended Learning dengan VLE?
2. Bagaimana tingkat partisipasi mahasiswa dalam kelas yang menerapkan blended learning (dengan VLE)?
3. Bagaimana hasil pembelajaran mahasiswa dalam kelas yang menerapkan blended learning (dengan VLE)?
4. Langkah apa yang perlu dilakukan oleh UIN Ar-Raniry, jika akan menerapkan VLE secara menyeluruh?

Siklus yang diobservasi dan dievaluasi dalam penelitian pengembangan ini adalah seperti pada gambar 1 berikut ini. Tim peneliti berperan sebagai fasilitator, narasumber training dan moderator kelas untuk pengembangan kelas Blended Learning yang menggunakan VLE. Dalam fase pembuatan kelas VLE, tim peneliti menjadi fasilitator untuk membantu *setup* dan konfigurasi kelas yang akan digunakan. Pada fase berikutnya, yaitu dosen membuat konten, peneliti berperan sebagai narasumber untuk mengarahkan cara yang optimal dalam pengembangan kelas dan fasilitator yang membantu mengeset aktifitas/konten yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan dosen yang bersangkutan. Ketika kelas sudah berjalan, peneliti menjadi moderator yang membantu dosen dalam memoderasi kelas yang diasuhnya. Tujuan paling utama adalah memberikan keleluasaan bagi dosen untuk mendapatkan pendampingan agar dapat mendesain aktifitas kelas seperti yang diinginkan.



Gambar 7. Developmental cycle design-aplikasi-evaluasi penggunaan VLE untuk Blended Learning

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini dibagi dalam 4 tahap yaitu:

1. Penginstalasian system Virtual Learning Environment ke dalam server milik UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Tujuannya adalah agar pengelolaan database kelas virtual dapat dikelola oleh kampus, dapat dibuat Bank Mata Kuliah beserta konten (materi ajar berupa text, audio, video, hyperlink, dan lain sebagainya dalam format digital. System yang dipilih untuk diadopsi oleh UIN Ar-Raniry adalah Canvas Instructure. Alasan platform ini yang dipilih adalah karena kemampuannya (features), sekuritas, design yang ringkas dan intuitive, dan sangat user friendly (cocok untuk pengguna e-learning yang baru memulai menggunakan). Ada beberapa platform serupa, seperti Moodle dan Blackboard yang memiliki kemampuan sedikit diatas Canvas, namun design dan interfacenya lebih cocok bagi mereka yang sudah mahir dan tech savvy. Pengguna awal akan merasakan frustasi dalam menggunakannya jika tidak mendapatkan support yang cukup.
2. Melakukan simulasi awal dengan mahasiswa tingkat atas dari Fakultas keguruan (pre-service teacher volunteers). Mereka dianggap sudah memahami kiat-kiat dasar dalam pengembangan bahan ajar. Mereka diminta untuk menjalani simulasi pembuatan kelas dengan Canvas. Simulasi tersebut dimonitor oleh peneliti dan setiap hal yang relevant termasuk kesulitan dan kesuksesan mereka dalam mendesain modul pembelajaran dijadikan sebagai pedoman/rujukan untuk kegiatan pembuatan kelas blended learning yang sebenarnya dengan dosen yang dipilih.



3. Mengaplikasikan strategi pembuatan kelas blended learning dengan melibatkan 18 Dosen dari berbagai fakultas dan Program Pascasarjana di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dosen yang dipilih didominasi oleh dosen yang sudah pernah mendapatkan simulasi penggunaan kelas Blended Learning dengan Canvas pada penelitian sebelumnya. Sebagian lain adalah dosen yang belum pernah mendapatkan pengalaman mengajar dengan Blended Learning dengan menggunakan internet tools. Beberapa dosen ada yang sudah mencoba menggunakan platform serupa sebelumnya.
4. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembuatan kelas, penggunaan aktifitas online di VLE, evaluasi pengalaman dosen mengajar, dan mengevaluasi pengalaman mahasiswa belajar secara Blended Learning di platform tersebut.

## B. DATA DAN ANALISIS

Pengumpulan data untuk penelitian ini dibagi dalam 3 bagian/tahapan: (1) Bagian simulasi pembuatan module oleh mahasiswa, (2) Bagian instalasi Canvas ke dalam server UIN dan (3) Bagian pendampingan dosen partisipan. Dalam tiap bagian proses yang dilaksanakan dalam penelitian ini terdapat beberapa langkah/fase yang dilakukan seperti penjelasan di tabel berikut ini:

No.	Bagian/Tahap Proses	Fase/Langkah	Deskripsi	Output
1	Simulasi pembuatan Modul	Tutorial	Memberikan arahan dan step-by-step proses untuk mensetup sebuah kelas	Observasi tahapan-tahapan yang harus dilalui dosen dalam

			online dengan Canvas dan membuat mater ajar	membuat kelas dan mengembangkan materi ajar untuk digunakan secara blended learning dengan menggunakan Canvas VLE
		Workshop	Proses pengerjaan pembuatan kelas dan materi ajar	
		Review	Melakukan assessment terhadap kelas yang di kembangkan oleh Mahasiswa	
2	Instalasi Canvas ke Server	Metode 1	Instalasi dengan installer distribusi dari Instructure.com menggunakan sistem operasi Ubuntu 18.04	Tidak berhasil dalam pembuatan bootloader (Tidak dapat membagi Grub saat reboot)
		Metode 2	Simulasi instalasi di PC dengan Ubuntu OS (16.04) - Metode 1	Gagal saat dilakukan penginstalasi Postgerl, Ruby on Rail dan FTP server
		Metode 3	Instalasi dari distribusi Bitnami Canvas dengan virtual Box dengan Operasi Windows	Instalasi selesai dan panel admin dapat digunakan
		Porting ke Server DELL	Menggunakan ProxMox	Tidak berhasil karena perangkat hardware yang tidak mensupport. (ram yang

				kurang atau architecture processor yang sudah outdated)
3	Pendampingan dosen	Seleksi kesediaan dosen	Mensurvey dosen yang yang bersedia untuk berpartisipasi dalam riset project ini dan melakukan pendekatan untuk bersedia mengajak mahasiswanya berpartisipasi dalam penelitian ini.	Karena penelitian ini membutuhkan waktu yang lama dan rapport yang baik antara peneliti dengan partisipan, maka perlu dipertimbangan proses seleksi peserta.
		Training pengembangan bahan ajar	Memberikan arahan, contoh ideal dan step-by-step proses yang harus dilalui dan dilaksanakan oleh Course Designer dan Dosen dalam mengembangkan kelas online dengan Canvas	Memperkenalkan dosen dengan fitur-fitur yang ada pada account Canvas untuk dosen.
		Setup kelas	PTIPD mensetup kelas seperti permintaan dosen partisipan	Kelas yang sudah siap untuk diinput materi ajar oleh dosen.
		Tutorial Mahasiswa	Mengundang mahasiswa masing-masing unit untuk mengikuti tutorial	Memperkenalkan Canvas untuk mahasiswa masing-masing

			Canvas di PTIPD	dosen, memperkenalkan fitur-fitur yang akan digunakan oleh dosen ybs.
		Training pembuatan materi Assessment	Melakukan training pembuatan item assessment untuk dosen partisipan. Penjelasan dasar tentang grading dan prinsip-prinsip assessment kelas.	Memperkenalkan/mereview prinsip dasar assessment dalam pemberian materi kuliah untuk perguruan tinggi dan memperkenalkan fitur-fitur grading pada Canvas.
		Review	Menganalisa Course Analytics di kelas Canvas masing-masing dosen dan menjaring feedback dosen dan mahasiswa yang menggunakan Canvas	Melihat performa mahasiswa dan tingkat partisipasi mahasiswa di kelas dosen yang mengasuh MK dengan Canvas

Data yang diperoleh adalah berupa data isian survey yang dilakukan di tiga tahap yaitu:

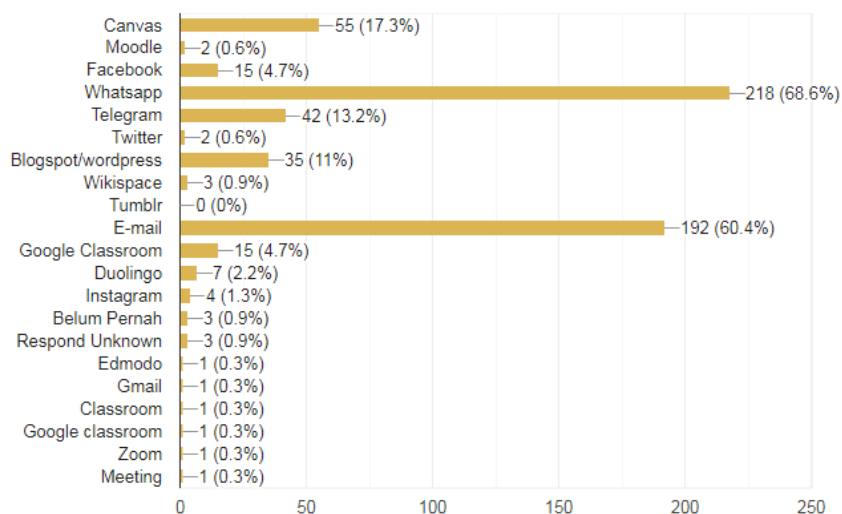
1. Survey dan pengisian consent agreement dengan dosen partisipan penelitian
2. Survey awal mahasiswa
3. Survey Evaluasi Mahasiswa & Dosen

Survey awal adalah untuk mendapatkan informasi dasar tentang dosen yang terlibat dalam penelitian ini. Survey tersebut mendata alamat e-mail dan jenis-jenis internet tool yang sudah pernah digunakan dalam perkuliahan sebelumnya dan untuk mengetahui secara dasar pengalaman mereka berkaitan dengan penggunaan teknologi internet dalam perkuliahan. Selain itu pula, di survey yang sama juga diberikan item pernyataan kesediaan untuk menyelesaikan project ini hingga akhir dan mengizinkan pengambilan data untuk penelitian.

Survey awal mahasiswa adalah untuk menjaring beberapa informasi tentang pengetahuan mereka selama ini tentang perkuliahan yang mengaplikasikan internet. Selain itu, form survey ini digunakan untuk menjaring nomor hp dan alamat e-mail mereka agar mereka dapat diundang ke dalam kelas VLE di Canvas yang dikembangkan oleh dosen mereka. Juga dalam survey yang sama ditambahkan pernyataan untuk mengikuti perkuliahan dengan baik dan tertib, serupa dengan kontrak kuliah yang biasa diberikan dosen pada pertemuan pertama perkuliahan.

Aplikasi internet apa saja yang pernah digunakan untuk perkuliahan online yang pernah anda ikuti sebelumnya?

318 responses



Gambar 8. Aplikasi internet yang pernah digunakan dosen menurut mahasiswa

Survey terakhir adalah survey berkaitan dengan pengalaman selama menggunakan Canvas untuk pembelajaran, seberapa intuitif penggunaannya dan kesan dalam menggunakan. Survey ini dibagikan kepada mahasiswa dan dosen. Sebenarnya survey ini diberikan setelah mahasiswa menyelesaikan separuh dari jumlah pertemuan yang dirancang oleh dosen. Namun karena keterbatasan waktu yang diberikan oleh sponsor penelitian, maka survey ini dilaksanakan lebih awal dengan mengeliminasi komponen item yang tidak relevan.

Sumber data yang paling utama untuk penelitian ini adalah observasi. Hal yang awal sekali diobservasi dalam pelaksanaan penelitian ini adalah proses yang dilakukan oleh partisipan penelitian ini. Untuk bagian pertama dalam penelitian ini yang diobservasi adalah respon dan proses mahasiswa (kelompok partisipan 1 - Mahasiswa peserta simulasi)

mendapatkan informasi dan tahap-tahap pembuatan kelas di Canvas VLE dan mengembangkan sendiri dengan kelompok yang sudah dibagikan. Hal-hal yang menjadi concern, kendala, improvisasi mereka dalam simulasi ini dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan kelas di Canvas dan pengembangan materi ajar untuk dosen pada tahap pendampingan.

Pada tahap kedua, yaitu penginstalan Canvas merupakan tahap sisipan karena di awal penelitian, saat melakukan literature review, tercetus ide untuk mengadminstrasi sendiri teknologi ini dan mengintegrasikan kedalam sistem informasi yang dimiliki oleh UIN Ar-Raniry agar dapat terkoneksi dengan sistem SPADA yang dikembangkan oleh kemenristekdikti.

Pada tahap ketiga, yang diobservasi adalah entusiasmen dosen, pemahaman prinsipil dosen tentang pengembangan materi ajar, keterbukaan dosen dalam mencoba teknik mengajar dengan VLE, dan kesulitan/kendala yang dihadapi selama mencoba VLE di kelas mereka masing masing. Pada tahap yang sama, mahasiswa peserta didik unit mata kuliah yang diasuh oleh dosen-dosen ini juga menjadi object observasi. Tingkat partisipasi mereka dan antusiasme mereka mencoba tahap-tahap dalam yang ditawarkan oleh tim peneliti akan menjadi sumber pengetahuan untuk implementasi dalam skala besar nantinya.

## BAB - IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan melibatkan dosen tetap baik PNS maupun NON-PNS pada lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Proses pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan infrastruktur pada laboratorium UIN Ar-Raniry, untuk dua buah laboratorium. UIN Ar-Raniry memiliki 530 Dosen Tetap PNS dan 82 Dosen Tetap Non-PNS (Total 612 dosen tetap) yang mengajar pada 50 Program Studi (2 Prodi S3, 7 Prodi S2, 41 Prodi S1). Jumlah mahasiswa UIN Ar-raniry adalah sebanyak 22.713 mahasiswa S1 yang tersebar pada Sembilan fakultas. Infrastruktur TIK UIN Ar-Raniry terdiri dari perangkat computer yang terdapat pada setiap fakultas masing-



masing 2 laboratorium. Dimana setiap kelas laboratorium terdiri dari 20 Komputer. Setiap gedungnya dihubungkan dengan perangkat akses jaringan fiber optic dan terpusat pada PTIPD. Fiber optic yang sudah digelar memiliki bandwidth sebesar 1 Gbps. Pada setiap gedungnya, memiliki perangkat akses point, dimana masing-masing access pointnya dapat melayani lebih 50 client. Sehingga secara infrastruktur perangkat TIK (komputer dan jaringan) UIN Ar-Raniry sudah siap untuk mengimplementasikan pembelajaran online secara intranet.

Setiap tahunnya UIN Ar-Raniry berlangganan jaringan internet dedicated sebesar 600Mbps/600Mbps (Upload/Download) dengan backup jaringan sebesar 50 Mbps. Sumberdaya bandwidth ini untuk penerapan pengimplementasian blended learning, dengan harapan, mobilitas dosen dan mahasiswa terhadap proses belajar mengajar yang menerapkan blended learning dapat terlaksana dengan baik tanpa ada terkendala dari sisi kebutuhan bandwidth internet dengan peremajaan interkoneksi jaringan internet antar bangunan di UIN Ar-Raniry dalam 2 tahun ini.

## B. PARTISIPAN PENELITIAN

Kategori partisipan dalam penelitian development ini terbagi tiga yaitu:

1. Mahasiswa aktif di Semester Genap 2018-2019,
2. Dosen aktif di Semester Ganjil 2019-2020 dan
3. Mahasiswa aktif Semester Ganji 2019-2020.

Partisipan penelitian ini merupakan dosen dan mahasiswa yang aktif pada UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Kelompok partisipan 1 adalah kelompok mahasiswa Mata Kuliah Instructional Media prodi PBI. Mereka dilibatkan dalam training dan

simulasi pembuatan kelas menggunakan platform Canvas di pertengahan semester belajar. Mereka adalah mahasiswa yang sudah dibekali dengan pengetahuan tentang pengembangan media instruksional untuk mata pelajaran Bahasa Inggris tingkat SMP dan SMA. Mahasiswa ini juga sudah mendapatkan model pembelajaran Blended Learning dengan menggunakan platform Canvas di mata kuliah yang sama. Kegiatan simulasi ini adalah untuk mengobservasi partisipan mengembangkan modul dengan panduan instruksi dari peneliti yang terbatas.

Kelompok partisipan kedua adalah dosen dari berbagai fakultas di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dosen ini dipilih dari 4 kategorisasi:

1. Dosen muda yang sudah mendapatkan training e-learning
2. Dosen muda yang belum mendapatkan training e-learning
3. Dosen senior yang sudah mendapatkan training e-learning
4. Dosen senior yang belum mendapatkan training e-learning

Tujuan pengelompokan partisipan dalam kategori ini adalah untuk melihat ragam feedback dan strategi dalam pengembangan materi ajar, dan dalam memoderasi kelas online dengan Canvas. Peneliti menganggap masing-masing kategori ini memberikan respon dan feedback serta attitude yang berbeda dalam implementasi perkuliahan dengan teknologi VLE.

