

PEDOMAN PEMBELAJARAN DIGITAL

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan tinggi di Indonesia saat ini sedang bergerak menuju sistem yang lebih fleksibel, adaptif, dan mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Transformasi ini secara resmi diperkuat melalui terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 tentang Standar Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi. Kebijakan ini mendorong perubahan dalam pengelolaan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pencapaian hasil belajar secara bermakna dan kontekstual.

Permen tersebut memberikan penekanan pada pentingnya fleksibilitas dalam proses pendidikan tinggi sebagai bagian dari upaya mendorong pendidikan berkelanjutan sepanjang hayat. Dalam kebijakan ini, perguruan tinggi didorong untuk menyelenggarakan pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada pertemuan tatap muka di ruang kelas, tetapi juga dapat dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh, termasuk secara daring, atau dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut dalam bentuk pembelajaran bauran (*blended learning*) atau campuran (*hybrid learning*). Selain itu, mahasiswa diberi keleluasaan untuk menempuh proses pembelajaran secara lebih fleksibel, yaitu dengan memungkinkan mereka mengikuti mata kuliah dari berbagai tahapan kurikulum sesuai dengan rancangan pembelajaran program studi masing-masing. Fleksibilitas semacam ini memberikan ruang inovasi yang lebih besar bagi perguruan tinggi dalam merancang sistem pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik di era transformasi digital.

Sebagai universitas yang memiliki mandat keilmuan dalam bidang kependidikan, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) mengambil peran strategis dalam menyelaraskan kebijakan nasional tersebut melalui penguatan sistem pembelajaran digital. Dalam beberapa tahun terakhir, UPI telah mengembangkan dan mengimplementasikan SPOT (Sistem Pembelajaran Online Terpadu) sebagai platform utama pembelajaran daring, serta membangun berbagai ekosistem pendukung untuk memperluas akses dan memperdalam kualitas interaksi akademik berbasis teknologi.

Sebagai bentuk penjaminan mutu dan standarisasi pelaksanaan, maka disusunlah Pedoman Pembelajaran Digital Universitas Pendidikan Indonesia sebagai rujukan bagi dosen, program studi, dan seluruh unit pendukung akademik. Pedoman ini tidak hanya memuat aspek teknis dalam penyelenggaraan pembelajaran digital, tetapi juga mengedepankan prinsip

akuntabilitas akademik, mutu instruksional, dan relevansi pedagogis, sejalan dengan identitas UPI sebagai universitas pelopor dalam pendidikan yang unggul dan berdaya saing global.

B. Tujuan Pedoman

Pedoman Pembelajaran Digital Universitas Pendidikan Indonesia ini disusun dengan tujuan untuk:

1. Menjadi acuan operasional dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran digital bagi seluruh pemangku kepentingan di lingkungan UPI, termasuk di dalamnya pimpinan Universitas, pimpinan Fakultas, pimpinan Kampus UPI di Daerah, pimpinan Sekolah Pascasarjana, para direktur, ketua lembaga, ketua unit kerja, ketua Program Studi, dosen, dan mahasiswa.
2. Memberikan landasan yuridis yang sah dalam penyelenggaraan pembelajaran digital di lingkungan UPI, sehingga seluruh aktivitas pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku, termasuk standar nasional dan kebijakan internal universitas.
3. Menjadi instrumen akuntabilitas institusional dalam menjamin mutu dan kredibilitas proses pembelajaran digital UPI, serta sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada mitra Universitas, pengguna lulusan, dan masyarakat luas terhadap penyelenggaraan pendidikan tinggi yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

C. Dasar Penyusunan

D. Pengguna Pedoman

Pengguna pedoman ini mencakup seluruh unsur yang terlibat dalam penyelenggaraan pembelajaran digital di lingkungan UPI, yaitu:

1. Pimpinan Universitas;
2. Pimpinan Fakultas, Kampus UPI Daerah, dan Sekolah Pascasarjana;
3. Direktur-direktur Direktorat di lingkungan UPI;
4. Ketua Program Studi;
5. Dosen dan tenaga kependidikan;
6. Mahasiswa
7. Pihak lain yang berkepentingan

BAB II

KONSEP DAN LINGKUP PEMBELAJARAN DIGITAL

A. Pengertian

Pembelajaran Digital di Universitas Pendidikan Indonesia merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menghadirkan pengalaman belajar yang fleksibel, terstruktur, dan berkualitas. Pembelajaran digital memungkinkan mahasiswa mengakses materi, aktivitas, dan interaksi akademik lintas ruang dan waktu, tanpa mengurangi standar capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran Digital diselenggarakan secara sistematis dengan mengintegrasikan seluruh komponen pembelajaran, meliputi capaian pembelajaran, bahan ajar, aktivitas belajar, interaksi akademik, serta asesmen, dalam suatu ekosistem pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS).

Pembelajaran digital mengacu pada kerangka *quadrant of blended learning* yang membagi pengalaman belajar ke dalam empat kuadran (ruang belajar), meliputi tatap muka atau sinkron langsung, tatap maya atau sinkron maya, personal atau asinkron mandiri, dan kolaborasi interpersonal atau asinkron kolaboratif. Keempat kuadran menggambarkan bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara sinkron maupun asinkron dengan dukungan teknologi.

1) Tatap Muka (Sinkron Langsung)

Tatap muka atau sinkron langsung merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dalam ruang dan waktu yang sama. Dosen dan mahasiswa hadir secara fisik di kelas untuk melaksanakan pembelajaran seperti diskusi, demonstrasi, praktik, seminar, atau bentuk aktivitas akademik lainnya. Tatap muka tetap menjadi bagian penting dalam pembelajaran digital, khususnya dalam menerapkan praktik terbaik pembelajaran bauran atau campuran.

2) Tatap Maya (Sinkron Maya)

Tatap maya merupakan pembelajaran sinkron yang dilaksanakan pada waktu yang sama, namun dosen dan mahasiswa berada di lokasi yang berbeda. Interaksi difasilitasi melalui teknologi konferensi video. Pembelajaran tatap maya bersifat terbimbing.



