



Pembekalan DPBK - Modul PJJ

"Support IKU 7 – Pembelajaran
Kolaboratif Partisipatif Genap 23/24"

Jumat, 08 Maret 2024

Bidang Pengembangan Model Pembelajaran
Lembaga Pengembangan Kreativitas Akademik



Menuju Kampus
berbasis **Educational
Technology**



Bagaimana IKU 7 (Pembelajaran Kolaboratif Partisipatif) diimplementasikan di Morning?



LANDASAN

- Surat Edaran Pembelajaran Tahun Ajaran 2023/2024
- Skema Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi (DPBK) 2023: 46 EJM
- Surat Keputusan Mendikbudristek No. 210/M/2023 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi: IKU 7, pembelajaran dalam kelas
- Surat Edaran Dirjen Dikti No. 2 Tahun 2022 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi di Perguruan Tinggi: Blended Learning/Pembelajaran Bauran



Surat Edaran Pembelajaran TA 2023/2024



Jl. Prof. drg. Sunar Suma-ris, M.P.H. No. 85
Bandung - 40144, Jawa Barat, Indonesia
Telp. +62-22-201 2184 / 201 3456, ext. 7007
Fax. +62-22-201 5154
Email: rektor@unmaranatha.edu
www.maranatha.edu

SURAT EDARAN
Nomor: 029/REK/UKM/INT/VII/2023

TENTANG
PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

Dengan memperhatikan:

- Teknologi Pembelajaran yang berkembang sampai dengan saat ini;
- SE No 020/WRSD/UKM/INT/VII/2023 tentang Pemberlakuan Protokol Kesehatan pada Masa Transisi Endemic Covid -19
- Hasil Rapat Pimpinan Universitas Kristen Maranatha pada tanggal 20 Juli 2023;

Maka pembelajaran Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024 yang dimulai 18 September 2023 diatur sebagai berikut:

- Pembelajaran, Praktek/Praktikum/Studio/Lab/Responsi dan Ujian dilaksanakan secara LURING;
- Pembelajaran *blended learning* dan *hybrid* (simultan daring dan luring) dapat dimanfaatkan dengan mengutamakan pertimbangan *good-practice*, misalnya penggunaan praktisi mengajar, memfasilitasi mahasiswa pertukaran MBKM, memfasilitasi mahasiswa positif Covid, dan hal-hal lain yang mendukung pencapaian IKU PT;
- Model Pembelajaran yang digunakan adalah *Flipped Learning dengan mengupayakan hadirnya kelas kolaboratif dan partisipatif berbasis Case Method dan Team Based Project*, sehingga pembelajaran bukan untuk menyampaikan teori, akan tetapi mengutamakan diskusi;
- Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi (DPBK) meliputi Dokumen kurikulum dan Modul Pembelajaran Jarak Jauh yang diwujudkan dalam *Learning Object Material (LOM)* harus dikonstruksi di Morning;
- Untuk detail pembelajaran di setiap Fakultas/Program Studi serta alasan yang mendasarinya, diatur oleh Dekan Fakultas dan disampaikan kepada Mahasiswa, Dosen, dan Tenaga Kependidikan di lingkungan Fakultas masing masing;
- Penyelenggaraan pembelajaran, praktikum dan ujian menegakkan protokol kesehatan dan diperbolehkan tidak menggunakan masker apabila dalam keadaan sehat.

Surat Edaran ini dapat dievaluasi dan dilakukan perubahan jika diperlukan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terimakasih.



REKTOR
Prof. Ir. Sri Widiyantoro, M.Sc., Ph.D.
Rektor Universitas Kristen Maranatha