Untuk kelompok partisipan ketiga, mereka merupakan mahasiswa yang terdaftar dalam unit perkuliahan dengan dosen-dosen tersebut diatas. Total jumlah mahasiswa >300 yang tersebar di 10 Unit kelas dari Fakultas berbeda.

### C. WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN

Pada awalnya, rencana pelaksanaan penelitian ini adalah di semester Genap tahun ajaran 2018-2019, Februari-Juli 2019. Namun karena

approval untuk melaksanakan penelitian ini baru diberikan di akhir bulan Mei, maka penelitian ini tidak hentikan di semester genap dan dilaksanakan kembali di semester Ganjil 2019-2020 (Mei-Oktober 2019). Beberapa hal yang dipersiapkan untuk penelitian ini di semester genap (February 2019) adalah simulasi instalasi Canvas ke dalam server milik UIN Ar-Raniry.

Penelitian ini dirancang dalam 3 tahap. Tahap pertama adalah simulasi penggunaan Canvas untuk dosen yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah yang sudah mendapatkan pengetahuan tentang course design. Tahap kedua adalah instalasi Canvas ke dalam Server UIN. Tahap ketiga adalah training dan pendampingan dosen yang menggunakan Canvas Instructure dalam pelaksanaan perkuliahan di semester Genap 2019-2020 (Log lengkap dapat dilihat di Lampiran).

#### D. SIMULASI PEMBUATAN KELAS VIRTUAL

Simulasi pembuatan kelas virtual ini dilaksanakan dari 9 Mei - 21 Juni 2019. Sebanyak dua *Sandbox Course* dipersiapkan untuk dua unit kelas mahasiswa yang sudah diberi tutorial dan beberapa teknik dalam membuat mater ajar di dalam Canvas. Mahasiswa tersebut dibagi dalam kelompok berjumlah 3-4 orang. Masing-masing kelompok diberikan skenario untuk mengembangkan materi pembelajaran bahasa Inggris untuk level SMP atau SMA.

The screenshot displays a course management dashboard for '18.19.U5.IM.SBX'. The 'Recent Announcements' section is the primary focus, showing three module groups:

- Module Group 0 - Sample Lesson:**
  - Group0 - What is Instructional Media (30 pts)
  - Group0 - Discussion on Types of Instructional Media (30 pts)
  - Group0 - Quiz on types of media (4 pts)
  - Group0 - Create Instructional Media types mindmap (10 pts)
  - Youtube
- Module Group 1- Paragraph in Writing:** (This section is highlighted with a red box and a red arrow)
  - Introduction Group 1
  - Group 1 - Paragraph
  - Pre-Quiz (Identify Types of Paragraph) (Jun 29 | 10 pts)
  - Discussion: Brainstorming (10 pts)
  - Topic and Main Idea
  - Transition Words
  - Group 1 - Types of Paragraph
  - Post-Quiz: Descriptive Paragraph (10 pts)
  - Discussion: Identify Main Idea (10 pts)
  - Group 1 - Assignment: Types of Paragraph (Jul 2 | 30 pts)
- Module group 2- Grammar : Clauses:**
  - Introducing Group 2 Member
  - G2- What is Clauses?
  - G2: Definition of Clause

The right sidebar shows course status (Unpublish/Publish), import options, and a 'Coming Up' section indicating 'Nothing for the next week'.

Gambar 9. Modul-Modul yang dikembangkan oleh mahasiswa

Dari hasil observasi, rata-rata partisipan mahasiswa ini tidak mendapatkan kendala yang berarti dalam mengembangkan modul-modul ini. Mahasiswa diminta untuk berkolaborasi antar sesama anggota kelompoknya untuk mengembangkan modul yang berisi beberapa jenis

kegiatan online yang dapat dilakukan didalam Canvas. Beberapa kendala yang muncul saat kegiatan ini adalah:

#### 1. Perbedaan pengetahuan terhadap tool yang disediakan oleh Canvas

Perbedaan pengetahuan dikalangan anggota kelompok menjadikan mereka sulit untuk berkoordinasi. Awalnya setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang setara dalam menyelesaikan pembuatan tiap-tiap item aktifitas dalam modulnya. Namun karena kesenjangan pengetahuan diantara mereka, modul yang mereka kembangkan tidak sinkron. Solusinya adalah menominasi ketua kelompok dimana ketua kelompok meng'organize' jenis-jenis item modul yang dikembangkan oleh masing-masing dan memastikan semua komponen yang diminta peneliti tersedia di dalam modul mereka yaitu:

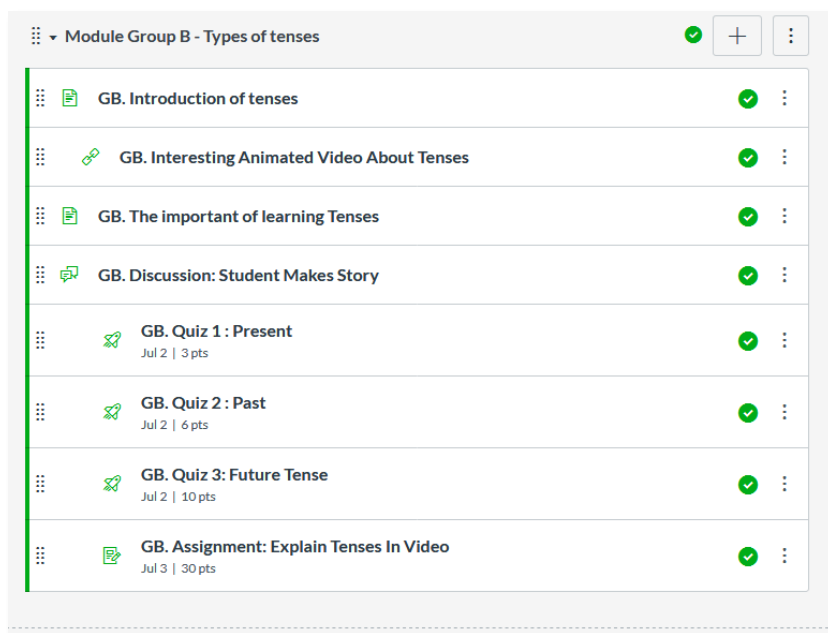
- 4 ragam item (page, discussion, quiz, dan assignment)
- Penggunaan deadline dan nilai
- Memasangkan rubrik
- Penggunaan bahasa instruksi yang jelas dan akurat secara grammar dan spelling.

Hanya penggunaan bahasa instruksi dan pengembangan rubrik yang peneliti anggap masih menjadi kendala, mengingat partisipan ini adalah mahasiswa. Namun hal ini menjadi masukan bagi pengembangan kelas yang sebenarnya.

#### 2. Mengsinkronkan atau meng'align' antar objektif pembelajaran dengan instruksi yang diberikan dalam isi module

Walaupun juga hal ini tidak bisa dibebankan pada partisipan yang notabene adalah mahasiswa, hal ini menjadi perhatian peneliti.

Pengembangan materi ajar, baik itu materi ajar untuk pembelajaran face-to face) tatap muka ataupun virtual, pengajar harus menguasai betul keterhubungan antara instruksi yang dikembangkan dalam item-item itu terhadap objectif yang ingin dicapai dalam pelajaran tersebut. Peneliti harus memastikan kalau dalam pengembangan materi di kelas Canvas, dosen yang mengasuh harus terlibat dalam proses ini, dan harus memahami secara detail instruksi kegiatan yang akan dilakukan mahasiswa dalam modul yang dikembangkan harus mengarah kepada pengembangan kompetensi yang sudah dirumuskan dalam objektif mata kuliah tersebut. Sebagai contoh, Group B kelompok Unit 1 menggunakan pemetaan sesamanya sehingga mereka berhasil membuat alignment konten item secara lebih baik.



Gambar 10. Contoh Group yang menyelesaikan pembuatan modul dengan memetakan topik.

### 3. Penggunaan Bahasa dalam Instruksi

Dalam mengembangkan modul diperlukan kemahiran dalam membuat komposisi bahasa yang baik, benar dan jelas. Dosen atau pengembang kelas (course designer) diwajibkan untuk memperhatikan aspek penggunaan bahasa dalam pembuatan modul dan instruksi. Permasalahan yang paling sering dapat terjadi adalah instruksi yang diberikan tidak dapat difahami oleh mahasiswa atau instruksi yang diberikan berisi informasi yang ambigu atau mungkin juga tidak sempurna atau salah. Skill yang dibutuhkan disini adalah "*copywriting mastery*." Setiap konten dalam modul yang dikembangkan harus melalui proses copyedit dan proofreading oleh editor bahasa, atau setidaknya diujicoba oleh dosen saat module tersebut di publish untuk mahasiswa

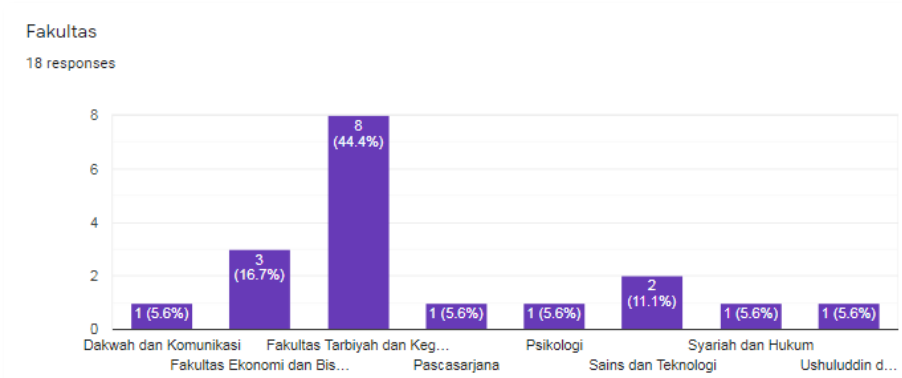
Pada tahap ini, mahasiswa partisipan ini tidak dibebankan memahami cara mengadministrasi kelas di Canvas karena berkaitan dengan hal-hal dan konfigurasi yang sangat detail. Kelas Canvas "*sandbox*" yang diberikan kepada mahasiswa ini adalah kelas yang tidak dipublish. Selain itu juga kelas ini tidak membutuhkan proses penilaian dengan fitur *speedgrader* sehingga tidak dibutuhkan konfigurasi lain.

#### E. INSTALASI CANVAS

Untuk mendapatkan full functionality dari Canvas, maka peneliti perlu membuat simulasi Admin Canvas. Satu-satunya cara adalah dengan menginstal Canvas kedalam server yang dimiliki oleh UIN. Namun sebelum membenamkan instalasi Canvas kedalam Server, tim peneliti mencoba untuk mensimulasikan dengan menggunakan PC yang terinstal ProXmoX.

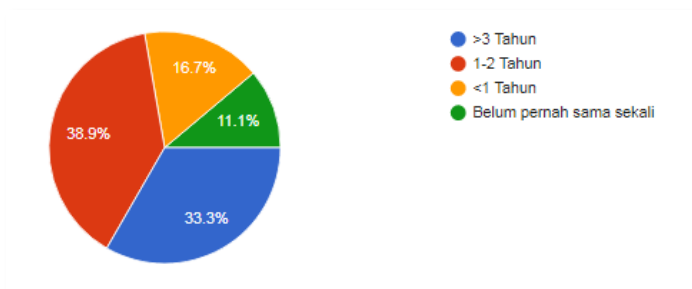
## F. PENDAMPINGAN DOSEN

Sejumlah 18 dosen (12 Dosen Tetap PNS, 3 Dosen tetap Non-PNS dan 3 Dosen Luar Biasa) telah mengkonfirmasi untuk menghadiri pertemuan perdana mengikuti kegiatan briefing research project ini dan mendapatkan tutorial tentang penggunaan Canvas untuk pembelajaran Semester Genap 2019-2020. Dosen-dosen adalah dosen dari semua fakultas di UIN Ar-Raniry kecuali dari Fakultas Adab & Humaniora dan FISIP. Dosen yang sebelumnya telah dinominasikan ternyata tidak available dan tidak dapat menominasikan pengganti sehingga tidak dapat berpartisipasi dalam riset project ini.



Gambar 11. Distribusi Peserta dosen dan dari Fakultas di UIN Ar-Raniry

Dosen yang berpartisipasi dalam penelitian ini juga memiliki pengalaman yang beragam dalam penggunaan teknologi internet dalam perkuliahan mereka.

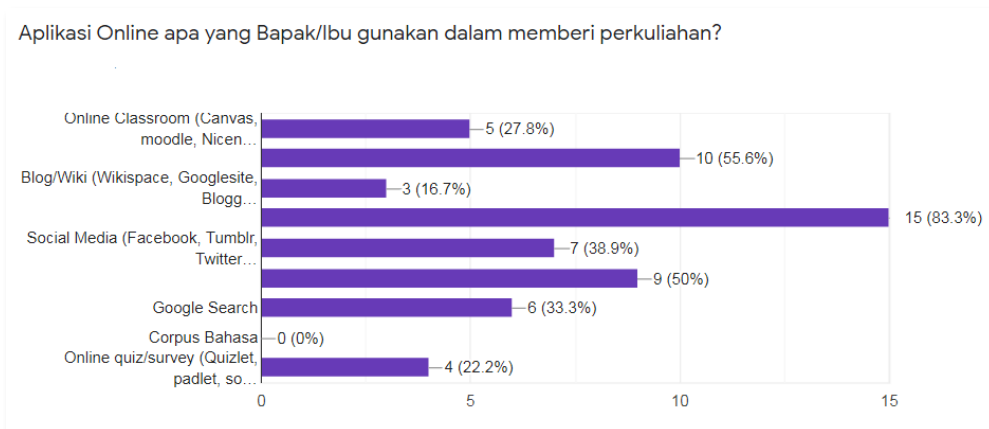


Gambar 12. Distribusi pengalaman menggunakan Teknologi Internet dalam perkuliahan



Tujuan ini adalah untuk mendapatkan variasi respon dari dosen yang memiliki pengalaman yang beragam terhadap aplikasi internet untuk perkuliahan. Peneliti beranggapan bahwa dengan melibatkan dosen dengan pengalaman yang sebanding tidak akan memberikan variasi kendala ataupun inovasi karena cenderung memiliki karakteristik skill dan teknik penggunaan tool-tool internet yang relatif sama.

Walaupun dalam survey singkat yang diberikan ada 2 dosen yang mengisi tidak pernah sama sekali menggunakan internet, ternyata dosen tersebut telah sebelumnya sering berkomunikasi dengan mahasiswanya menggunakan media internet messenger.



Gambar 13. Distribusi jenis apps yang pernah digunakan dalam perkuliahan

## 1. Tutorial

Dosen ini diberikan tutorial selama 30 menit tentang tujuan project ini dalam bagaimana mereka dapat membantu berkontribusi agar dapat memberikan informasi tentang penggunaan VLE dan 2x60 menit jam tutorial tentang bagaimana Canvas bekerja. Tutorial ini diberikan pada 26 Agustus dengan membagi dosen dalam 2 sesi pagi dan siang. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kelompok yang lebih kecil agar efektif dalam berdiskusi.