Gambar 1. Ruang Lingkup Pendidikan Jarak Jauh (Diktisaintek, 2025)

3) Personal (Asinkron Mandiri)

Ruang personal atau asinkron mandiri merupakan pembelajaran asinkron yang memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri tanpa kehadiran dosen di waktu bersamaan. Ruang personal memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengatur ritme dan waktu belajarnya sendiri sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan dalam RPS.

4) Kolaborasi Interpersonal (Asinkron Kolaboratif)

Ruang kolaborasi interpersonal atau asinkron kolaboratif merupakan pembelajaran asinkron yang melibatkan interaksi antar mahasiswa atau antara mahasiswa dan dosen melalui media digital. Pada ruang ini, interaksi tidak harus berlangsung dalam waktu yang sama, namun tetap terstruktur dan terjadwal sesuai dengan rencana pembelajaran.

Tabel 1. Tabel Kuadran Belajar dan Contoh Aktivitas Pembelajaran

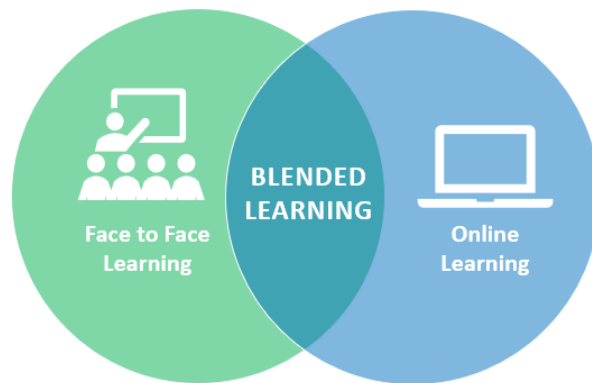
Kuadran Belajar			
Sinkron		Asinkron	
Aktivitas Pembelajaran			
Sinkron Langsung (SL)	Sinkron Maya (SM)	Asinkron Mandiri (AM)	Asinkron Kolaboratif (AK)
Ceramah, Diskusi, Praktik, Workshop, Seminar, Proyek individu/ kelompok Studi kasus, dan aktivitas sejenis lainnya	Konferensi video, Webinar	Membaca, Menonton (video/webcast), Mendengar (audio/audiocast), Studi digital, Simulasi/praktik, Latihan, Role play, asesmen, dan aktivitas sejenis lainnya	Partisipasi dalam forum diskusi digital, Penugasan individu/kelompok secara daring, Publikasi individu/kelompok dan aktivitas sejenis lainnya

B. Bentuk Pembelajaran Digital

1) Pembelajaran bauran (Blended Learning)

Pembelajaran bauran atau *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan secara sistematis praktik terbaik pembelajaran tatap muka dengan praktik terbaik pembelajaran daring untuk mendukung capaian pembelajaran. Mahasiswa memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan dosen dalam sesi tatap muka, seperti penjelasan konseptual, diskusi, klarifikasi materi, praktik, maupun umpan balik langsung. Pada saat yang sama, mahasiswa juga memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri melalui SPOT atau SPADA UPI atau sumber belajar digital lainnya.

Berdasarkan ketentuan nasional, pembelajaran bauran diselenggarakan dengan porsi pembelajaran daring tidak melebihi 50% dari total jumlah sesi perkuliahan dalam satu semester. Dengan demikian, sekurang-kurangnya separuh sesi pembelajaran tetap dilaksanakan secara tatap muka. Pengaturan proporsi tersebut bertujuan untuk menjaga keseimbangan antara fleksibilitas pembelajaran digital dan kualitas interaksi akademik secara langsung, serta memastikan ketercapaian capaian pembelajaran mata kuliah secara optimal sesuai standar mutu Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam praktiknya, pembelajaran bauran dapat dikembangkan melalui beberapa tipe berikut:



Gambar 2. Ilustrasi pembelajaran bauran

a) Rotation Model

Model rotasi menempatkan mahasiswa pada siklus aktivitas belajar yang terjadwal, di mana mahasiswa berpindah antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring Model rotasi menekankan keterpaduan pengalaman belajar antara ruang kelas fisik dan ruang kelas digital. Model rotasi dalam pembelajaran bauran memiliki beberapa variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik mata kuliah.

1) Flipped Classroom

Mahasiswa mempelajari materi terlebih dahulu secara daring (video, modul digital, artikel, dll.) sebelum sesi tatap muka. Waktu tatap muka digunakan untuk diskusi mendalam, klarifikasi konsep, pemecahan masalah, presentasi dan refleksi. Sebagai contoh mahasiswa mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri melalui LMS sebelum sesi tatap muka. Waktu tatap muka digunakan untuk diskusi mendalam, klarifikasi konsep, pemecahan masalah, presentasi dan refleksi.

2) Station Rotation

Mahasiswa belajar dalam kelompok kecil dan berpindah antar aktivitas (tatap muka, diskusi, pembelajaran daring) sesuai jadwal yang ditetapkan. Sebagai contoh dalam satu pertemuan mata kuliah Pendidikan IPA: Kelompok A mengikuti diskusi tatap muka dengan dosen. Kelompok B mengerjakan simulasi eksperimen melalui platform daring. Kelompok C mengerjakan studi kasus dan presentasi kelompok kecil. Setelah durasi tertentu, kelompok berpindah ke stasiun berikutnya hingga seluruh aktivitas diselesaikan.

3) Lab Rotation

Mahasiswa mengikuti pembelajaran daring di laboratorium atau fasilitas kampus lainnya, kemudian memperdalam materi melalui pertemuan tatap muka bersama dosen. Sebagai contoh pada mata kuliah Statistik Terapan, mahasiswa mengikuti sesi daring di laboratorium komputer untuk mempelajari penggunaan perangkat lunak analisis data melalui modul interaktif di LMS. Setelah itu, pada sesi tatap muka, dosen membahas interpretasi hasil analisis dan mengaitkannya dengan konteks penelitian.