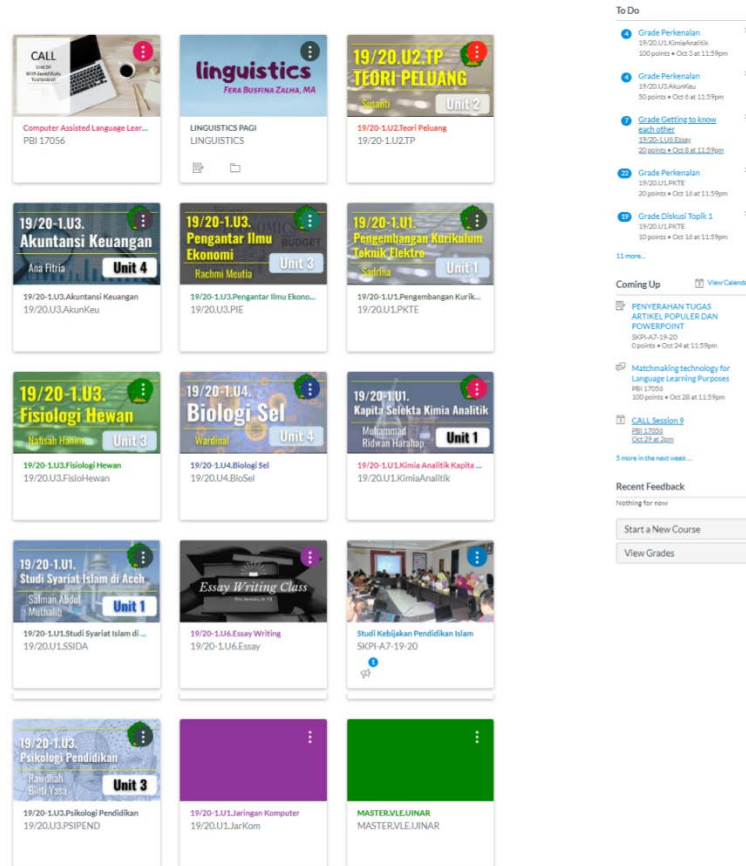
Dosen diberikan pengertian bahwa Canvas yang digunakan adalah canvas yang menggunakan Cloud bukan Canvas yang sudah terintegrasi dengan sistem UIN Ar-Raniry. Alasan yang paling utama adalah memberi pengertian tentang rasional dalam upgrade sistem server yang membutuhkan biaya, dan tidak rasional kalau upgrade dilakukan namun ternyata sistem yang ingin dipasangkan tidak memberikan manfaat dan digunakan dosen. Canvas Cloud yang digunakan adalah langsung pada server instructure.com. Untuk memudahkan dan memberikan *sense of belonging* kepada dosen dan mahasiswa mereka, PTIPD membuat redirect ke halaman login canvas.instructure.com dengan alamat vle.ar-raniry.ac.id. Penggunaan ini nantinya akan memudahkan tim peneliti dalam berkomunikasi dengan mahasiswa dan dosen berkaitan dengan url yang harus diakses. Kegiatan ini berakhir dengan pengisian consent form dan membuat account Canvas untuk dosen ini dan mengundang mereka untuk dapat menggunakan Sandbox yang sudah tersedia.

## 2. Pembuatan Kelas Virtual

Dosen yang sebelumnya menghadiri kegiatan tutorial diminta konfirmasi mata kuliah dan unit agar dapat dibuatkan kelas oleh tim Peneliti. Sebagian dosen telah mencoba memulai sendiri dan melaporkan ke tim Peneliti kalau mereka ingin diberikan kesempatan untuk mencoba-coba secara mandiri. Jika mengalami kendala mereka akan mengkomunikasikan.

Berdasarkan simulasi yang dilakukan sebelumnya, peneliti mencoba membuat template kelas yang dapat di export ke kelas yang baru disetup. Kemudahan yang didapat adalah konsistensi dalam membuat konfigurasi setiap kelas. Selain itu, dan juga paling utama adalah bahwa dosen sebisanya tidak disibukkan dengan urusan konfigurasi. Membuat settingan pada kelas membutuhkan pengetahuan terhadap administrasi Canvas (dan berbagai VLE dan LMS lain yang serupa) yang menurut peneliti adalah *mastery advance*. Berdasarkan studi Yusny & Ghufran (2019), dosen UIN memiliki persepsi positif terhadap teknologi ini, namun ragu dalam mengimplementasi karena tidak konfident dalam penguasaan teknologi ini secara sempurna. Yusny dan Ghufran merekomendasikan

dosen tidak harus disibukkan dengan hal teknis dan berikan kesempatan yang luas dosen untuk mengaplikasikan ilmu dan kepakarannya dengan menyeleksi dan membuat materi ajar dan mengembangkan ke dalam modul-modul belajar serta memoderasi dan menilai. Hal-hal yang teknis ini harus disupport oleh tim yang professional.



Gambar 14. Tampilan Kelas Canvas yang disetup dan dimoderasi oleh tim peneliti

Pendampingan awal dilakukan 9-14 September 2019. Dosen yang sudah mengkonfirmasi menghadiri sesi-sesi konsultasi di PTIPD di hari kerja. Tidak ada pembatasan dalam konsultasi. Targetnya adalah dosen mendapatkan skill yang ingin dikuasai. Dalam pendampingan awal ini diberikan penjelasan tentang cara kerja modul. Kebanyakan dosen partisipan yang bukan dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan kesulitan memahami beberapa terminologi seperti “instruksi” “assessment” “objective.” Malah ada sebagian dosen tidak memiliki silabus untuk

mata kuliahnya sehingga sangat kesulitan dalam mendesain modul di Canvas. Alasan yang dilaporkan adalah “karena ini pertama kali mengajarkan mata kuliah tersebut” dan “prodi masih bingung dalam membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Selama ini RPS menjadi kendala bagi banyak dosen karena sosialisasinya yang tidak gencar dan keterlibatan dosen yang minim. Namun peneliti menganggap ini bukanlah alasan tidak dapat mendesain Mata Kuliah. Terkesan disini bahwa program studi di UIN Ar-Raniry tidak begitu memperhatikan aspek penyelenggaraan perkuliahan. Standar-standar dan best practices yang sering kita dapatkan di referensi penyelenggaraan akademik di Higher Education belum menjadi prioritas civitas akademik UIN Ar-Raniry (Seldin, 1980; Fink, 2013 dsb).

Dosen juga diberikan pemahaman tentang pentingnya pemberian due dates dalam kegiatan yang memiliki bobot penilaian. Diantara dosen yang mengajar justeru tidak mempermasalahkan due dates dan cenderung mentolerir dan meringankan mahasiswa. Hanya saja ini bertentangan dengan prinsip kedisiplinan yang ingin dipromosikan dengan penggunaan VLE.

Tabel 2.

*Silabus (form mapping pembelajaran online dan tatap muka)*

**Rancangan Pembelajaran Menggunakan VLE**

Program Studi	: Pendidikan Matematika	Hama Dosen	: Susanti, S.Pd.I, M. Pd
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan	Asisten	: -
Mata Kuliah	: Teori Peluang	Alamat e-mail	: susanb@ar-raniry.ac.id
SKS	: 2	Homor HP	: 085277661261
Unit	: 02		

Syllabus

Kuliah	Tanggal	Modul/Topik	TM/VL	Agenda	Assessment
1	3 Sept 2019	Perkenalan	TM & VL	Perkenalan (tatap muka) dan memperkenalkan kelas Virtual	Menentma undangan kelas dan posting perkenalan di kelas VL
2	10 Sept 2019	Kombinatorik	TM	Kuliah tentang aturan penjumlahan dan perkalian	Tidak ada
3	17 Sept 2019	Penugasan	TM & VL	Pembenan tugas tentang aturan penjumlahan dan perkalian	Quiz di dalam VL
4	24 Sept 2019	Permutasi dan Kombinasi	TM	Kuliah tentang permutasi dan kombinasi	Tidak ada
5	01 Okt 2019	Penugasan	VL	Pembenan tugas tentang Permutasi dan Kombinasi	Tugas via VL
6	08 Okt 2019	Peluang	TM	Kuliah tentang konsep peluang dan ruang sampel	Tidak ada
7	15 Okt 2019	Peluang	TM	Kuliah tentang dua kejadian saling lepas dan saling bebas	Tidak ada
8	22 Okt 2019	Peluang	VL	Penugasan tentang konsep peluang, ruang sampel dan peluang dua kejadian	Tugas via VL dan Quiz

Untuk tahap awal dosen diminta untuk membuat mapping modul dan kegiatan online yang akan dipasangkan pada modul pembelajaran di Canvas. Template mapping ini berupa silabus yang digunakan menekankan pada membagi kegiatan dalam perkuliahan kepada tatap muka dan virtual.

Sebagian besar dosen kesulitan untuk memahami karena tidak memiliki silabus yang fixed. Sehingga peneliti membuat format yang baru yang hanya memfokuskan pada pengembangan materi di Canvas, dimana materi tatap muka juga dimasukkan tetapi hanya sebagai static page (dapat berisi text, video, embed pdf, slide, gambar dan lain sebagainya) yang mana materi itu hanya diperuntukkan untuk referensi atau kegiatan membaca atau handout presentasi dosen di dalam kelas. Form ini jauh lebih mudah untuk digunakan karena dosen hanya mengisi kegiatan online yang akan digunakan dan dipasangkan pada modul.

Nama Dosen : Rawdah Binti Yasa  
 Mata Kuliah : Psikologi Pendidikan  
 Unit : 3  
 Frodi : Psikologi

Tahun Ajaran : 2019/2020  
 Semester : Ganjil

Minggu Kuliah ke-	Topik/Modul Pembahasan	Jenis kegiatan di Canvas	Instruksi untuk melaksanakan kegiatan	Dinilai/ tidak	Bebot Nilai
1	Perkembangan Sosial Emosional	1. Diskusi	Berikut adalah beberapa pertanyaan berkaitan dengan Perkembangan Sosial Emosional. Bacalah Teks berikut (sumber : Buku Psikologi Pendidikan, Karangan, Ban 3) menjadi panduan untuk dapat menjawab pertanyaan berikut ini. Setelah anda menjawab, Silahkan memberikan komentar ke 2 posting teman yang lain. 1. Apa saja strategi yang dapat digunakan untuk pendidikan siswa SD kelas 1-3 berdasarkan teori Bronfrenbrenner. 2. Apa saja strategi yang dapat digunakan untuk pendidikan siswa SD kelas 1-3 berdasarkan teori Erik Erikson. 3. Strategi apa saja yang dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial anak 6-10 tahun.	Ya	20
		2. Quiz	-		
		3. Submit Tugas	-		
2		1. Diskusi	-		
		2. Quiz			
		3. Submit Tugas	Mencari ? dan membuat dalam sebuah makalah singkat (2-4 halaman)		

Gambar 15. Format form mapping kegiatan kelas yang sudah disempurnakan

### 3. Tutorial Mahasiswa

Mahasiswa pada unit-unit dosen diundang kedalam kelas Canvas yang sudah disetup dan sudah dipasangkan beberapa aktifitas online. Tim peneliti memberikan tutorial singkat tentang Canvas dan mahasiswa diberikan kesempatan untuk mencoba beberapa fitur di ruangan multimedia PTIPD. Mahasiswa-mahasiswa ini diberikan tutorial pada hari dan jam mereka kuliah.

Dari amatan peneliti, mahasiswa tidak menunjukkan resistensi dan sebaliknya mereka memberikan gesture positif dan antusias karena dosen mereka memilih mereka untuk kuliah menggunakan VLE. Pada kegiatan perkenalan diri yang dirancang menggunakan format diskusi dan mahasiswa diminta untuk menggunakan video dan bukan text paragraf untuk memperkenalkan diri. Peneliti menggunakan teknik ini untuk melihat resistensi, jika ada, dan enthusiasism, jika tugas yang diberikan ini diselesaikan oleh mahasiswa tersebut dengan baik.

Tugas yang pertama adalah mengikuti prosedur menerima invitation dengan membaca tutorial yang dipersiapkan peneliti. Peneliti menganggap awalnya tingkat ketelitian mahasiswa rendah dalam menyelesaikan proses “accepting invitation” karena ada beberapa step yang harus ditempuh semuanya dalam bahasa inggris. Namun kenyataannya adalah mahasiswa dapat menyelesaikan dengan baik sekali. Instruksi yang diberikan disertain screenshot dan mahasiswa menggunakan itu sebagai “clue” dalam mengikuti step tersebut.

Permasalahan yang kerap muncul di tahap ini adalah mahasiswa yang belum menyadari pentingnya E-mail. Banyak yang melaporkan kalau mereka tidak mengetahui password e-mail mereka lagi, karena e-mail mereka sudah tertanam di hp. Ada pula mahasiswa yang melaporkan kalau mereka mengganti alamat e-mail setiap mengganti handset (membeli handphone baru). Dan ada pula mahasiswa yang tidak memahami konsep password login pada canvas dengan menggunakan password email mereka dan ada pula yang tidak memahami cara kerja e-mail. Hal ini perlu jadi perhatian kampus mengingat ini adalah skill dasar dalam aplikasi teknologi internet.

## 5. Training pembuatan Graded Item (assessment)

Dosen partisipan ini kerap menanyakan bagaimana sistem penilaian yang akan digunakan; Apakah harus merunut pada skema nilai 10% untuk quiz, 25% Tugas, 25% Mid-Term dan 40% Final. Peneliti memberikan beberapa pemahaman kalau penggunaan penilaian di tingkat perguruan tinggi sebaiknya tidak kaku dan harus mengikuti skema yang lazim digunakan. Contohnya, untuk kelas yang muatan pembelajarannya berupa skill dimana mahasiswa melakukan ekperiment atau menunjukkan performa, tidak sesuai kalau dipatok nilainya sesuai dengan skema tersebut. Kelas English Writing misalnya, sering dosen memberikan 4 tugas utama menulis Essay dimana masing-masingnya diberikan kesempatan untuk mensubmit draft dan dimasing-masing draft essay yang disubmit diberikan nilai. Penilaiannya tidak akan bisa rational kalau dibagi dalam 10, 25, 25,40 point. Canvas menggunakan persentase dan ini dapat dijadikan sebagai wacana untuk mengubah strategi penilaian dosen terhadap performa mahasiswa sesuai dengan Mata Kuliah di asuh. Selama nominalnya adalah 0-100 tidak akan menjadi masalah, dan akan selalu dapat dikonversikan ke dalam penilaian huruf (A, B, C, D, E) dan Indeks Prestasi (0.00 – 4.00)

Dengan pemahaman itu dosen peserta merasa sedikit lebih terbuka dengan mengaplikasikan VLE dengan membuat kegiatan online yang diberikan bobot nilai. Pada beberapa sesi konsultasi, 2 diantara dosen peserta mempertanyakan tentang guideline pemberian bobot nilai di VLE. Sehingga memunculkan diskusi baru tentang kesenjangan nilai yang diberikan pada aktifitas berbeda. Diskusi tersebut berkembang pada concern dosen terhadap desain aktifitas yang terlalu rumit dengan bobot nilai terlalu rendah dan aktifitas yang sangat gampang dengan bobot nilai yang tinggi adalah indikator dosen/guru itu tidak memahami prinsip penilaian. Peneliti sangat tertarik dengan diskusi ini karena berkembang menjadi pembahasan mengenai fairness, dan prinsip kegunaan assessment untuk peningkatan mutu dosen mengajar (bukan nilai untuk mahasiswa).

Dosen tidak mendapati masalah dalam pembuatan kegiatan yang dinilai. Penjelasan yang singkat berkenaan dengan fitur dan rubrik dapat difahami dengan

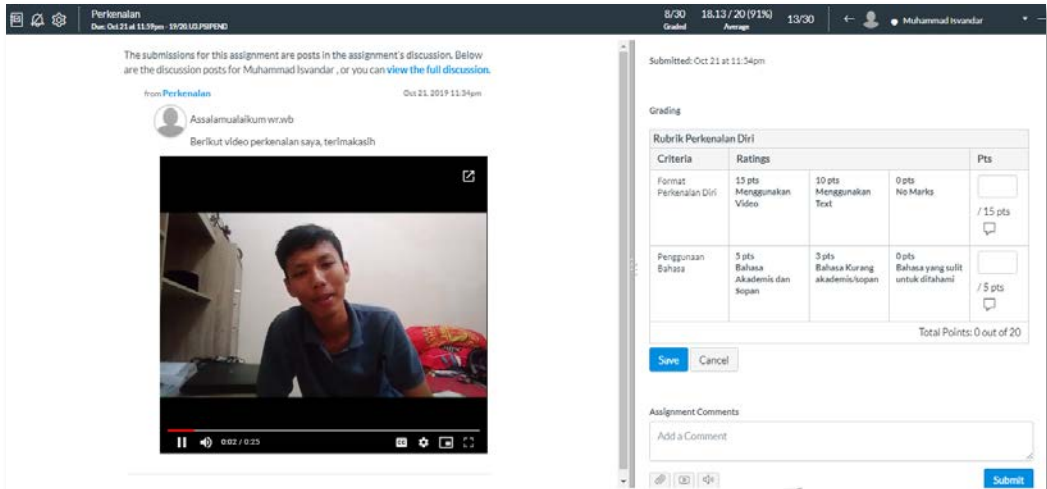
baik. Hanya saja, dosen yang bukan dari latar belakang ilmu pendidikan membutuhkan pendampingan lebih lanjut berkenaan dengan mendesain rubrik penilaian. Peneliti juga berasumsi bahwa kebanyakan dosen dan dosen berlatar belakang ilmu pendidikan juga tidak begitu *confidence* dengan teknis mendesain assessment.

Dosen juga dipandu untuk menilai performa mahasiswa dalam kegiatan di Canvas. Dosen dituntun untuk menggunakan fitur SpeedGrader. Berikut adalah screenshot Grades dan Speed Grader.