4) Individual Rotation

Model Individual Rotation merupakan pengembangan dari Station Rotation, namun rotasi pembelajaran dirancang berdasarkan kebutuhan individual mahasiswa. Tidak semua mahasiswa harus mengikuti stasiun yang sama; rotasi ditentukan sesuai capaian belajar, tingkat penguasaan materi, atau kebutuhan penguatan tertentu. Sebagai contoh pada mata kuliah Bahasa Inggris mahasiswa yang telah mencapai kompetensi tertentu dapat langsung mengikuti tugas proyek. Mahasiswa yang masih memerlukan penguatan mengikuti modul remedial daring. Mahasiswa lain mengikuti sesi bimbingan tatap muka untuk latihan presentasi.

b) Flex Model

Flex model sebagian besar materi dan aktivitas pembelajaran tersedia secara daring melalui LMS. Mahasiswa belajar secara mandiri dan fleksibel, sementara dosen menyediakan dukungan tatap muka atau konsultasi sesuai kebutuhan. Flex model dapat dipertimbangkan untuk mata kuliah dengan komponen belajar mandiri tinggi atau mahasiswa dengan kebutuhan fleksibilitas waktu.

c) Self-Blend Model

Mahasiswa secara mandiri mengikuti pembelajaran daring tambahan untuk melengkapi pembelajaran tatap muka yang diikuti. *Self-Blend Model* bersifat pelengkap dan bukan pengganti pembelajaran utama.

d) Enriched Virtual Model

Enriched virtual model mengombinasikan pembelajaran tatap muka terjadwal dengan sesi daring yang terstruktur. Mahasiswa tetap mengikuti beberapa pertemuan langsung, namun sebagian kegiatan dilakukan secara daring menggunakan LMS dan/atau konferensi video. Model ini dapat diterapkan pada kuliah pengganti, perkuliahan tambahan, atau kondisi khusus yang memerlukan fleksibilitas.

2) Pembelajaran campuran (Hybrid learning)

Pembelajaran campuran atau *Hybrid learning* merupakan pembelajaran yang

menggabungkan pembelajaran luring (tatap muka) dan pembelajaran daring yang dilaksanakan secara bersamaan (sinkron) dalam satu waktu perkuliahan. Sederhananya, dosen mengajar mahasiswa yang hadir di kelas secara langsung sekaligus mahasiswa yang mengikuti pembelajaran secara daring melalui media konferensi video atau platform digital lainnya.



Gambar 3. Ilustrasi pembelajaran campuran

Berbeda dengan pembelajaran bauran yang membagi waktu antara sesi tatap muka dan sesi daring, pembelajaran campuran membagi kehadiran mahasiswa dalam satu sesi yang sama. Sebagian mahasiswa mengikuti perkuliahan di ruang kelas, sementara sebagian lainnya mengikuti perkuliahan secara daring pada waktu yang sama. Pelaksanaan pembelajaran campuran tetap memerhatikan ketentuan proporsi pembelajaran daring dalam satu semester.

Dalam praktiknya, pembelajaran campuran dapat diselenggarakan melalui beberapa tipe berikut:

1) Hybrid Learning Tipe 1 (Sinkron Paralel)

Model ini merupakan bentuk hybrid yang paling umum, di mana dalam satu sesi perkuliahan yang sama, sebagian mahasiswa mengikuti pembelajaran secara tatap muka di kelas (luring), sementara sebagian lainnya mengikuti pembelajaran secara daring melalui konferensi video. Kedua kelompok mahasiswa mengikuti materi, interaksi, dan aktivitas pembelajaran yang sama secara sinkron. Model ini menuntut kesiapan teknologi ruang kelas (kamera, mikrofon, jaringan internet stabil) serta desain pembelajaran yang menjamin kesetaraan pengalaman belajar antara mahasiswa luring dan daring.

2) Hybrid Learning Tipe 2 (Daring Terpusat)

Pembelajaran dilaksanakan secara daring penuh oleh dosen, namun sebagian mahasiswa berada di ruang kelas dan sebagian lainnya berada di lokasi masing-

masing. Baik mahasiswa yang berada di kelas maupun yang berada di luar kampus tetap mengikuti pembelajaran melalui perangkat digital (laptop/gawai) dan platform konferensi video yang sama. Ruang kelas dalam konteks ini berfungsi sebagai fasilitas akses, bukan sebagai ruang tatap muka konvensional. Hybrid Learning Tipe 2 dapat diterapkan apabila terdapat kebutuhan akses sarana atau dukungan jaringan bagi sebagian mahasiswa.

3) Hybrid Learning Tipe 3 (Daring Dominan dengan Tatap Muka Terbatas)

Tipe ketiga ini menempatkan pembelajaran daring sebagai moda utama, sementara pertemuan tatap muka dilakukan secara terbatas untuk tujuan tertentu yang tidak optimal apabila dilaksanakan secara daring, seperti praktikum laboratorium, demonstrasi keterampilan, simulasi, presentasi proyek akhir dan evaluasi kinerja tertentu. Pelaksanaan tatap muka pada tipe ini harus dirancang secara terstruktur dan proporsional, serta tetap memerhatikan ketentuan porsi pembelajaran daring.

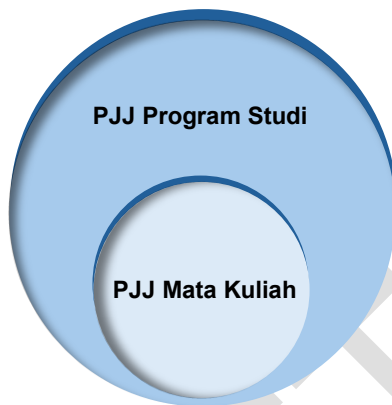
C. Lingkup pembelajaran digital

Berdasarkan panduan penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Tinggi, penyelenggaraan PJJ menurut lingkup operasional perguruan tinggi terbagi dalam tiga modus, yaitu:

1. Pendidikan Jarak Jauh Modus Tunggal, yaitu perguruan tinggi yang seluruh program studinya diselenggarakan secara jarak jauh.
2. Pendidikan Jarak Jauh Modus Ganda, yaitu perguruan tinggi yang menyelenggarakan sebagian program studi secara tatap muka dan sebagian lainnya secara jarak jauh.
3. Pendidikan Jarak Jauh Modus Konsorsium, yaitu penyelenggaraan satu atau lebih program studi PJJ secara bersama oleh beberapa perguruan tinggi dalam bentuk kerja sama.