Student Name	Secondary ID	Perkenalan Out of 20	Quiz Topik 1 Out of 0	Tugas Topik 1	diskusi topik 1	Perkembangan Sosial Emosional Out of 20	Assignments	Total
Syifa Amella	syifaamella2299@	5	-	-	-	-	25%	25%
Tika apriana	tikaapriana1009@	20	-	-	-	-	100%	100%
Alfa Aswira	Alfaaswira1@gmail	20	-	-	-	-	100%	100%
Elfira Caramoy	elfira.caramoy03@	20	-	-	-	-	100%	100%
Devi Rahmadhani	devirahmadhani62	20	-	-	-	-	100%	100%
Zahratul Fazila	ZahratulFazila15@	20	-	-	-	-	100%	100%
Ruhul Fida	cutruhulfidan@gn	20	-	-	-	-	100%	100%
Mona fitrah	mnafttrah99@gn	20	-	-	-	-	100%	100%
Melani fttria	melaniftria1212@	0	-	-	-	-	-	-
Adam Furqan	adamfurqan27@gr	0	-	-	-	-	-	-
hanifhidayatullah	hanifhidayatullahC	0	-	-	-	-	-	-
Hafni laily Indriana	hafni.laily1999@gr	0	-	-	-	-	-	-
Muhammad Isvand	ivanisvandar55@g	0	-	-	-	-	-	-
Cut Ainun Mardiah	cutainunmardiah	0	-	-	-	-	-	-

Gambar 16. Panel Grades (nilai) mahasiswa dalam salah satu kelas





Gambar 17. Fitur Speed Grader untuk menilai performa mahasiswa dengan rubrik penilaian

## G. DISKUSI

Proses pendampingan yang dilakukan untuk penelitian ini belum selesai. Dosen yang menggunakan VLE dengan Canvas sedang mempersiapkan ujian Midterm yang mana akan dicoba dengan menggunakan fitur Quiz pada Canvas. Walaupun ini bukan esensi dari penggunaan Virtual Learning Environment, namun peneliti tidak mempersoalkan dosen yang meminta untuk difasilitasi penggunaan lab komputer untuk membuat ujian berbasis komputer. Peneliti menganggap ini sebagai gestur antusiasme yang patut untuk dihargai dan di beri dukungan.

Peneliti melihat dosen kelas yang didampingi dapat dijadikan sebagai tutor VLE di semester depan. Peneliti memiliki harapan tinggi berkenaan dengan antusiasme dosen peserta ini, yang mana dapat menjadi sebuah forum diskusi dan komunitas kecil yang dapat mengajar teknik-teknik pengembangan materi berbasis online kepada rekan-rekan sejawat lainnya di prodi dan fakultas. Namun hal yang menjadi kendala adalah keterbatasan waktu dosen dalam mengembangkan materi. Dari 18 dosen yang menyatakan bersedia untuk berpartisipasi pada penelitian ini 7

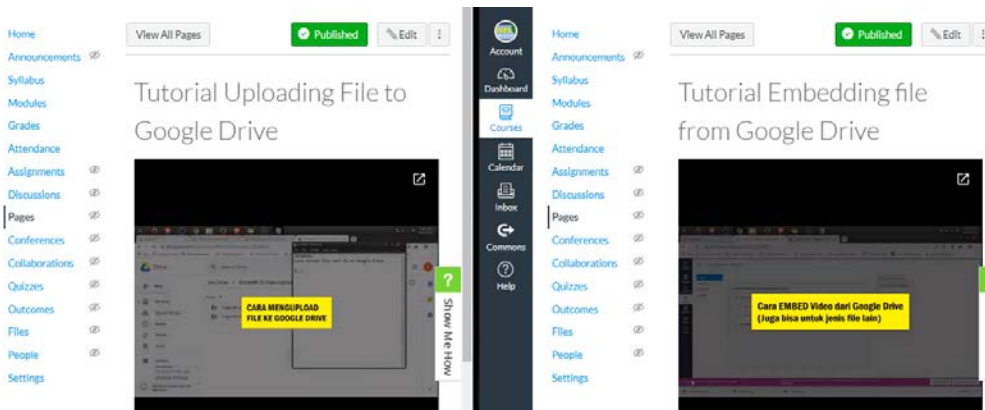
diantaranya tidak available di beberapa minggu ini sehingga mereka ada yang mengundurkan diri karena alasan terlalu banyak tertinggal (walaupun sebenarnya tidak masalah) dan ada pula yang baru memulai mencari bahan kuliah untuk dikembangkan dalam module karen sebelumnya disibukkan dengan urusan penelitian dan konferensi.

Tidak ada perbedaan yang signifikan antara dosen yang sudah berpengalaman dengan dosen yang belum berpengalaman dalam penggunaan. Internet dalam pengembangan dan penggunaan kelas VLE ini Justeru dosen yang lebih berkomitment dan antusias terhadap perkuliahan serta menikmati memberi kuliah terkesan lebih telaten dan entusiastik dalam mengadopsi pembelajaran blended learning dengan VLE ini. Hal inilah yang peneliti kira perlu adanya intervensi administratur akademik kampus. Dosen dan mahasiswa ini perlu difasilitasi dan diberikan ruang dan kesempatan untuk dapat mencoba dan dituntun agar dapat memanfaatkan teknologi ini secara maksimal.

Dua dosen yang sudah pernah mendapatkan tutorial penggunaan VLE (dosen yang baru menyelesaikan pendidikan S2 di luar negeri) merasa lebih konfident dalam mengembangkan kelasnya secara mandiri dan sangat sedikit membutuhkan arahan. Peneliti hanya memberikan pointer-pointer berkenaan hal-hal yang prinsipil saja, seperti menjaga penamaan aktifitas dalam modul agar rapi dan konsisten, memanfaatkan *toggle* publish/unpublish untuk modul sebaiknya tidak dibuka sekaligus, dan pembagian bobot nilai yang sesuai dengan komitmen dan jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas.

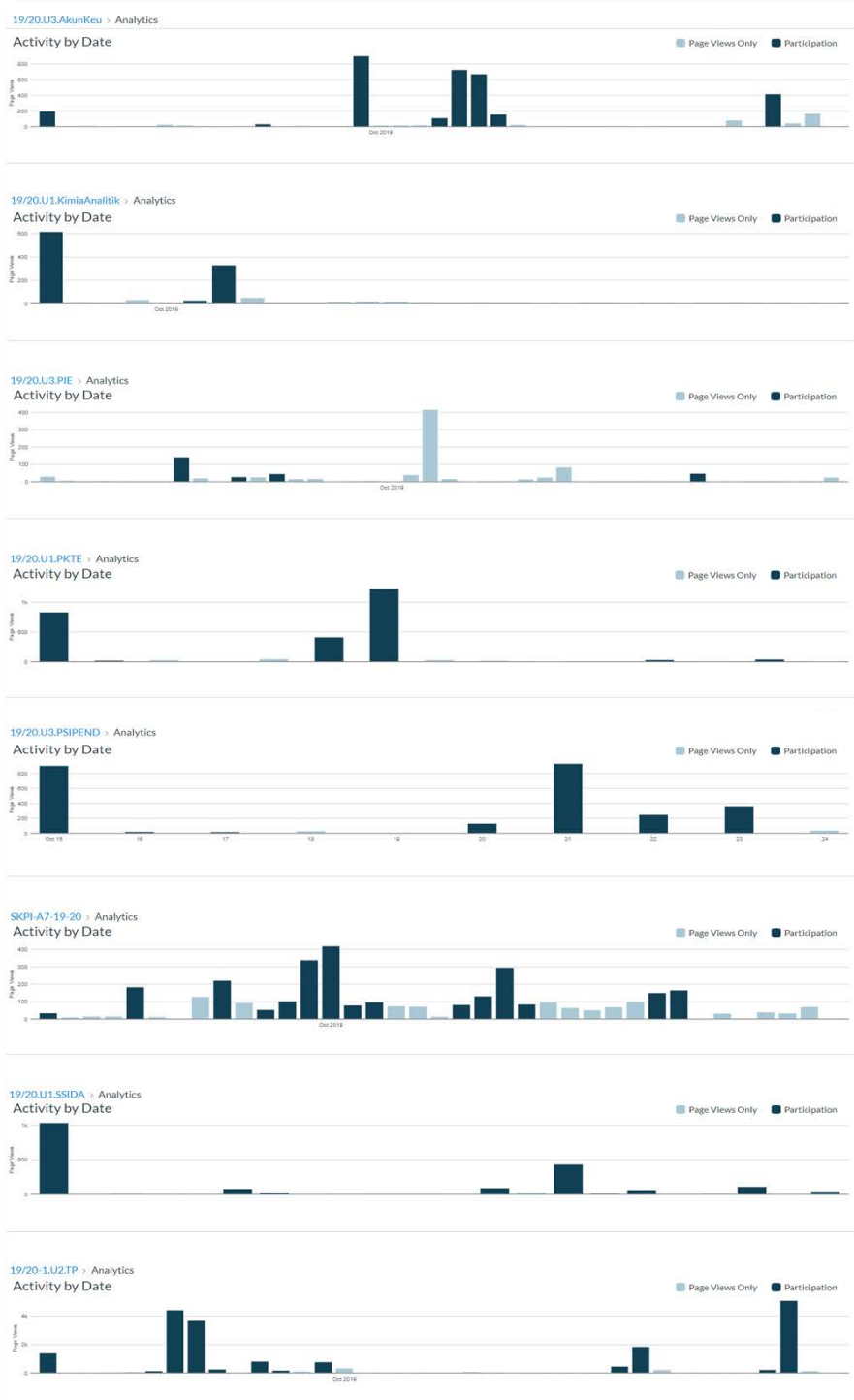
Dari sisi mahasiswa, terlepas dari karakter minat belajar mahasiswa yang bervariasi, mahasiswa tidak keberatan untuk meluangkan waktu untuk mencoba dan berpartisipasi dalam diskusi online. Selama penelitian ini mahasiswa juga tidak melaporkan permasalahan teknis dan mereka hanya membawa rekan mereka yang belum memiliki account untuk diundang oleh PTIPD (tim peneliti) sesuai dengan kesepakatan dosen dan tim peneliti (bahwa urusan teknis jangan merepotkan dosen). Salah satu kegiatan yang dilakukan mahasiswa membutuhkan pengetahuan penggunaan Google Drive (untuk mengembed/memasang file di

Canvas). Teknik ini bukan teknik yang populer namun sangat efektif. Mahasiswa yang diminta memposting video perkenalan membuat video dengan smartphone mereka dan mengupload ke Google Drive lalu menggunakan teknik *Embed* dan *Share* agar video tersebut dapat di pasangkan pada postingan mereka dan dapat ditonton oleh peserta kelas yang lainnya sesuai dengan materi tutorial yang diberikan pada pertemuan mahasiswa dengan tim peneliti. Mahasiswa menyelesaikan ini dengan sangat baik tanpa ada kendala apapun. Namun walaupun mahasiswa memiliki skill eksplorasi tinggi dan cenderung cepat dalam menyelesaikan persoalan digital, course designer atau dosen harus pula menyediakan referensi yang cukup dan jelas untuk dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai panduan penyelesaian masalah teknis seperti video tutorial ataupun modul tutorial (Lihat Lampiran). Berikut adalah screenshot video tutorial yang dipersiapkan tim peneliti berdasarkan permintaan salah seorang dosen peserta.



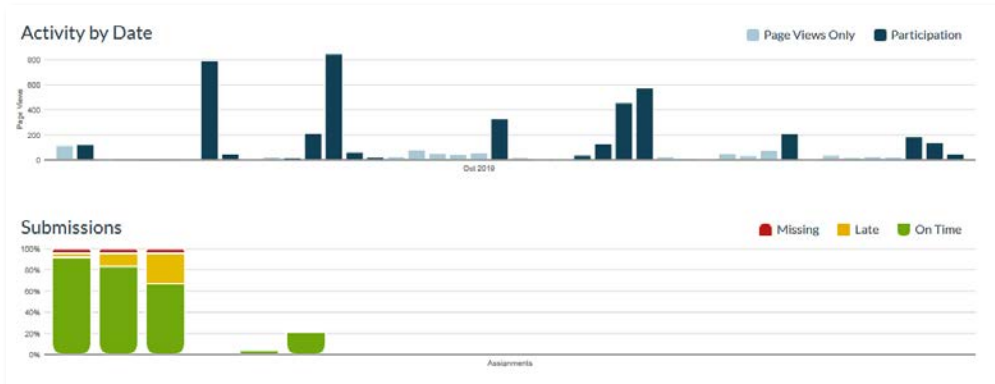
Gambar 18. Video tutorial cara upload file ke Google Drive dan embed file dari Google Drive

Partisipasi mahasiswa untuk awal kuliah dengan VLE ini relatif tinggi. Hanya saja, beberapa kelas ini interval tugas/aktifitasnya berjauhan karena dosen tidak mempersiapkan aktifitas setiap minggu perkuliahan. Dapat dilihat dari grafik berikut ini. Canvas memberikan akses data analytic yang mengukur tingkat partisipasi dan performa mahasiswa.



Gambar 19. Perbandingan distribusi aktifitas mahasiswa di VLE Sept-Okt 2019

Sebagai perbandingan, kelas yang bahan perkuliahannya dan semua aktifitasnya di Canvas akan lebih *frequent* diakses oleh mahasiswa:



Gambar 20. Tampilan analytics kelas yang memiliki kegiatan mingguan

## BAB - V

# PENUTUP

### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa kendala dalam implementasi blended learning dengan menggunakan VLE Canvas hanyalah masalah internal dosen. Secara teknis dosen tidak mengalami kendala. Dosen yang tidak pernah mendapatkan pengalaman mengikuti apalagi memoderasi kelas online menyatakan bahwa penggunaan Canvas lebih intuitif. Partisipan yang terlibat didalam penelitian ini merasa bahwa *challenge* yang sebenarnya dalam menggunakan ini adalah kemauan dalam mencoba. Bagi dosen adalah antusiasme untuk meningkatkan performa mengajar, hasrat untuk membuat mata kuliah yang diasuhnya dapat menjadi lebih berkesan dan dapat diaplikasikan oleh mahasiswanya.

Dalam penggunaan teknologi ini harus menitik beratkan pada aspek *course design* atau dalam pengembangan materi ajar, bukan pada aspek teknis penguasaan fitur-fitur yang ada pada Canvas atau platform LMS atau VLE serupa. Harus bisa dibedakan, bahwa sebagian fitur itu adalah untuk design materi ajar, dan sebagian fitur adalah untuk dosen memoderasi kelas yang diajarnya. Akan terkesan menyulitkan dan rumit jika dosen dibebankan untuk mendesain mata kuliah dan memoderasi dan mengassess mahasiswa, terutama bagi mereka yang baru mengadopsi blended learning. Namun tidak begitu halnya dengan dosen yang sudah pernah mendapatkan pengalaman mengikuti (menjadi peserta) kelas online atau pernah mencoba mengajar dengan menggunakan aplikasi serupa (Google Classroom, Moodle, Sakai, Nicenet, dsb). Mereka yang berpengalaman ini akan lebih senang jika hanya diberikan rambu-rambu prinsipil saja selanjutnya diberikan keleluasaan untuk bereksplorasi dan berinovasi dalam pengembangan materi ajar dan desain aktifitas belajar online dengan platform ini.

Hampir tidak mungkin untuk mengharapkan dosen untuk dapat mengadopsi pembelajaran dengan teknologi ini jika tidak ada regulasi. Dosen lazimnya bekerja sesuai dengan permintaan pemimpin dan pengambil kebijakan di Perguruan Tinggi. Ini sangat tergantung kepada arah pengembangan pihak lembaga penjaminan mutu untuk mengendorse pengadopsian pembelajaran blended learning sebagai trend pengembangan mutu kampus kedepan. Selama ini mungkin aspek penyelenggaraan perkuliahan tidak berada dibawah radar pengambil kebijakan. Banyak pengambil kebijakan di level universitas terlalu larut dalam aspek peningkatan mutu akademis namun hanya secara administratif, seperti melengkapi syarat administratif saja tanpa mau mem-*push* sedikit lebih dalam untuk melihat hal-ihwal akademis yang demikian spesifiknya.

Seperti hal yang peneliti dapati adalah, ketidak seragaman pandangan dosen dalam penyampaian materi karena dosen tidak tersosialisasi dengan silabus mata kuliah tersebut. Dosen pun bekerja mendesain mata kuliah sendiri-sendiri dimana tidak termonitor oleh standar yang ditetapkan prodi ataupun universitas.