Universitas Pendidikan Indonesia tetap menyelenggarakan pendidikan berbasis tatap muka sebagai moda utama penyelenggaraan pendidikan tinggi. Namun demikian, sebagai bagian dari strategi penguatan mutu akademik, perluasan akses, dan transformasi pembelajaran berbasis teknologi, UPI memfasilitasi penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh secara terencana, terukur, dan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

PJJ Perguruan Tinggi

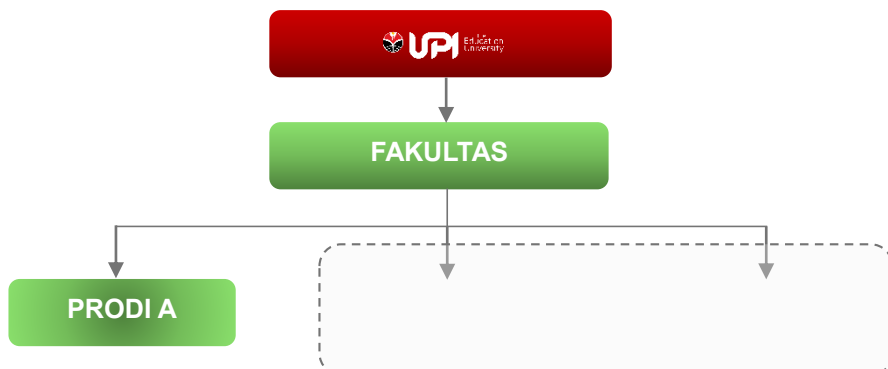


Gambar 4. Ruang Lingkup Pendidikan Jarak Jauh (Diktisaintek, 2025)

Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia dilaksanakan melalui tiga skema sebagai berikut, PJJ pada tingkat mata kuliah, PJJ pada tingkat program studi dan prodi pendidikan jarak jauh dengan modus ganda.

a. Pendidikan Jarak Jauh Modus Ganda

Pendidikan Jarak Jauh Modus Ganda merupakan penyelenggaraan program menyelenggarakan sebagian program studi secara tatap muka dan sebagian program studi yang lain secara jarak jauh. UPI dapat menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Jarak Jauh yang telah memperoleh izin kementerian sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Dalam hal UPI menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Jarak Jauh bersamaan dengan program studi tatap muka, maka secara kelembagaan UPI termasuk perguruan tinggi penyelenggara Pendidikan Jarak Jauh modus ganda sebagaimana diatur dalam regulasi nasional.



Gambar 4. Pendidikan Jarak Jauh Modus Ganda (Diktisaintek, 2025)

b. Pendidikan Jarak Jauh di tingkat Program Studi

Pendidikan Jarak Jauh pada tingkat Program Studi adalah penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di tingkat program studi dalam suatu perguruan tinggi. Sesuai Permendikbud Nomor 7 tahun 2020 dan Kepdirjen 100/E/KPT/2020, dalam satu program studi, PJJ dapat diselenggarakan maksimal 50% dari jumlah mata kuliah atau beban studi dalam kurikulum program studi.

1) Ketentuan Umum

Penyelenggaraan PJJ pada tingkat Program Studi di Universitas Pendidikan Indonesia dapat diselenggarakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- PJJ dapat diselenggarakan paling banyak 50% dari jumlah mata kuliah atau beban studi dalam kurikulum program studi tatap muka. Sisa beban studi wajib diselenggarakan secara tatap muka.
- Penyelenggaraan PJJ pada tingkat program studi wajib memperoleh persetujuan Senat Akademik dan diatur SPMI.
- Apabila proporsi penyelenggaraan PJJ melampaui 50% dari jumlah mata kuliah atau beban studi dalam kurikulum, maka program studi wajib mengajukan izin penyelenggaraan Program Studi Pendidikan Jarak Jauh kepada Diktisaintek.

2) Bentuk Penyelenggaraan Pembelajaran

Mata kuliah yang termasuk dalam kategori PJJ diselenggarakan secara daring penuh melalui kombinasi aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron. Dalam kondisi tertentu, kegiatan akademik yang menuntut praktik, kegiatan laboratorium, atau asesmen khusus dapat dilaksanakan secara tatap muka terbatas sesuai dengan kebutuhan capaian pembelajaran serta ketentuan peraturan yang berlaku.

3) Pengelolaan Pembelajaran

Seluruh mata kuliah dalam Prodi PJJ wajib tersedia dan dikelola melalui *Learning Management System* (LMS) SPOT atau SPADA UPI, yang berfungsi sebagai ruang kelas untuk:

- a. Pengelolaan kelas dan peserta didik;
- b. Penyediaan dan distribusi sumber belajar digital;

- c. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron;
- d. Fasilitasi interaksi akademik antara dosen dan mahasiswa;
- e. Pelaksanaan, dokumentasi, dan pelaporan asesmen hasil belajar.

4) Aktivitas Pembelajaran

Pembelajaran wajib memuat aktivitas asinkron terstruktur melalui LMS serta diperkaya dengan aktivitas sinkron maya menggunakan teknologi konferensi video atau media komunikasi daring lainnya. Seluruh aktivitas pembelajaran disusun berdasarkan RPS yang telah disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran jarak jauh. Desain pembelajaran harus menjamin terjadinya:

- Interaksi mahasiswa dengan materi;
- Interaksi mahasiswa dengan dosen;
- Interaksi antar mahasiswa;
- Umpan balik akademik yang terjadwal dan terdokumentasi.

5) Layanan Akademik dan Dukungan Pembelajaran

Prodi PJJ wajib menyediakan layanan akademik, administrasi, serta bantuan teknis yang dapat diakses secara daring. Layanan tersebut meliputi layanan informasi akademik, pembimbingan akademik, konseling, akses perpustakaan digital, serta mekanisme pengaduan mahasiswa.

6) Penjaminan Mutu

Penyelenggaraan Prodi PJJ diatur dan dikendalikan melalui SPMI. Penjaminan mutu mencakup perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, pengendalian, dan peningkatan berkelanjutan terhadap kurikulum, proses pembelajaran, asesmen, sumber daya, serta layanan akademik, guna menjamin kesetaraan capaian pembelajaran.

Ilustrasi

Sebagai ilustrasi, suatu program studi Pasca Sarjana di Universitas Pendidikan Indonesia memiliki 10 mata kuliah dalam satu struktur kurikulum. Empat mata kuliah (MK1–MK4) diselenggarakan sepenuhnya secara daring, sedangkan enam mata kuliah lainnya (MK5–MK10) diselenggarakan sepenuhnya secara tatap muka.

Diperbolehkan, karena jumlah mata kuliah yang diselenggarakan secara daring penuh tidak melebihi 50% dari total mata kuliah yang ditawarkan dalam kurikulum program studi tersebut.

Ilustrasi

Sebagai ilustrasi, suatu program studi Pascasarjana di Universitas Pendidikan Indonesia memiliki 10 mata kuliah dalam struktur kurikulum. Enam mata kuliah (MK1–MK6) diselenggarakan sepenuhnya secara daring, sedangkan empat mata kuliah lainnya (MK7–MK10) diselenggarakan secara tatap muka.

Mengajukan ijin, karena jumlah mata kuliah yang diselenggarakan secara daring melebihi 50% dari total mata kuliah dalam kurikulum program studi tersebut. Dalam kondisi demikian, program studi wajib mengajukan izin penyelenggaraan Program Studi Pendidikan Jarak Jauh kepada kementerian sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

c. Pendidikan Jarak Jauh di tingkat Mata Kuliah

PJJ pada tingkat mata kuliah adalah penyelenggaraan pembelajaran digital dalam suatu mata kuliah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. PJJ pada tingkat mata kuliah mengintegrasikan praktik terbaik pembelajaran tatap muka dan praktik terbaik PJJ tanpa mengubah Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang telah ditetapkan dalam kurikulum program studi. Penyelenggaraan PJJ pada tingkat mata kuliah tidak mengubah status program studi menjadi Program Studi PJJ. PJJ pada tingkat mata kuliah diselenggarakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Ketentuan Umum

Porsi pembelajaran daring tidak melebihi 50% dari jumlah seluruh sesi perkuliahan dalam satu semester. Dengan demikian, sekurang-kurangnya 50% sesi perkuliahan tetap dilaksanakan secara tatap muka.

2) Bentuk Pelaksanaan Pembelajaran

PJJ pada tingkat Mata Kuliah dapat diselenggarakan secara Bauran (*blended learning*) atau campuran (*hybrid learning*), yaitu kombinasi antara tatap muka dan pembelajaran daring.

3) Pengelolaan Pembelajaran

Setiap mata kuliah yang diselenggarakan secara PJJ wajib tersedia dan dikelola melalui Learning Management System (LMS) SPOT atau SPADA UPI, yang digunakan untuk:

- a. Pengelolaan kelas dan peserta didik;
- b. Penyediaan dan distribusi sumber belajar digital;
- c. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron;

- d. Fasilitasi interaksi akademik antara dosen dan mahasiswa;
- e. Pelaksanaan, dokumentasi, dan pelaporan asesmen hasil belajar.

4) Aktivitas Pembelajaran

PJJ Mata Kuliah wajib memuat pembelajaran secara asinkron melalui LMS dan dapat diperkaya dengan pembelajaran sinkron maya menggunakan sarana konferensi video atau media komunikasi daring lainnya sesuai kebutuhan pembelajaran.

5) Penjaminan Mutu

Seluruh ketentuan penyelenggaraan PJJ Mata Kuliah diatur dalam dokumen Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) Universitas Pendidikan Indonesia sebagai bentuk transparansi, akuntabilitas, dan pengendalian mutu akademik.

Ilustrasi

Satu mata kuliah diselenggarakan dalam 16 kali pertemuan selama satu semester. Pembelajaran dilaksanakan secara bauran dengan komposisi 11 pertemuan tatap muka dan 5 pertemuan secara daring.

Diperbolehkan, karena jumlah pertemuan daring tidak melebihi 50% dari total sesi perkuliahan dan jumlah pertemuan tatap muka lebih banyak dibandingkan pertemuan daring.

Ilustrasi

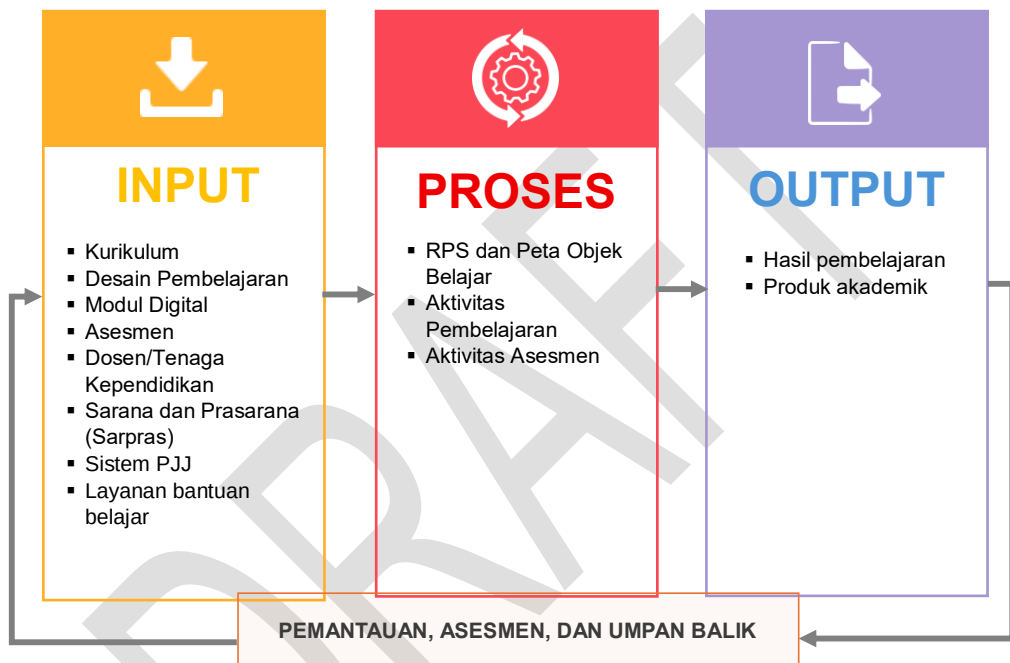
Satu mata kuliah dengan 16 kali pertemuan diselenggarakan dengan komposisi: 6 pertemuan tatap muka dan 10 pertemuan daring.