Salah satu kelas yang partisipasi dalam project ini merupakan sebuah kelas yang diasuh oleh dosen tetap non-pns yang justeru tidak konfident karena usia yang masih muda. Namun dosen tersebut mengambil keputusan untuk mengajak dosen muda lainnya untuk team teaching unit tersebut. Kolaborasi mereka menghasilkan desain materi ajar lebih creative, dan berusaha untuk memaksimalkan fitur yang tersedia di Canvas. Menariknya, banyak ide-ide penggunaan Canvas yang tidak *common* justeru menjadi tuntutan mereka seperti mengintegrasikan plagiarism checker seperti Turnitin, real-time collaborative draw, tool untuk mengkonversi fungsi equation yang populer digunakan oleh mahasiswa (fitur Equation di Ms Word) ke dalam format Latex dengan menggunakan plugin atau sejenisnya. Selain itu dosen-dosen ini meminta dipandu dalam pembuatan bank soal dan dalam mendiseminasikan item soal dari bank soal berdasarkan kelompok kompetensi soal kepada mahasiswa secara otomatis. Hal-hal tersebut merupakan diskusi lanjutan yang seharusnya saat dosen tersebut sudah menguasai basic. Namun inilah yang disebut *enthusiasm*, dimana apresiasi dan ekspektasi terhadap penggunaan aplikasi digital sangat tinggi; dan ini muncul karena kolaborasi dosen dalam mengembangkan materi.

Pengembangan materi ajar ini memang seyogyanya dilakukan secara kolaboratif. Prodi lah yang menjadi organizer untuk memfasilitasi dosen-dosen pengasuh Mata Kuliah untuk dapat mengembangkan materi



dan merekamnya menjadi format template Course yang dapat disimpan dan diimport (digunakan) oleh dosen MK tersebut di Canvas. Idealnya adalah setiap mata kuliah yang ada dalam kurikulum prodi dipersiapkan *Master Template* mata Kuliah tersebut lengkap dengan komponen assessmentnya dan materi bacaan dan videonya yang open access (mengggunakan fitur Google Drive public sharing).

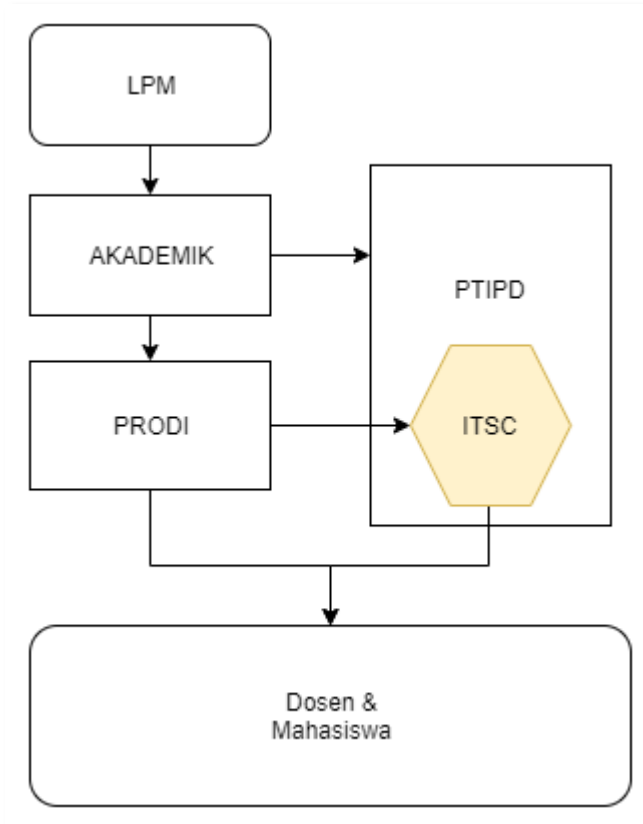
Tingkat partisipasi mahasiswa dalam kelas sangat ditentukan oleh seberapa intens kegiatan yang tersedia di modul VLE mereka (lihat lampiran). Aktifitas yang dikembangkan harus dapat membuat mahasiswa "*engaged with learning.*" Mereka harus selalu terpapar aktifitas yang dapat membuat mereka belajar. Tentunya yang sesuai dengan mata kuliah yang sedang diambilnya. Bagaimana jika mahasiswa mengeluh karena mereka toh juga mengikuti mata kuliah lain. Mungkin ini yang perlu dikaji lebih lanjut tentang apakah sistem maksimum 24 credit hours per semester terlalu menyita energi mahasiswa, sebagai pembanding di US untuk dapat menamatkan S1 selama 8 Semester harus menyelesaikan 120 Credit hours (SKS). Sehingga satu semester itu hanya 15 credit hours (SKS).

Hasil pembelajaran mahasiswa dapat diukur dengan baik apabila sistem assessment yang dikembangkan dalam kelas tersebut sudah didesain dengan baik. Setiap mata kuliah harus memiliki objectif yang jelas dan setiap item objective tersebut harus memiliki mekanisme pengukuran yang valid. Hal ini belum dapat diukur dengan keterbatasan waktu penelitian ini. Namun dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan materi penilaian menggunakan VLE, akan menjadi jelas setiap item-yang di ukur. Mahasiswa juga dapat dinilai secara *formative* (Coombe, Folse, & Hubley, 2007) dan tidak hanya secara *summative* (Brown & Abeywickrama, 2004) . Dengan menggunakan rubrik yang dapat didesain dalam semua aktifitas

penilaian di Canvas, dosen dapat mengukur dan dalam waktu yang sama memberikan feedback terhadap performa mahasiswa. Demikian pula dengan item assessment yang menggunakan *objective* format. Fitur ini dapat langsung digunakan saat dosen menggunakan model soal objektif untuk quiz dan ujian (multiple choice, True False, Multiple selection, Matching items dsb).

Untuk mendapatkan mutu lulusan yang tinggi, sudah saatnya pengambil kebijakan perguruan tinggi (dalam konteks ini UIN Ar-Raniry) untuk mulai untuk memfokuskan dalam penataan penyelenggaraan perkuliahan. Bidang akademik adalah bidang inti dari aktifitas kampus. Mengajar adalah Tridarma pertama yang mana juga paling utama. Ini bukan untuk membanding-bandingkan antara komponen tridarma perguruan tinggi, namun mengajar bukan diposisikan sebagai tridarma pertama kalau bukan memiliki impact yang sentral dalam penyelenggaraan Universitas.

Ada baiknya diupayakan lagi peningkatan kompetensi mengajar dosen yang mana selama ini tidak pernah muncul lagi dalam diskusi ataupun forum dalam kampus. Walaupun tidak ada salahnya, selama ini sering digaungkan pembahasan tentang peluang keterlibatan dosen diluar kampus, dan keterlibatan dosen dalam sistem birokrasi kampus, mengenai publikasi ilmiah, akreditasi dan lain sebagainya yang semua itu barulah lebih bermakna kalau hak mahasiswa untuk mendapat ilmu bisa lebih dimaksimalkan lagi. Kompetensi mengajar dosen dapat saja diukur dengan prinsip evaluasi Seldin (1980) dan sebagai medium untuk mengelola materi ajar dicanangkan penggunaan VLE secara institusional yang mana leading sectornya adalah Lembaga Penjaminan Mutu Universitas (LPM).



Gambar 21. Model kolaborasi unit dalam implementasi penggunaan VLE

Bagan diatas adalah model kerjasama/kolaborasi bagaimana unit-unit di UIN Ar-Raniry dapat mensinergi dalam menyediakan fasilitas virtual learning environment (VLE) untuk mendukung peningkatan mutu penyelenggaraan perkuliahan. Peneliti awalnya merancang untuk mengimplementasi ini harus ada *support center* yang berperan sebagai helpdesk, tutor dan konsultasi penggunaan teknologi instruksional yang berada dibawah biro akademik. Namun merujuk kepada tingkat kompleksitas strategi untuk mengadopsi teknologi ini diperlukan regulasi yang standar mutu yang baik dan terukur.

LPM sebagai ujung tombak quality assurance penyelenggaraan akademik harus mampu melihat potensi ini dan membuat standar agar dapat diimplementasikan oleh unit-unit prodi. Prodi nantinya diharuskan untuk memfasilitasi (1) pembuatan objective, standar kompetensi, dan materi pembelajaran setiap mata kuliah dan (2) pembuatan master course yang lengkap dengan materi dan komponen assessment oleh team dosen masing-masing mata kuliah dan (3) mempromosikan penggunaan VLE untuk perkuliahan di tingkat prodi.

Dosen akan diberikan pendampingan oleh sebuah unit yang bernama “Instructional Technology Support Center (ITSC)” yang berada dibawah koordinasi PTIPD. Support Center ini dikoordinatori oleh Kepala PTIPD dan dijalankan oleh konsultan teknologi instruksional, volunteer dari kalangan dosen dan mahasiswa magang di PTIPD. ITSC ini berperan dua sisi yaitu penggunaan aplikasi teknologi dan aplikasi ilmu instructinal/pedagogic. ITSC akan juga dapat membantu mendesain dan memublish material untuk tutoring dan juga instructional media yang dibutuhkan dosen untu digunakan di kelas VLE nya. PTIPD secara langsung bertanggung jawab terhadap *uptime* dan aspek *security* data dalam server VLE.

## B. SARAN

Penelitian ini telah mampu memaparkan model dalam penggunaan virtual learning environment menggunakan platform Canvas. Saat ini mungkin sudah muncul banyak platform lain yang memiliki kemampuan sebanding ataupun lebih baik dari Canvas. Industri teknologi saat ini sangat canggih dan sangat cepat. Platform ataupun aplikasi yang hari ini mampu membuat masyarakat berdecak kagum sangat mungkin akan “basi” keesokan harinya dengan hadir teknologi yang jauh lebih simple dan lebih

efektif. Penelitian ini mungkin hanya dapat mencoba menganalisa sebagian dari fitur-fitur yang tersedia dan bagaimana fitur tersebut dapat dimanfaatkan oleh UIN Ar-Raniry untuk meningkatkan performa dosen dan mutu penyelenggaraan akademiknya. Mungkin perlu adanya penelitian lanjutan untuk melihat impact penggunaan fitur ini dari sisi mahasiswa.

Penelitian ini juga belum mampu untuk melihat peningkatan kompetensi mahasiswa secara tuntas dan lebih komprehensif karena keterbatasan waktu untuk dapat menganalisa progress mahasiswa hingga menyelesaikan semester dengan menggunakan VLE. Untuk itu, peneliti merasa perlu adanya periset lain yang mengadakan studi yang mengkhususkan pada implementasi assessment kelas perkuliahan yang dicapai dengan penggunaan blended learning dengan Virtual Learning Management. Sehingga nantinya dapat memberikan kontribusi dan pemikiran terhadap model *best practice* implementasi VLE yang baik dan yang memberikan positive impact terhadap mutu lulusan dan pelaksanaan akademik di tingkat perguruan tinggi di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimron, A. (2018). Problematika Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran (Studi Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 15(2), 199–220.
- Al-Qahtani, A. A. Y., & Higgins, S. E. (2012). Effects of traditional, blended and e-learning on students' achievement in higher education. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(3), 220-234. doi: 10.1111/j.1365-2729.2012.00490.x
- Baker, J. W. (2000) The “Classroom Flip”: Using Web Course Management Tools to Become the Guide on the Side. In: *the 11th International Conference on College Teaching and Learning*: Jacksonville, Florida.
- Bakri, F., & Mulyati, D. (2017). Pengembangan Perangkat E-Learning untuk Matakuliah Fisika Dasar II Menggunakan LMS Chamilo. *Jurnal Wahana*

*Pendidikan Fisika*, 2(1), 25–30.

- Barnes, C., & Tynan, B. (2007). The adventures of Miranda in the brave new world: learning in a Web 2.0 millennium. *Research in Learning Technology*. <https://doi.org/10.3402/rlt.v15i3.10930>
- Bawden, D. (2008a). Digital literacies: Concepts, policies and practices. In *Names*. <https://doi.org/10.1093/elt/ccr077>
- Bawden, D. (2008b). Origins and concepts of digital literacy. *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. <https://doi.org/10.1093/elt/ccr077>
- Benson, R., & Brack, C. (2010). *Online learning and assessment in higher education: A planning guide*. Oxford: Elsevier.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2012) *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Blended Learning [Digital image]. (n.d.). Retrieved August 12, 2018, from [https://aospine.aofoundation.org/Structure/education/online-education/blended-learning/PublishingImages/blendedlearning\\_flippedclassroom.jpg](https://aospine.aofoundation.org/Structure/education/online-education/blended-learning/PublishingImages/blendedlearning_flippedclassroom.jpg)
- Bonk, C.J. & Graham, C.R. (2006). *The handbook of blended learning environments: Global perspectives, local designs*. San Francisco: Jossey-Bass/Pfeiffer. p. 5.
- Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2004). Language assessment. *Principles and Classroom Practices*. White Plains, NY: Pearson Education.
- Buschman, J. (2009). Information literacy, “new” literacies, and literacy. *Library Quarterly*. <https://doi.org/10.1086/593375>
- Chickering, A. W., & Ehrmann, S. C. (1996). Implementing the Seven Principles: Technology as Lever.

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2007). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Coombe, C. A., Folse, K. S., & Hubley, N. J. (2007). *A practical guide to assessing English language learners*. University of Michigan Press.
- Crouch, C.H. & Mazur, E. (2001) Peer Instruction: Ten Years of Experience and Results. *American Journal of Physics*. 69, 970–7.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Q.*, 13(3), 319-340. doi: 10.2307/249008
- Driscoll, M. P. (1984). Paradigms for research in instructional systems. *Journal of Instructional Development*, 7(4), 2–5.
- Egbert, J. (2005). *Principles and Practice in CALL classrooms*. Alexandria, VA: TESOL.
- Fink, L. D. (2013). *Creating significant learning experiences: An integrated approach to designing college courses*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Fisher, D., & Frey, N (2008). *Better learning through structured teaching: A framework for the gradual release of responsibility*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development
- Garnham, C. & Kaleta, R. (2002) *Introduction to hybrid courses*. *Teaching with Technology Today*, 8, 6. Retrieved from <http://www.uwsa.edu/ttt/articles/garnham.htm>
- Gutierrez, F. M. (2006) Faculty best practices using blended learning in e-learning and face-to-face instruction. *International Journal on E-Learning*, 5, 313–337.
- Higher Education Academy. (2017, May 18). Flipped learning. Retrieved August 12, 2018, from <https://www.heacademy.ac.uk/knowledge-hub/flipped-learning-0>
- Herayanti, L., Fuaddunnazmi, M., & Habibi, H. (2017). Pengembangan



- Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 205–209.
- Hernawati, E., & Aji, P. (2016). Perancangan dan penerapan konten e-learning melalui learning management system dalam meningkatkan motivasi belajar studi kasus pada mata kuliah Pemrograman Basis Data. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2(1), 23–32.
- Hidayat, A. N. (2017). E-Learning Implementation in Islamic Education Innovation. *HUNAF: Jurnal Studia Islamika*, 14(1), 17–36.
- Kemenristekdikti. (2018), Siaran Pers No: 30/SP/HM/BKPP/III/2018
- Kemenristekdikti. (2019a). *Panduan Admin ke Spada Indonesia*. Jakarta: SPADA INDONESIA.
- Kemenristekdikti. (2019b). Surat Edaran Direktorat Jenderal Kelembagaan IPTEK dan DIKTI Kemenristekdikti Nomor B/606/C.C5/KB.00.02/2019.
- Listiawan, T. (2016). Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 1(01).
- Mayadas, A. F. & Picciano, A. G. (2007) Blended learning and localness: The means and the end. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 11, 3–7.
- Munir, M. (2010). Penggunaan Learning Management System (LMS) Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Pendidikan Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, (1).
- National Association of State Universities and Land-Grant Colleges (NASULGC). (1997). *Returning to Our Roots: The Student Experience*. Washington, D.C.: NASULGC.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>

- Nichols, M. (2008). Institutional perspectives: The challenges of e-learning diffusion. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00761.x>
- Pinner, R. 2011, What is the difference between a VLE and an LMS? (CALL Review), *IATEFL Learning Technologies Newsletter*, Summer 2011, 1-8
- Reigeluth, C. M., & Frick, T. W. (1999). Formative research: A methodology for creating and improving design theories. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models, Volume II: A new paradigm of instructional theory* (pp. 633–651). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Richey, R.C., & Nelson, W. . (1996). Developmental research. In D. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 1213–1245). London: Macmillan.
- Richey, Rita C. (1994). Developmental Research: The Definition and Scope. In *1994 National Convention of the Association for Educational Communications and Technology* (pp. 714–720). Retrieved from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED373753.pdf>
- Rotherham, A. J., & Willingham D. T. (2009) "21st Century Skills: The Challenges Ahead." *Educational Leadership* 67 1, pp. 16-21
- Rotherham, A., & Willingham, D. (2010). " 21st-Century" Skills: Not New, but a Worthy Challenge. *American Educator*. <https://doi.org/10.1145/1719292.1730970>
- Sedana, I. G. N. (2009). Penerapan model UTAUT untuk memahami penerimaan dan penggunaan learning management system studi kasus: Experiential e-learning of Sanata Dharma University. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), 114–120.
- Seldin, P. (1980). *Successful Faculty Evaluation Programs. A Practical Guide to Improve Faculty Performance and Promotion/Tenure Decisions*. Crugers, NY: Coventry Press.
- Selwyn, N. (2013). *Distrusting educational technology: Critical questions for changing times. Distrusting Educational Technology: Critical Questions for Changing Times*. <https://doi.org/10.4324/9781315886350>

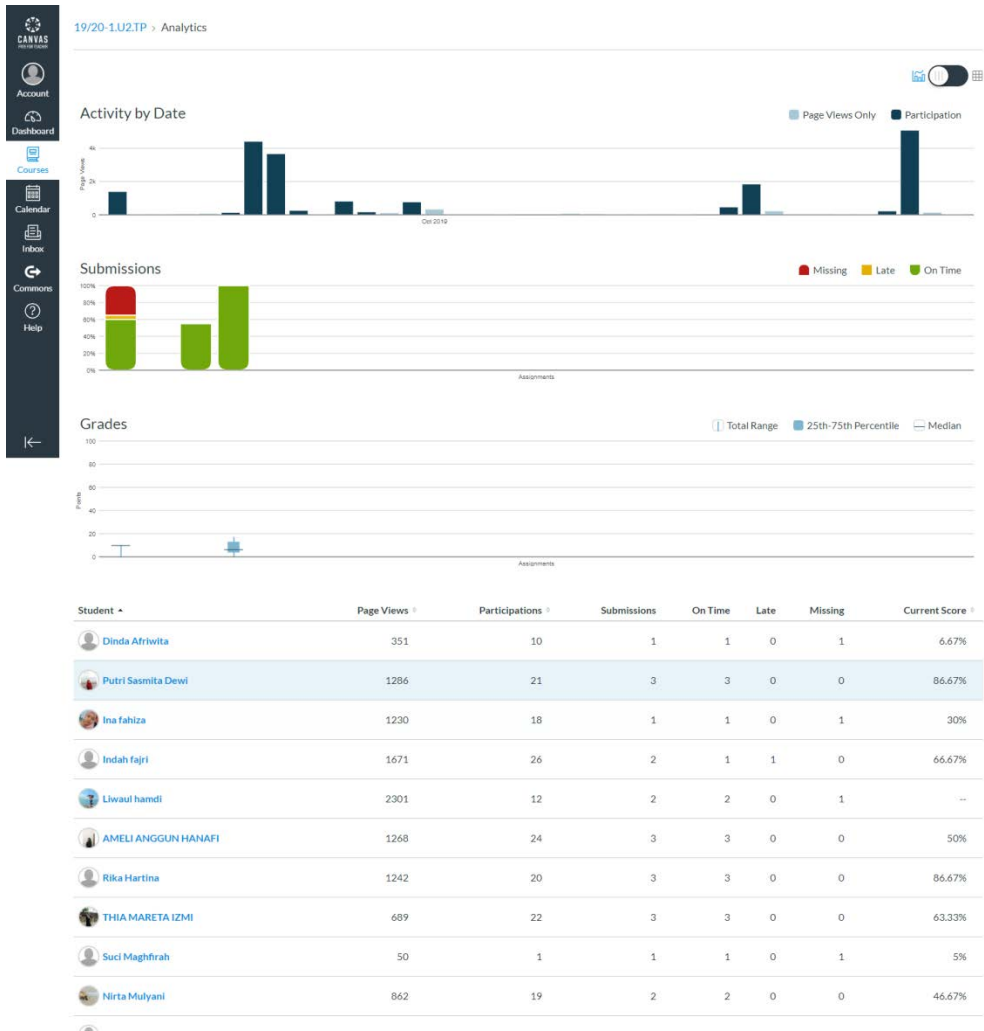
- Singh, R. R. (1991). Education for the Twenty-First Century Asia-Pacific Perspectives. *The Effects of Brief Mindfulness Intervention on Acute Pain Experience: An Examination of Individual Difference*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Street, B. (2003). What's "new" in New Literacy Studies?: Critical approaches to literacy in theory and practice. *Current Issues in Comparative Education*. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2011.02.026>
- Subiyantoro, S., & Ismail, I. (2017). Dampak learning management system (lms) padaperforma akademik mahasiswa di perguruan tinggi. *Edu dikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 307–314.
- Suthers, D. D., Toth, E. E., & Weiner, A. (1997). *An integrated approach to implementing collaborative inquiry in the classroom*. Paper presented at the Proceedings of the 2nd international conference on Computer support for collaborative learning, Toronto, Ontario, Canada.
- Thorne, K. (2003) *Blended learning: How to integrate online and traditional learning*. London, UK: Kogan Page.
- Tobin, T. J., Mandernach, B. J., & Taylor, A. H. (2015). *Evaluating online teaching: Implementing best practices*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
- Vai, M., & Sosulski, K. (2016). Essentials of online course design : a standards-based guide. Retrieved from <http://lib.mylibrary.com?id=841244>
- van den Akker, J. (1999). Principles and Methods of Development Research. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 1–14. [https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1)
- Wirawan, I. M. A., & Ratnaya, I. G. (2011). Pengembangan desain pembelajaran mobile learning management system pada materi pengenalan komponen jaringan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 314–324.

Yusny, R., & Ibnu Yasa, G. (2018). *Implementasi aplikasi sistem pembelajaran virtual (VLE) untuk blended learning berbasis open source di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.*

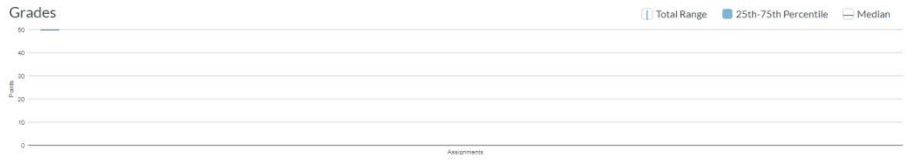
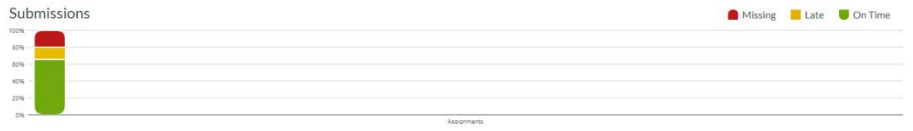
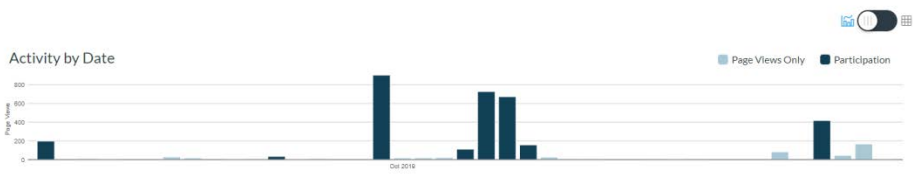
Yusny, R., & Ibnu Yasa, G. (2019). Mengembangkan (pembelajaran) blended learning dengan sistem lingkungan pembelajaran virtual (VLE) di ptkin. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 19(1), 103-127.

# LAMPIRAN 1

## Daftar Performa Mahasiswa

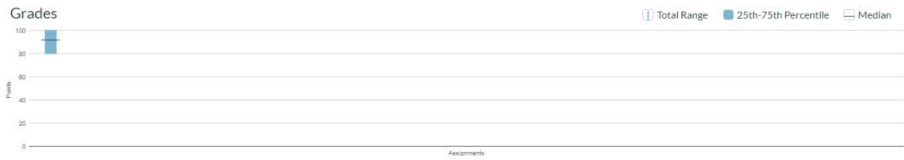


CANVAS  
Account  
Dashboard  
Courses  
Calendar  
Inbox  
Commons  
Help



Student	Page Views	Participations	Submissions	On Time	Late	Missing	Current Score
Agnes A.	149	1	1	1	0	0	100%
Putri Adia	156	1	1	1	0	0	100%
Sri Afdiani	103	1	1	1	0	0	100%
Marlis Afprina	82	2	1	0	1	0	100%
Yudid Amelia	65	3	1	1	0	0	100%
Nur Amni	180	2	1	1	0	0	100%
M. Faris Ardian	102	1	1	1	0	0	100%
Faradiva Arifan	61	1	1	0	1	0	--
Birrulwalidain	5	0	0	0	0	1	--
Ananda chairunnisa	111	1	1	1	0	0	100%

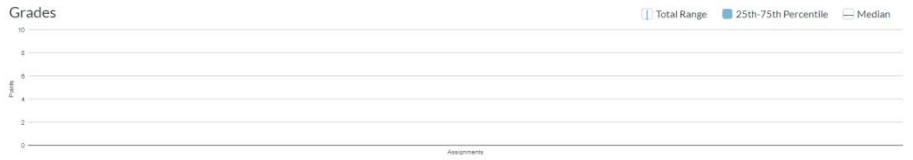
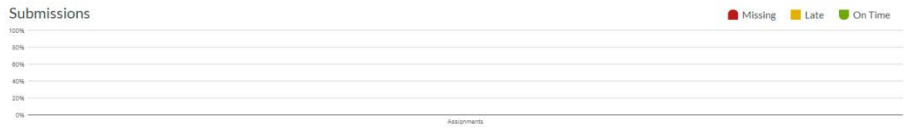
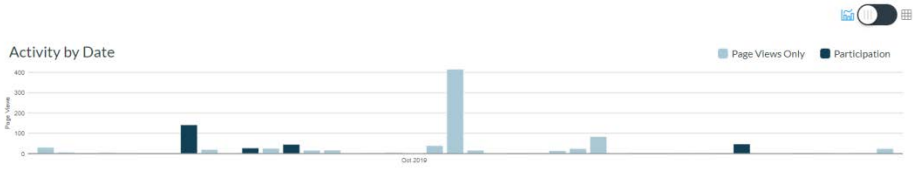
CANVAS  
Account  
Dashboard  
Courses  
Calendar  
Inbox  
Commons  
Help



Student	Page Views	Participations	Submissions	On Time	Late	Missing	Current Score
Alfan Ferdiansyah A	133	1	1	1	0	0	--
M Irvan Aryadi	44	1	1	1	0	0	80%
Jasniar Br Bancin	158	2	1	0	1	0	--
Fikri Halqal	139	2	1	1	0	0	--
Miratul Khairi	53	1	1	1	0	0	90%
Mahazir	97	1	1	1	0	0	100%
Risna Saftri	175	4	1	1	0	0	--
test	2	0	0	0	0	1	--

CANVAS  
Account  
Dashboard  
Courses  
Calendar  
 Inbox  
 Commons  
 Help  
 ←

19/20.U3.PIE > Analytics



Student	Page Views	Participations	Submissions	On Time	Late	Missing	Current Score
Rachmi Meutia Adnita	1	0	0	0	0	0	--
Anas alfathani	15	0	0	0	0	0	--
Ari ananda	2	0	0	0	0	0	--
Yulia ananda	11	0	0	0	0	0	--
Anshar	9	0	0	0	0	0	--
Ananda Arieza	2	0	0	0	0	0	--
Ananda Arieza	3	0	0	0	0	0	--
Nisa aulia	5	0	0	0	0	0	--
Risma Erlinda	18	0	0	0	0	0	--
Cut faradilla	35	0	0	0	0	0	--



CANVAS LMS

Account

Dashboard

Courses

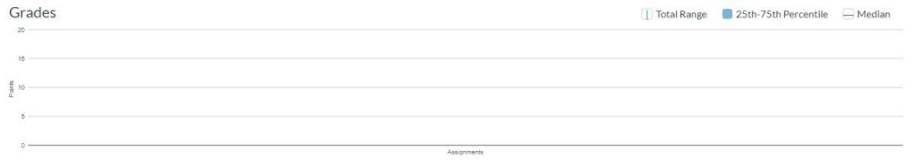
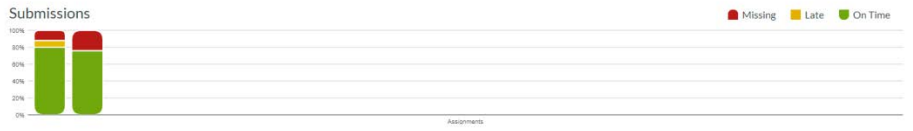
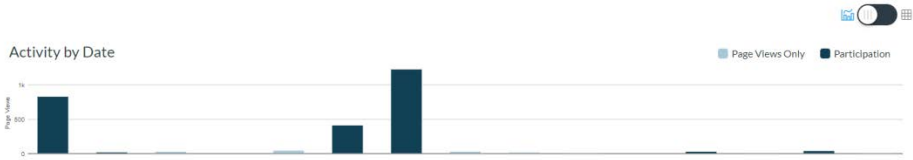
Calendar

Inbox

Commons

Help

←



Student	Page Views	Participations	Submissions	On Time	Late	Missing	Current Score
aldzyc@gmail.com	9	1	1	1	0	1	--
Muhammad Fauzan Arrayyan	105	2	2	2	0	0	--
Rezeki mardiani fahlevi	136	11	2	2	0	0	--
Mirza Sultan Farza	115	6	2	2	0	0	--
Maryu Fira	108	2	2	2	0	0	--
Yusran Fuazi	129	2	2	2	0	0	--
MUHAMMAD FURQAN	211	7	2	2	0	0	--
Fajar Gunawan	61	7	2	2	0	0	--
Kurniawan guspardi	64	7	2	2	0	0	--
Teuku Dirza Syawal Hakim	36	4	1	0	1	1	--

CANVAS LMS

Account

Dashboard

Courses

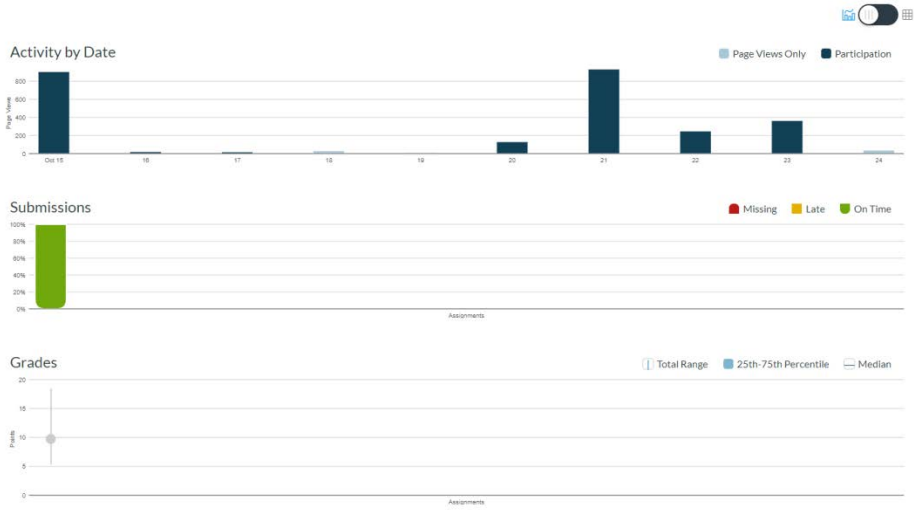
Calendar

Index

Commons

Help

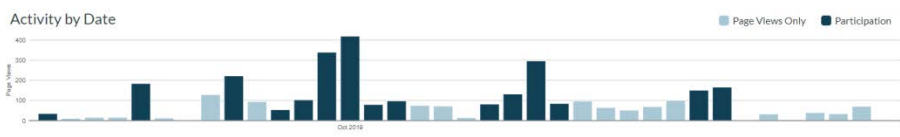
←



Student	Page Views	Participations	Submissions	On Time	Late	Missing	Current Score
Syifa Amelia	97	1	1	1	0	0	--
Tika apriana	226	1	1	1	0	0	--
Alfa Aswira	90	1	1	1	0	0	--
Elfira Caramoy	123	5	1	1	0	0	--
Devi Rahmadhani	57	1	1	1	0	0	--
Zahratul Fazila	20	1	1	1	0	0	--
Ruhul Fida	72	1	1	1	0	0	--
Mona fitrah	73	1	1	1	0	0	--
Melani fitria	123	1	1	1	0	0	--
Adam Furqan	51	1	1	1	0	0	--

Account
   
 Dashboard
   
 Courses
   
 Calendar
   
 Inbox
   
 Commons
   
 Help
   
 ←

Activity by Date Page Views Only Participation



Submissions Missing Late On Time



Grades Total Range 25th-75th Percentile Median



Student	Page Views	Participations	Submissions	On Time	Late	Missing	Current Score
Aslinda Andriani	183	7	1	1	0	1	100%
Yunita Asman	174	5	1	1	0	1	100%
Riska Auzla	231	7	1	1	0	1	100%
Nurul Fariyah	332	5	1	1	0	1	100%
Lina Fitriany	435	8	1	1	0	1	100%
Layyina	372	7	1	1	0	1	100%
Mahasiswa	171	1	2	2	0	1	100%
Muzaris Masyhudi	360	8	1	1	0	1	100%
Devi Mutia	244	7	1	1	0	1	100%
Test Student	16	0	0	0	0	1	--