Tidak diperbolehkan, karena jumlah pertemuan daring melebihi 50% dari total sesi perkuliahan dalam satu semester.

BAB III

PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL

Pembelajaran digital diselenggarakan sebagai suatu sistem yang terintegrasi, yang mencakup komponen input, proses, output, serta mekanisme pemantauan dan evaluasi disertai umpan balik berkelanjutan.



Gambar 5. Proses Penyelenggaraan Pembelajaran Digital

1) Input

Komponen input merupakan prasyarat akademik, sumber daya, dan sistem pendukung yang harus dipenuhi untuk penyelenggaraan pembelajaran digital. Seluruh komponen input ini menjadi dasar dalam menjamin bahwa pembelajaran digital di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia dilaksanakan memenuhi ketentuan yang berlaku.

a) Kurikulum

Kurikulum program studi yang menyelenggarakan pembelajaran digital wajib menerapkan prinsip *Outcome-Based Education* (OBE). Struktur kurikulum menunjukkan keterkaitan yang sistematis antara:

- Profil lulusan;

- CPL;
- CPMK;
- Materi pembelajaran;
- Strategi pembelajaran;
- Instrumen asesmen.

Keterpaduan tersebut harus tetap terjaga meskipun proses pembelajaran dilaksanakan melalui moda digital. Distribusi mata kuliah yang diselenggarakan melalui pembelajaran digital juga wajib mematuhi ketentuan proporsi.

b) Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Setiap mata kuliah yang diselenggarakan melalui pembelajaran digital wajib memiliki RPS yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran digital. RPS harus diunggah pada LMS SPOT atau SPADA UPI sebelum semester dimulai sebagai bentuk transparansi akademik dan kesiapan pembelajaran.

c) Modul digital

Penggunaan modul digital dalam pembelajaran digital didasarkan pada unit, topik, atau sesi pembelajaran yang selaras dengan CPMK dan mendukung ketercapaian capaian pembelajaran. Modul dapat dikembangkan dengan strategi *microlearning* untuk mendukung fleksibilitas, meningkatkan retensi, serta memungkinkan integrasi yang lebih efektif dengan aktivitas pembelajaran sinkron maupun asinkron.

Dalam pengembangan modul digital, dosen perlu mempertimbangkan kesesuaian antara jenis pengetahuan yang diajarkan dengan ragam media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media (teks, audio, visual, video, animasi, atau simulasi) disesuaikan dengan tingkat kompleksitas materi dan capaian pembelajaran yang ditargetkan. Pengembangan modul digital dapat mengikuti Panduan Pengembangan Modul Digital UPI.

Tabel 2. Ragam Media untuk Berbagai Jenis Pengetahuan

Jenis Pengetahuan	Teks	Audio	Visual	Video	Animasi	Simulasi
Fakta	√	√	√	√	—	—
Konsep	√	√	√	√	√	—
Prinsip	√	√	√	√	√	√
Prosedur	√	√	√	√	√	√

Keterangan:

Semakin ke kanan dan ke bawah, media yang digunakan semakin kompleks dan interaktif. Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik jenis pengetahuan serta capaian pembelajaran yang ditargetkan.

d) Perangkat Asesmen

Setiap mata kuliah wajib memiliki perangkat asesmen yang valid, reliabel, objektif, dan transparan. Asesmen dirancang untuk mengukur ketercapaian CPMK secara autentik dan terdokumentasi dalam LMS.

e) Sumber Daya Manusia

Penyelenggaraan pembelajaran digital didukung oleh dosen dan tenaga kependidikan yang memiliki:

- Kompetensi pedagogik;
- Literasi digital;
- Kemampuan merancang pembelajaran daring;
- Kemampuan memfasilitasi interaksi dan umpan balik secara efektif.

f) Sarana dan Prasarana

Penyelenggaraan pembelajaran digital di Universitas Pendidikan Indonesia menggunakan Learning Management System (LMS) SPOT atau SPADA UPI, sebagai ruang belajar untuk pelaksanaan pembelajaran asinkron. LMS berfungsi sebagai pusat pengelolaan aktivitas akademik, meliputi distribusi modul digital, forum diskusi, penugasan, asesmen, pemberian umpan balik, serta dokumentasi proses dan hasil pembelajaran.

Untuk pembelajaran sinkron, dosen dapat memanfaatkan platform konferensi video yang terintegrasi dengan LMS, atau aplikasi seperti Zoom, webex, atau platform sejenis lainnya, guna mendukung interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa. Penggunaan platform sinkron harus tetap memperhatikan efektivitas pembelajaran, keamanan data, serta keterjangkauan akses bagi mahasiswa.

g) Layanan Bantuan Belajar

Penyelenggaraan pembelajaran digital didukung oleh layanan bantuan belajar yang memastikan mahasiswa memperoleh dukungan akademik dan non-akademik secara memadai. Layanan tersebut meliputi:

- Layanan informasi dan administrasi akademik serta bantuan teknis TIK yang mudah diakses;
- Akses terhadap sumber belajar melalui perpustakaan digital dan layanan referensi;
- Informasi yang transparan mengenai kemajuan dan hasil belajar mahasiswa;
- Dukungan pembelajaran bagi mahasiswa berkebutuhan khusus
- Wadah pengaduan dan mekanisme penyampaian aspirasi mahasiswa.