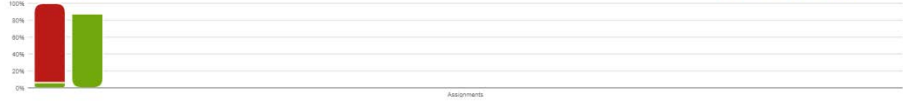
CANVAS  
Account  
Dashboard  
Courses  
Calendar  
Inbox  
Commons  
Help

19/20.U1.SSIDA > Analytics

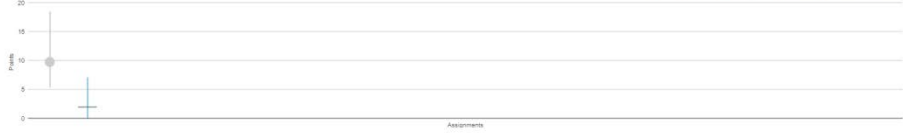
### Activity by Date



### Submissions

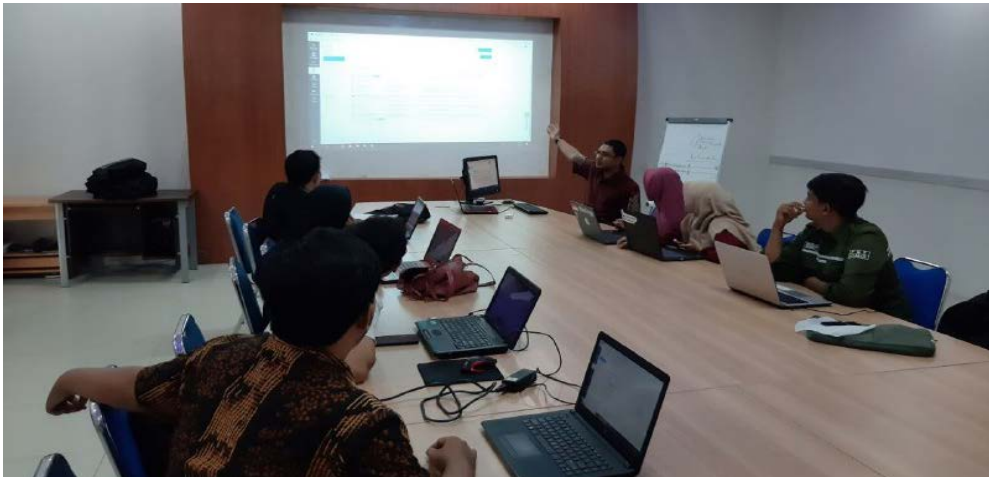


### Grades



Student	Page Views	Participations	Submissions	On Time	Late	Missing	Current Score
Rahidatul Aisyi	67	1	1	1	0	1	100%
MUHAMMAD SHIDDIQ AL-ALAFIY	36	1	0	0	0	1	--
Muhammad Ikhlissul Amal	34	0	0	0	0	1	--
aufaaulia	70	1	1	1	0	1	--
Nurul 'Aqilah Syafiqah Binti Mohd Azman	47	1	1	1	0	1	--
Raifa Nabilah Azzahra	67	1	1	1	0	1	--
Dilla Prastyia Benu	28	1	1	1	0	1	--
dollyismalindra	45	0	0	0	0	1	--
Furqan Firmansyah	67	1	1	1	0	1	--
Fauzaldil Ibrahim	51	1	1	1	0	1	--

LAMPIRAN 2  
Dokumentasi



LAMPIRAN 3  
Log Penelitian



CATATAN HARIAN KEMAJUAN PENELITIAN  
PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN LP2M  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH TAHUN 2019

Ketua Peneliti/Pengusul : Rahmat Yusny  
 NIDN/NIPN : 2019128001  
 ID Peneliti : 201912800108000  
 Anggota 1 : Ghufran Ibnu Yasa  
 Judul Penelitian : Evaluasi Implementasi Aplikasi Sistem Pembelajaran Virtual (VLE) di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
 Kategori Penelitian : Penelitian Pengembangan Pendidikan Tinggi  
 Bidang Ilmu yang Diteliti : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan

**Log Kemajuan Penelitian**

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Catatan Kemajuan	Kendala
1.	1-7 Mei 2019	Menyusun draft panduan pelatihan pembuatan kelas dengan menggunakan Canvas VLE	Oulining tahapan-tahapan dalam pembuatan kelas virtual dengan menggunakan platform Canvas Instructure.	Tidak ada
2.	8 Mei 2019	Merekrut Assisten Penelitian di Lapangan	Merekrut mahasiswa yang sudah berpengalaman dalam instalasi web-based app kedalam server.	Ada beberapa kandidat namun hanya satu yang bersedia dan memiliki kesediaan waktu untuk menjadi asisten lapangan.
3.	8 Mei 2019	Rapat persiapan FGD/Simulasi dengan volunteer	Membuat kelas Canvas simulasi (sandbox) untuk digunakan oleh 2 kelompok mahasiswa FTK untuk simulasi pembuatan modul perkuliahan .	Tidak ada

4.	9 Mei – 21 Juni 2019	Training dan simulasi pembuatan kelas virtual di Canvas VLE (versi cloud) kelompok 1	<p>Memberikan penjelasan berulang tentang simulasi pembuatan modul pembelajaran menggunakan Canvas. Peserta simulasi akhirnya bekerja dengan berkelompok selama 1 bulan untuk menyelesaikan modul mereka.</p> <p>Kelompok pertama ini memberikan feedback terkait dengan langkah-langkah dalam menambahkan aktifitas dalam modul yang dikembangkan.</p>	Peserta simulasi meminta untuk bekerja berkelompok sehingga perlu ada modifikasi dalam kegiatan simulasi ini.
5.	9 Mei – 21 Juni 2019	Training dan simulasi pembuatan kelas virtual di Canvas VLE (versi cloud) kelompok 2	<p>Memberikan training yang relatif singkat tentang simulasi pembuatan modul pembelajaran menggunakan Canvas. Peserta simulasi akhirnya bekerja dengan berkelompok selama 1 bulan untuk menyelesaikan modul mereka.</p> <p>Kelompok 2 ini tidak banyak memberikan komentar, dan menunjukkan percaya diri yang tinggi untuk menyelesaikan modul yang dimaksud.</p>	Disesuaikan dengan kelompok pertama
6.	10 Mei – 21 Juni 2019	Review tahapan dan bagian dalam pembuatan kelas dengan Canvas VLE untuk persiapan FGD/Simulasi dengan volunteer	Mengoutline permasalahan-permasalahan yang didapati oleh peserta saat pengembangan modul serta mencari solusi penyelesaian.	
7.	23 Mei 2018	Penandatanganan Kontrak di Puslitpen UIN Ar-Raniry Banda Aceh	Tanda tangan kontrak penelitian.	Tidak ada

8.	24 Mei 2019	Rapat peneliti	Mengadakan rapat dengan peneliti. Membahas tentang mensinergikan penggunaan blended learning dengan regulasi penyelenggaraan perkuliahan dan strategi dalam menjalankan Development Research	
9.	28 Mei 2019	Memulai penginstalan Canvas VLE di PC mengikuti panduan dari Instructure.com	Simulasi penginstalan Canvas instructure dengan PC menggunakan metode yang disarankan dari Guide Instalasi Canvas resmi.	(update) Setelah mencoba beberapa kali dan mengulang proses, ternyata tidak berhasil. Terdapat permasalahan saat menginstall Ruby on Rails.
10	30 Mei 2019	Rapat menyusun strategi kerja/pembagian tugas untuk persiapan tahap awal penelitian (Pembuatan timeline penelitian)	Membagi tugas penginstalan Canvas ke server dan konsultasi regulasi dengan LPM dan pembuatan draft	
11	31 Mei 2019	Metode Penginstalan II menggunakan distribusi Canvas dari Instructure.com	Install ulang system operasi ubuntu 16.04, 18.04.	Tidak mendapatkan solusi dalam penginstalan EFI di Linux
12	21 Juni 2019	Metode Penginstalan III menggunakan ...	Melakukan instal ulang sistem operasi proxmox server dan create VM, mendownload file menggunakan terminak di dalam ProxMox dan menconversi format file dari Bitnami dan menginstal ke dalam PC simulasi dengan OS berbasis Windows server.	Berhasil mendapatkan akses administrator, membagi user account dan mengcreate kelas.
13	28 Juni 2019	Memulai penginstalan Canvas VLE dengan source dari bitnami ke dalam computer server	Porting ke Server tidak berhasil. Kemudian dicoba penginstalan dengan metode terakhir di server, tidak berhasil.	Cara terakhir berhasil hanya saja ketika di porting ke server tidak berhasil.




		milik UIN Ar-Raniry dengan spesifikasi ...		
14 .	16 Agustus 2019	Mengevaluasi kelas virtual yang dikembangkan oleh volunteer (log catatan proses dan feedback setiap kelompok volunteer)	Mengadakan pertemuan dengan peserta simulasi pembuatan kelas.	Tidak ada kendala
15 .	17-18 Agustus 2019	Membuat/merangkum log hasil simulasi pembuatan kelas virtual	Kumpulan catatan dijadikan kedalam draft cookbook Canvas.	Tidak ada kendala
16 .	19 Agustus 2019	Membuat draft tahapan pelatihan menjalankan perkuliahan dengan menggunakan Canvas VLE	Mengembangkan Cookbook	Tidak ada kendala
17 .	20 Agustus 2019	Mendesain Instrumen untuk Classroom invitation dan Pre-Course Survey	Membuat instrumen untuk menjaring informasi tentang pengalaman mahasiswa yang terpilih dalam menggunakan teknologi dalam perkuliahan dan membuat form untuk menjaring alamat e-mail mahasiswa.	Tidak ada kendala
18 .	20-24 Agustus 2019	Menominasikan sejumlah dosen dari fakultas-fakultas di UIN Ar-Raniry untuk berpartisipasi dalam pilot pendampingan dosen mengajar secara Blended Learning dengan menggunakan Platform Canvas VLE	Menawarkan dosen-dosen di fakultas-fakultas untuk berpartisipasi dalam project ini atau merekomendasi siapa yang berminat. Prioritas adalah dosen yang sudah pernah mengikuti simulasi berkuliahan dengan vle di tahun yang lalu.	Sebagian dosen ragu karena tidak percaya diri akan dapat melangsungkan perkuliahan dengan VLE sehingga pilih untuk melihat teman-teman lain yang ikut. Pemilihan dosen ini dilaksanakan diluar jadwal awal karena peneliti harus menunggu unting kuliah semester ganjil 2019-2020 selesai dilaksanakan.

19	26 Agustus 2019	Tutorial dan penandatanganan consent letter dengan partisipan untuk menyelesaikan perkuliahan dengan Canvas VLE untuk semester Ganjil 2019-2020.	Pertemuan dengan dosen yang bersedia untuk mengajar dengan didampingi oleh tim course developer. Dosen dijelaskan tentang strategi untuk blend materi kuliah mereka. Semua dosen yang hadir di dua sesi (pagi dan sore) bersedia dan menanda tangani consent letter form.	Tidak ada kendala
20	9-14 September 2019	Pendampingan pembuatan kelas kuliah oleh asisten penelitian (Pencatatan Log)	Pembuatan silabus Blended Learning, pengembangan materi ajar (min 2 modul). Pendampingan pembuatan kelas dan tutorial penggunaan fitur kelas dalam Canvas.	Sebagian kecil dosen sudah memulai
21	16-30 September 2019	Pendampingan memperkenalkan Canvas VLE kepada mahasiswa dosen partisipan (Pencatatan Log)	Mengundang Dosen dan mahasiswa untuk mengikuti kuliah di PTIPD untuk mendapatkan tutorial meregister di kelas Canvas	Baru 3 Unit yang sudah melakukan tutorial Canvas. Perlu untuk mencocokkan jadwal mengajar dosen.
22	20 September 2 Oktober 2019	Mendesain Instrumen Evaluasi Performa Dosen dan Mahasiswa yang menggunakan Blended Learning	Mendesain item questionnaire dan menganalisa partisipasi mahasiswa	Tidak ada kendala
23	1 – 12 Oktober 2019	Pendampingan penggunaan Cloud Storage untuk penyimpanan bahan ajar	Mengadakan pertemuan dengan dosen-dosen partisipan untuk menyimpan bahan kuliahnya di Share Folder di masing masing Google Drive.	Tidak ada kendala
24	?? Oktober	Pendampingan penggunaan Screencasting untuk pembuatan video presentasi kuliah	Tidak jadi di laksanakan karena dosen lebih memilih pembuatan item assessment	Agenda ini dilangkahi dan akan diberikan khusus setelah musim mid-term

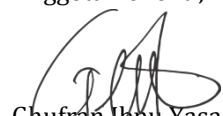
25	13 -21 Oktober	Pendampingan membuat materi assessment perkuliahan: Quiz, Midterm dan Tugas dengan Rubrik (Pencatatan Log)	Mengadakan pertemuan dengan masing-masing dosen untuk membuat item quiz dan assignment, pembuatan rubrik dan penggunaan Speed Grader	Dosen mengisi nilai di panel Speed Grader untuk aktifitas yang telah diselesaikan
26	22 Oktober 2019	Test Instrumen Evaluasi Performa Dosen dan Mahasiswa	Beberapa item questioner untuk evaluasi mahasiswa dan dosen harus dimerge untuk mendapatkan respon sebelum berakhir masa pelaporan	Belum semua mahasiswa mengisi
27	23 Oktober	Evaluasi Performa Dosen dan Mahasiswa yang menggunakan BL dengan Canvas Instructure	Hanya melakukan evaluasi partisipasi mahasiswa dan dosen	Dosen belum percaya diri dengan membuat postingan di Canvas
28	24 Oktober 2019	Finalisasi model SOP integrasi VLE dalam program LPM	Draft	Draft harus segera disubmit. Menunggu input reviewer

Banda Aceh, 24 Oktober 2019  
Tim Peneliti

Ketua Peneliti,

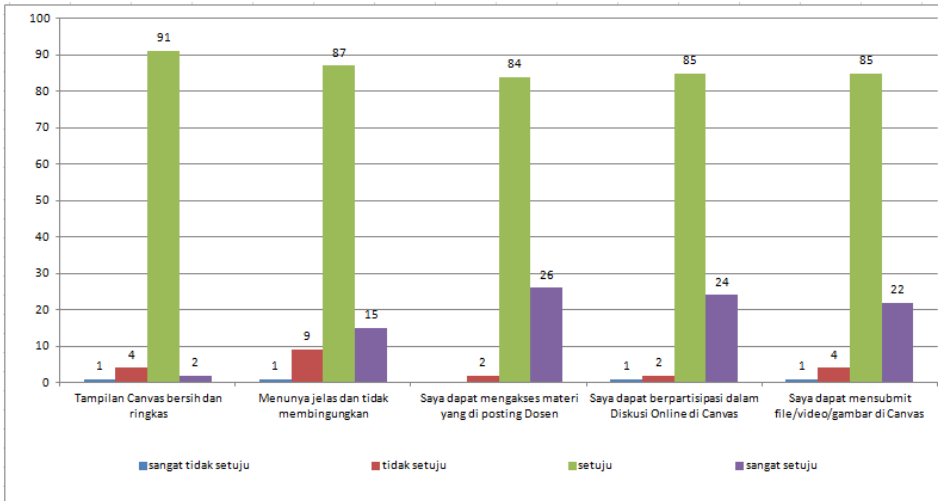
  
Rahmat Yusny

Anggota Peneliti,

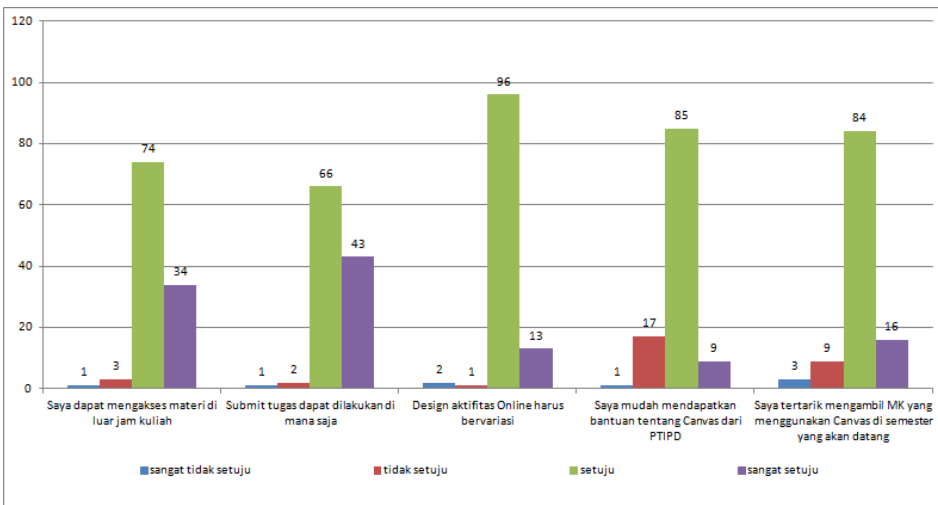
  
Ghufan Ibnu Yasa

LAMPIRAN 4  
Feedback Evaluasi Pembelajaran VLE - Mahasiswa

1. Platform Canvas



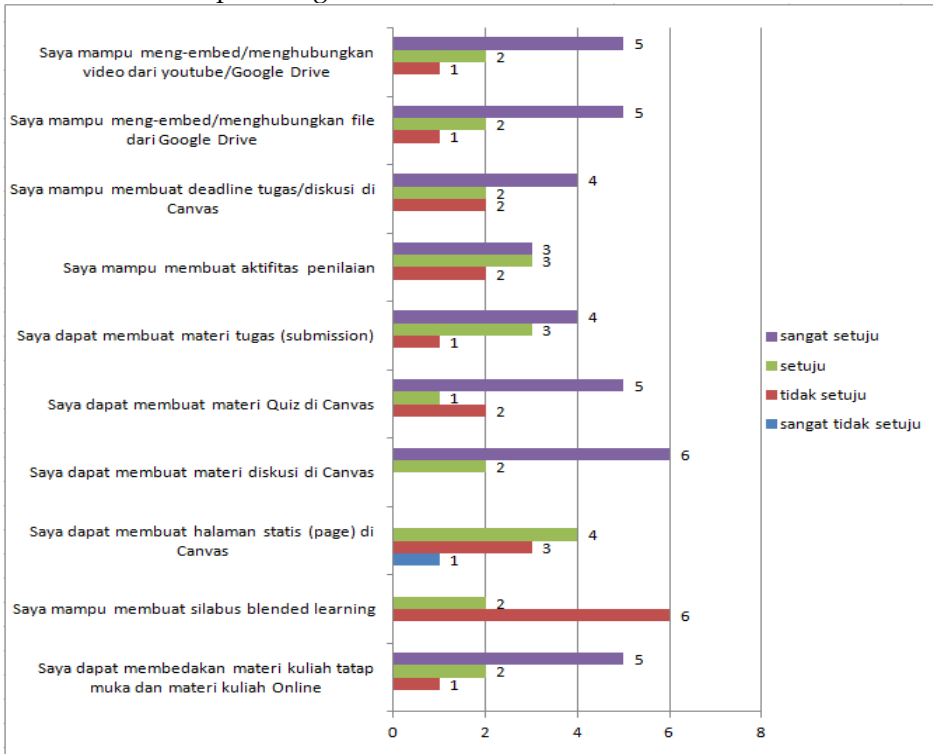
2. Kegiatan Kuliah: Menggunakan Canvas



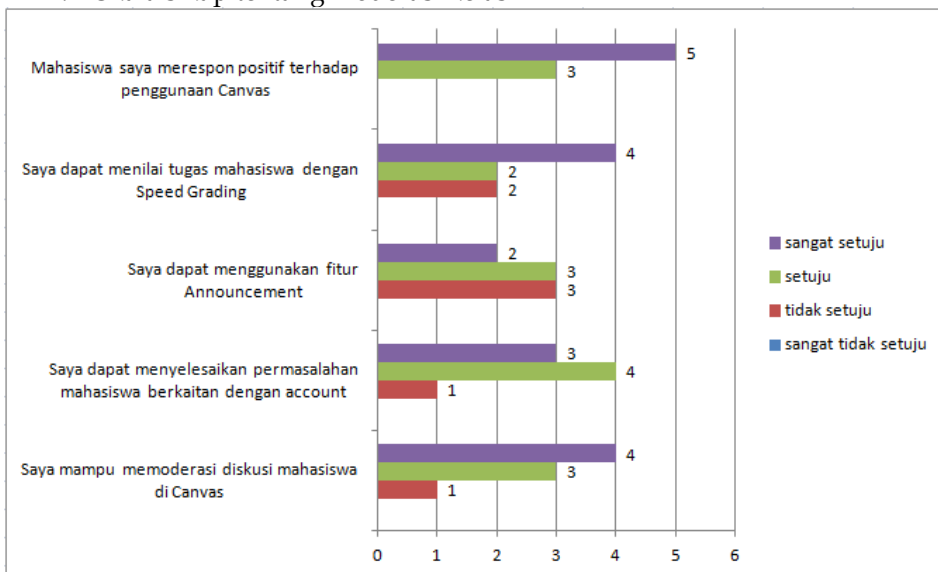
## LAMPIRAN 5

### Feedback Evaluasi Pembelajaran VLE - Dosen

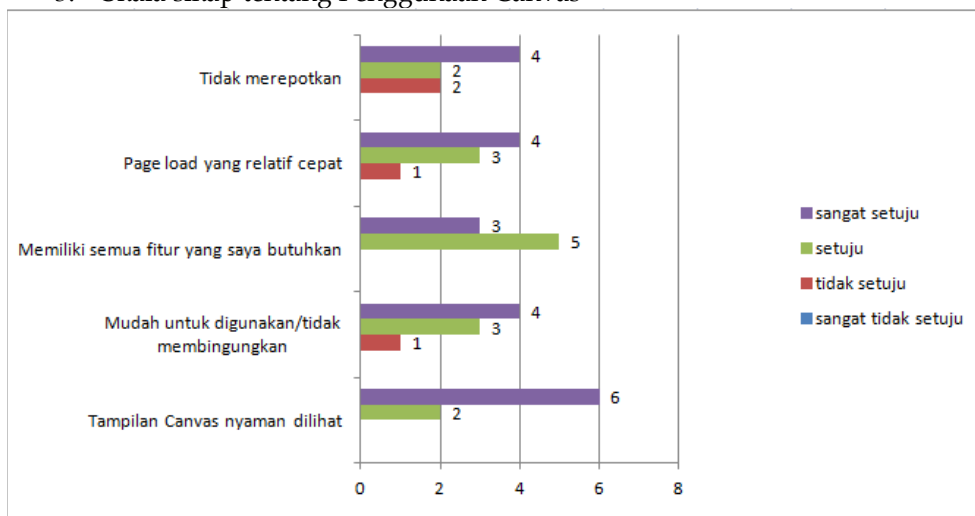
#### 1. Skala sikap tentang skill



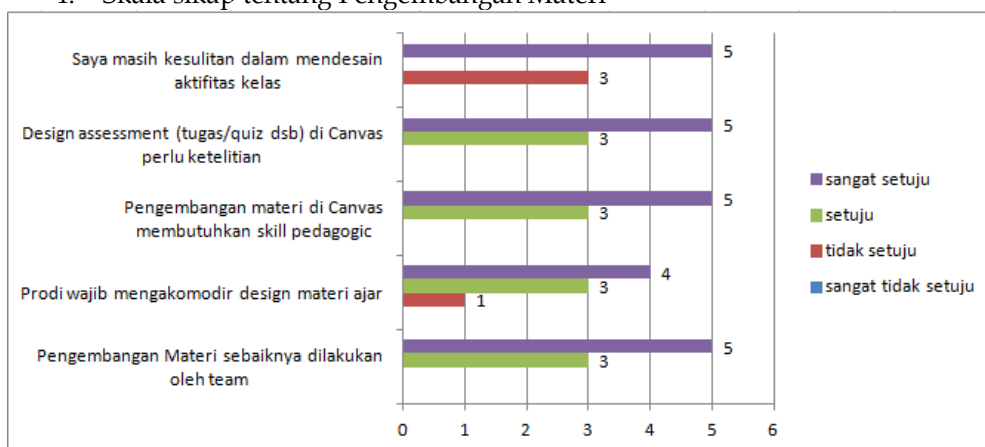
#### 2. Skala sikap tentang moderasi kelas



### 3. Skala sikap tentang Penggunaan Canvas



### 4. Skala sikap tentang Pengembangan Materi



LAMPIRAN 6

Sampel tabel mapping aktifitas Modul VLE

Nama Dosen : Rawdhah Binti Yasa  
 Mata Kuliah : Psikologi Pendidikan  
 Unit : 3  
 Prodi : Psikologi

Tahun Ajaran : 2019/2020  
 Semester : Ganjil

Minggu Kuliah ke-	Topik Modul Pembahasan	Jenis kegiatan di Canvas	Instruksi untuk melaksanakan kegiatan	Dinilai/ tidak	Bebot Nilai
1	Perkembangan Sosial Emosional	1. Diskusi	Berikut adalah beberapa pertanyaan berkaitan dengan Perkembangan Sosial Emosional. Bacalah Teks berikut (sumber : Buku Psikologi Pendidikan, Karangan, Ban 3) menjadi panduan untuk dapat menjawab pertanyaan berikut ini. Setelah anda menjawab, Silahkan memberikan komentar ke 2 posting teman yang lain. 1. Apa saja strategi yang dapat digunakan untuk pendidikan siswa SD kelas 1-3 berdasarkan teori Bronfenbrenner. 2. Apa saja strategi yang dapat digunakan untuk pendidikan siswa SD kelas 1-3 berdasarkan teori Erik Erikson. 3. Strategi apa saja yang dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial anak 6-10 tahun.	Ya	20
		2. Quiz	-		
		3. Submit Tugas	-		
		1. Diskusi	-		
		2. Quiz	-		
2		3. Submit Tugas	Mencari? dan membuat dalam sebuah makalah singkat (2-4 halaman)		

LAMPIRAN 5

# Daftar Folder Bahan Kuliah Dosen di Google Drive

The screenshot shows the Google Drive interface. The breadcrumb path is: My Drive > ... > Riset Puslitt 2019 (Blended Learning VLE) > Folder VLE Dosen 2019. The main content area displays a list of folders, each named 'VLE - [Name]'. The columns are: Name, Owner, Last modified, and File size. The folders are sorted by last modified date, with the most recent at the top.

Name	Owner	Last modified	File size
VLE - Ali Abu Bakar	me	Sep 4, 2019	-
VLE - Ana Fitria	me	Sep 12, 2019	-
VLE - Anton Widyanto	me	Sep 4, 2019	-
VLE - Fera Busfina Zalha	me	Sep 20, 2019	-
VLE - Ikhwanza Dhivah	me	Sep 4, 2019	-
VLE - Muhammad Ridwan Harahap	me	Sep 4, 2019	-
VLE - Nadia Amanda	me	Sep 12, 2019	-
VLE - Nafisah Hanim	me	Sep 4, 2019	-
VLE - Nurmalahayati	me	Sep 4, 2019	-
VLE - Rachmi Meutia	me	Sep 12, 2019	-
VLE - Rawdhah Binti Yasa	me	Sep 4, 2019	-
VLE - Rina Desiana	me	Sep 14, 2019	-
VLE - Rita Hermida	me	Sep 17, 2019	-
VLE - Sabirin	me	Sep 4, 2019	-
VLE - Scdrino	me	Sep 4, 2019	-

At the bottom of the interface, there is a storage notification: '5.6 GB of 15 GB used' and a button for 'UPGRADE STORAGE'. A 'Get Backup and Sync for Windows' dialog box is also visible in the bottom right corner.



# LAMPIRAN 7

## Salah satu kelas VLE dosen

19/20-1.U2.TP - Modules

Home

Announcements

Syllabus

Modules

Grades

People

Discussions

Assignments

Pages

Files

Outcomes

Conferences

Quizzes

Collaborations

Settings

View Progress + Module

Sebelum Memulai: Informasi Kelas & Tutorial

- Selamat Datang di MK Teori Peluang
- Tutorial Cara Penggunaan VLE Ini
- Tutorial Upload File ke Google Drive
- Tutorial Embed file dari Google Drive
- Bantuan: Tanya & Jawab
- Quiz Topik 1
- Perkenalan

Topik 1: Kombinatorik

- Sekilas Tentang Topik 1
- Diskusi 1. Soal 1
- Diskusi 1. Soal 2
- Diskusi 1. Soal 3
- Diskusi 1. Soal 4

Topik 2: ...

- Permutasi dan Kombinasi
- Tugas 1: Membuktikan Sifat-sifat Kombinasi
- Diskusi 1: Soal 1
- Diskusi 1: Soal 2
- Diskusi 1: Soal 3
- Diskusi 1: Soal 4
- Resume Permutasi dan Kombinasi
- Quiz Topik 2: Permutasi Kombinasi
- Quiz: Peluang - 1

Topik 3: ...

- Ruang Sampel dan Konsep Peluang
- Diskusi Soal 1:
- Diskusi Soal 2
- Diskusi Soal 3:
- Tugas 2 : Konsep Peluang

Topik 4: ...

Topik 5: ...

Topik 6: ...

Review & Evaluasi Unit

Import from Commons

Choose Home Page

View Course Stream

Course Setup Checklist

New Announcement

Student View

View Course Analytics

**To Do**

- Grade Resume Permutasi Kombinasi
- Grade Quiz: Peluang - 1
- Grade Tugas 1: Membuktikan Sifat-sifat Kombinasi

**Coming Up**

- Tugas 2 : Konsep Peluang

LAMPIRAN 8  
Timeline Pelaksanaan Penelitian (Lama)

MATRIK KEGIATAN PENELITIAN  
TAHUN 2019

No	Kegiatan	Bulan																															
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengurusan Surat Administrasi																																
2.	Studi Literatur																																
3.	Pendampingan Subject Penelitian																																
4.	Pengecekan Instrumen Evaluasi																																
5.	Revisi Instrumen Pengumpulan data																																
6.	Mengumpulkan Data																																
7.	Pengolahan Data dari Lapangan																																
8.	Konsultasi dengan Supervisor																																
9.	Penulisan Draft Laporan Data																																
10.	Penulisan Laporan Akhir Hasil Penelitian																																
11.	Penyerahan Laporan Akhir Penelitian																																

Timeline Pelaksanaan Penelitian (Baru)

MATRIK KEGIATAN PENELITIAN  
TAHUN 2019

No.	Kegiatan	Bulan																											
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengurusan Surat Administrasi																												
2.	Studi Literatur																												
3.	Pengetesan instrumen Training/pendampingan																												
4.	Revisi Instrumen Pendampingan																												
5.	Training (Dosen)																												
6.	Training Tenaga Kependidikan Staf Akademik/Operator VLE Fakultas																												
7.	Assesment Kesiapan Modul MK oleh Dosen																												
8.	Konsultasi dengan Supervisor dan LPM																												
9.	Pendampingan implementasi BL dengan VLE																												
10.	Assesment I Pendampingan																												
11.	Assesment II (Tengah Semester)																												
12.	Analisa hasil training & pendampingan																												
13.	Penulisan Laporan Akhir Hasil Penelitian (Draft Modul Training dan Pendampingan)																												
14.	Penyerahan Laporan Akhir Penelitian																												

## LAMPIRAN 10

### RINCIAN PENGGUNAAN DANA PENELITIAN DENGAN DANA DIPA TAHUN 2019

No	Uraian	Harga Satuan
1	ATK	Rp. 1,500,000
2	Seminar Proposal Penelitian	Rp. 1,000,000
3	Pembuatan Instrumen Pengumpulan Data	Rp. 1,000,000
4	<b>Pengadaan IPD</b>	
	Webcam Creative C920 (2 set) + Lighting Rp. 3.000.000	Rp. 6,000,000
	Zoom H1 Voice Recorder (2 set) Rp. 1.000.000	Rp. 2,000,000
	Wacom Drawing Pad (2 set) Rp. 4.500.000	Rp. 4,500,000
	2 Account Screencast-o-Matic selama 2 tahun	Rp. 1,600,000
	Account Grammarly	Rp. 2,400,000
	TOTAL:	Rp. 16,500,000
5	Pelaksanaan Pengumpulan Data Lapangan	Rp. 7,500,000
6	Penggandaan untuk Data Penelitian	Rp. 15,000,000
7	Pengolahan dan Identifikasi Data	Rp. 1,500,000
8	Analisa Data	Rp. 1,500,000
9	Penulisan Draft Laporan Hasil Penelitian	Rp. 1,500,000
10	Seminar Hasil Penelitian	Rp. 1,000,000
11	Transportasi/Akomodasi	Rp. 300,000
12	Perbaikan (revisi) Laporan Hasil Penelitian	Rp. 1,200,000
13	Penggandaan Hasil Penelitian	Rp. 500,000
	<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 50,000,000</b>

Banda Aceh, 24 Oktober 2019  
Ketua Peneliti,

dto

Rahmat Yusny, M.TESOL  
19801219 2007 011 013