2) Proses

Proses penyelenggaraan pembelajaran digital dilaksanakan secara terencana

dan sistematis berdasarkan RPS, dengan memadukan pembelajaran sinkron dan asinkron sesuai karakteristik mata kuliah.

a) Pelaksanaan RPS

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPS yang telah ditetapkan sebelum semester dimulai. RPS memuat perencanaan aktivitas pembelajaran yang terstruktur, termasuk pembagian aktivitas secara sinkron dan/atau asinkron sesuai karakteristik mata kuliah. Untuk meningkatkan kualitas proses dan capaian pembelajaran, strategi seperti *problem-based learning*, *project-based learning*, *case-based learning*, serta pendekatan kolaboratif dianjurkan untuk diterapkan secara proporsional dan relevan dengan karakteristik mata kuliah.

b) Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dirancang untuk memastikan terjadinya interaksi yang bermakna, meliputi interaksi antara mahasiswa dengan materi pembelajaran, interaksi antara mahasiswa dengan dosen, serta interaksi antar mahasiswa. Ketiga bentuk interaksi tersebut merupakan prasyarat penting untuk menjamin keterlibatan aktif dan ketercapaian capaian pembelajaran.

Struktur aktivitas pembelajaran sekurang-kurangnya mencakup: (1) pengantar topik yang memuat gambaran umum materi dan capaian pembelajaran yang ditargetkan; (2) penyediaan sumber belajar (*learning resources*) yang relevan dan terstruktur; (3) aktivitas belajar (*learning activities*) yang mendorong eksplorasi, analisis, dan penerapan konsep; serta (4) evaluasi atau penugasan sebagai sarana pengukuran ketercapaian pembelajaran.

Setiap aktivitas pembelajaran wajib dilengkapi dengan instruksi yang jelas, serta indikator atau kriteria ketercapaian yang terukur, sehingga mahasiswa memperoleh panduan yang sistematis dalam mengikuti proses pembelajaran.

c) Asesmen

Asesmen dalam penyelenggaraan pembelajaran digital dilaksanakan secara formatif dan sumatif dengan menjunjung prinsip transparansi, akuntabilitas, objektivitas, serta keselarasan dengan CPMK. Pelaksanaan asesmen dalam pembelajaran digital mengintegrasikan tiga pendekatan, yaitu:

1. *Assessment of Learning*, yaitu asesmen untuk mengukur pencapaian hasil belajar pada akhir suatu periode pembelajaran, seperti ujian tengah semester, ujian akhir semester, atau penugasan akhir.
2. *Assessment for Learning*, yaitu asesmen yang berfungsi sebagai bagian dari

proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik guna memperbaiki dan meningkatkan pemahaman mahasiswa selama proses belajar berlangsung.

3. *Assessment as Learning*, yaitu asesmen yang mendorong mahasiswa melakukan refleksi diri, penilaian diri (*self-assessment*), dan penilaian sejawat (*peer assessment*) sebagai bagian dari pengembangan kemampuan metakognitif.

Instrumen penilaian dapat berupa tes daring, proyek, portofolio, studi kasus, performa, atau bentuk asesmen autentik lainnya yang relevan dengan karakteristik mata kuliah. Setiap asesmen disertai rubrik penilaian yang jelas serta umpan balik yang konstruktif. Dalam kondisi tertentu, asesmen dapat dilaksanakan secara luring. Untuk asesmen daring, universitas dapat menerapkan mekanisme pengawasan yang proporsional guna menjaga integritas akademik.

3) Komponen Output

Output penyelenggaraan pembelajaran digital pada tingkat mata kuliah mencakup hasil pembelajaran dan produk akademik yang dihasilkan sebagai wujud ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran tercermin pada ketercapaian CPMK serta kontribusinya terhadap CPL, tingkat kelulusan mahasiswa, dan peningkatan kompetensi mahasiswa sesuai dengan standar yang ditetapkan. Selain itu, output juga berupa produk akademik mahasiswa, seperti proyek, portofolio, karya tulis, laporan praktikum, atau bentuk luaran akademik lainnya yang menunjukkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Seluruh output tersebut menjadi indikator efektivitas penyelenggaraan pembelajaran digital dan dasar bagi evaluasi serta peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

4) Pemantauan, Asesmen dan Evaluasi

Pemantauan, asesmen, dan evaluasi penyelenggaraan pembelajaran digital di Universitas Pendidikan Indonesia dilaksanakan secara sistematis, terintegrasi, dan berkelanjutan sebagai bagian dari mekanisme Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI). Pemantauan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memastikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, termasuk keterlaksanaan RPS, proporsi pembelajaran sinkron dan asinkron, kualitas interaksi akademik, pemanfaatan LMS, serta kepatuhan terhadap ketentuan proporsi PJJ.

Asesmen dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian CPMK dan kontribusinya terhadap Capaian Pembelajaran Lulusan CPL, baik melalui asesmen formatif

maupun sumatif, dengan menjunjung prinsip transparansi, objektivitas, akuntabilitas, dan integritas akademik. Asesmen dalam pembelajaran digital juga mencakup *assessment of learning* (penilaian hasil belajar), *assessment for learning* (penilaian untuk mendukung proses belajar), dan *assessment as learning* (penilaian sebagai bagian dari proses refleksi dan penguatan belajar).

Selanjutnya, evaluasi dilakukan secara periodik untuk menilai efektivitas penyelenggaraan pembelajaran digital dari aspek pedagogik, capaian akademik, kepuasan mahasiswa, serta kinerja sistem dan infrastruktur pendukung. Hasil pemantauan dan evaluasi menjadi dasar pengendalian dan peningkatan mutu secara berkelanjutan, untuk memastikan bahwa pembelajaran digital di lingkungan UPI tetap memenuhi standar mutu akademik dan relevan dengan kebutuhan perkembangan pendidikan tinggi.

BAB IV

KODE ETIK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DIGITAL

Pembelajaran digital di Universitas Pendidikan Indonesia merupakan bagian dari transformasi pendidikan tinggi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, fleksibel, dan berkualitas. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran digital tidak hanya menuntut kesiapan akademik dan teknologi, namun juga komitmen terhadap etika, integritas, serta kepatuhan terhadap peraturan perundang-undangan. Oleh karena itu, diperlukan kode etik dan perlindungan hukum yang menjadi landasan bagi dosen, tenaga kependidikan, dan mahasiswa dalam menyelenggarakan pembelajaran digital secara profesional, bertanggung jawab, dan berorientasi pada mutu.

1. Kode Etik Dosen dalam Pembelajaran Digital

a) Perencanaan dan Transparansi Akademik

- 1) Menyusun RPS dan rencana pembelajaran secara jelas sebelum semester dimulai.
- 2) Menyampaikan mekanisme pembelajaran, penugasan, dan penilaian secara terbuka melalui LMS.
- 3) Memastikan kesesuaian antara CPMK, aktivitas pembelajaran, dan asesmen.

b) Integritas Konten Akademik

- 1) Menyajikan materi pembelajaran yang bebas dari unsur SARA, ujaran kebencian, dan konten yang mengganggu ketertiban sosial.
- 2) Menghindari plagiarisme serta mencantumkan sumber referensi secara benar.
- 3) Menjamin kebenaran ilmiah materi sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Tidak menyebarkan informasi yang belum terverifikasi secara akademik.

c) Etika Digital dan Pemanfaatan Teknologi

- 1) Menggunakan teknologi secara profesional dan bertanggung jawab.
- 2) Menghormati hak kekayaan intelektual dalam penggunaan materi digital.
- 3) Tidak menyalahgunakan teknologi, termasuk kecerdasan buatan (AI), untuk tujuan yang bertentangan dengan etika akademik.
- 4) Menjaga kerahasiaan data mahasiswa dan tidak menyebarkan informasi pribadi tanpa izin.

d) Keadilan dan Objektivitas Penilaian

- 1) Melaksanakan evaluasi secara adil, objektif, dan transparan.
- 2) Memberikan umpan balik atas tugas dan hasil evaluasi mahasiswa.
- 3) Menjaga integritas dalam pelaksanaan ujian daring, termasuk pengawasan sesuai ketentuan yang berlaku.

e) Interaksi dan Profesionalisme

- 1) Bersikap terbuka terhadap pertanyaan dan diskusi akademik mahasiswa.
- 2) Menghargai perbedaan pendapat dalam kerangka ilmiah.
- 3) Tidak melakukan diskriminasi berdasarkan latar belakang sosial, agama, ras, gender, atau kondisi lainnya.
- 4) Menyediakan waktu konsultasi akademik secara wajar dan profesional.

f) Pengembangan Profesional

- 1) Mengembangkan kompetensi pedagogik dan literasi digital secara berkelanjutan.
- 2) Memperbarui materi ajar sesuai perkembangan keilmuan.
- 3) Berkolaborasi dengan sejawat untuk meningkatkan mutu pembelajaran digital.

2. Perlindungan Hukum dan Keamanan Digital

- a. Perlindungan data pribadi mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan sesuai peraturan perundang-undangan tentang perlindungan data pribadi.
- b. Keamanan sistem pembelajaran digital melalui penggunaan LMS.
- c. Kepatuhan terhadap peraturan terkait hak cipta dan kekayaan intelektual.
- d. Penanganan pelanggaran etika akademik melalui mekanisme yang berlaku di universitas.
- e. Setiap pelanggaran terhadap kode etik dan ketentuan hukum akan diproses sesuai dengan peraturan akademik dan disiplin yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

3. Tanggung Jawab Mahasiswa

- a. Menjunjung tinggi integritas akademik dan tidak melakukan plagiarisme atau kecurangan akademik.
- b. Menggunakan teknologi, termasuk AI, secara etis dan bertanggung jawab.
- c. Menjaga etika komunikasi dalam forum daring.

- d. Melindungi akun dan data pribadi masing-masing.
- e. Mematuhi ketentuan pembelajaran yang tercantum dalam RPS dan LMS.

DRAFT

BAB V

PENUTUP

Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran Digital di Universitas Pendidikan Indonesia ini disusun sebagai acuan bagi seluruh pemangku kepentingan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi secara sistematis, bermutu, dan akuntabel. Pedoman ini menjadi landasan operasional dalam memastikan bahwa transformasi pembelajaran digital di UPI tetap selaras dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Sistem Penjaminan Mutu Internal, serta visi dan misi universitas sebagai institusi pendidikan tinggi yang unggul dan berdaya saing global.

Penyelenggaraan pembelajaran digital di lingkungan UPI merupakan bagian dari komitmen institusi untuk menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, responsif terhadap kebutuhan mahasiswa, serta relevan dengan dinamika keilmuan dan tantangan zaman. Implementasinya memerlukan kesiapan sumber daya manusia, dukungan sistem dan infrastruktur yang memadai, serta tata kelola yang terintegrasi agar capaian pembelajaran dapat diraih secara optimal dan setara dengan pembelajaran tatap muka.

Ke depan, perkembangan teknologi digital, perubahan kebijakan nasional, serta kebutuhan masyarakat akan terus mempengaruhi praktik pembelajaran di perguruan tinggi. Oleh karena itu, pedoman ini bersifat dinamis dan akan ditinjau serta diperbarui secara berkala sesuai dengan perkembangan regulasi, inovasi pembelajaran, dan kebutuhan akademik di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia.

Dengan demikian, diharapkan pedoman pembelajaran digital ini dapat menjadi rujukan yang jelas dan konsisten dalam mewujudkan pembelajaran digital yang bermutu, inklusif, berintegritas, dan berdampak bagi mahasiswa, dan masyarakat luas.