Surat Edaran No. 029/REK/UKM/INT/VII/2023

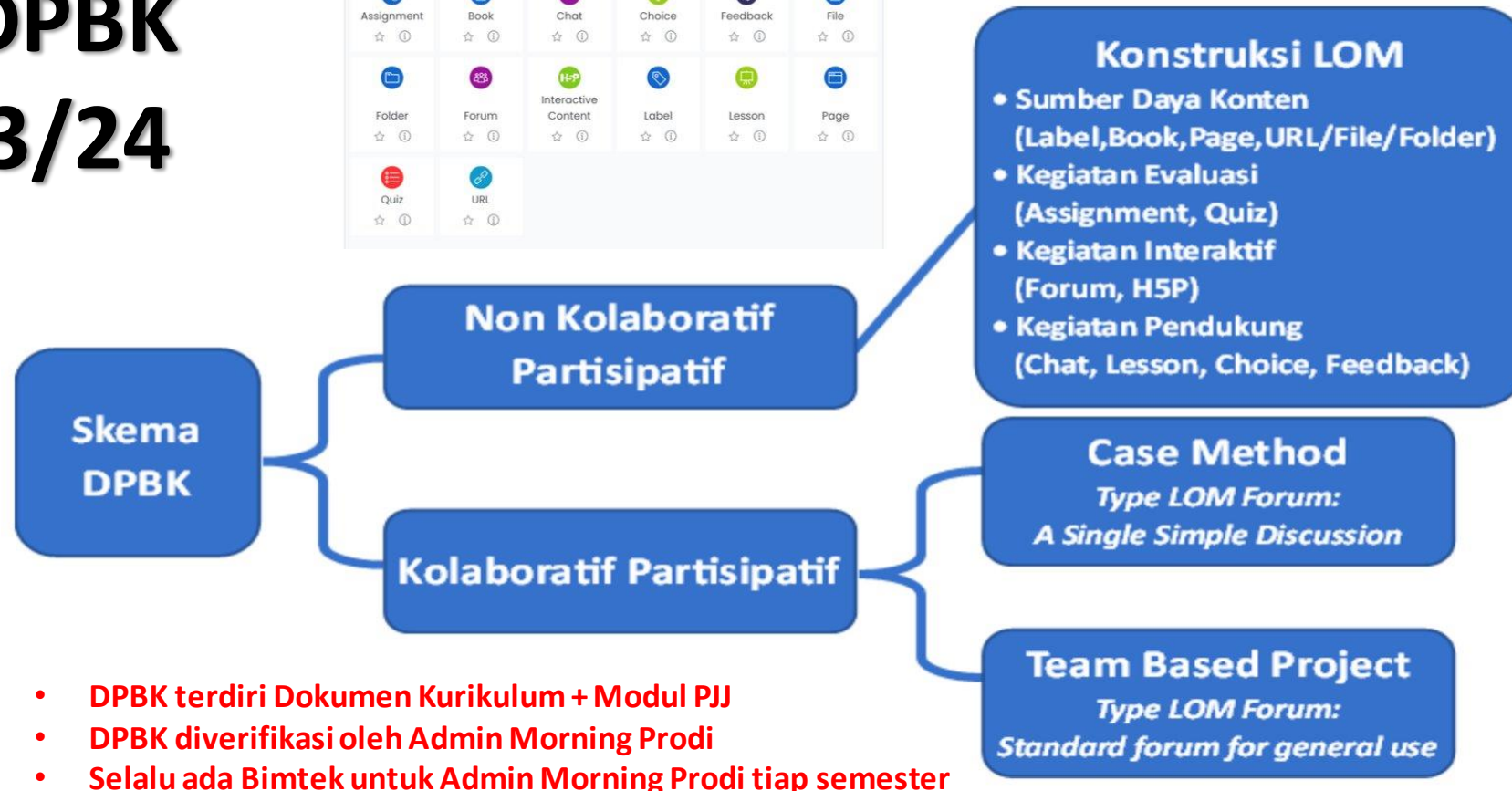
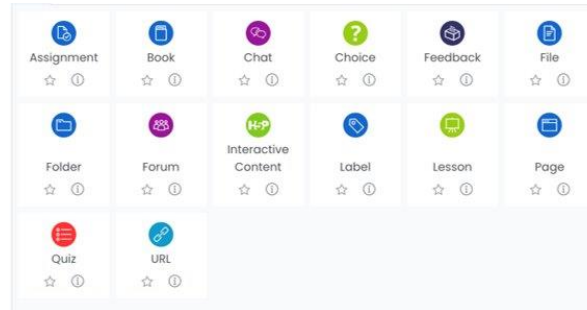
Poin-poin Penting:

- Memperhatikan perkembangan Teknologi Pembelajaran hingga saat ini
- Pemanfaatan Blended/Hybrid Learning (simultan daring dan luring)
- Model Pembelajaran Flipped Learning dengan kelas Kolaboratif dan Partisipatif berbasis case method dan team based project sehingga lebih mengutamakan diskusi dan Kerjasama
- Desain Pembelajaran Berbasis Kompetensi (DPBK) yang meliputi dokumen kurikulum dan Learning Object Material (LOM) harus dikonstruksi di MORNING





SKEMA DPBK Genap 23/24



- DPBK terdiri Dokumen Kurikulum + Modul PJJ
- DPBK diverifikasi oleh Admin Morning Prodi
- Selalu ada Bimtek untuk Admin Morning Prodi tiap semester



SK Mendikbudristek No. 210/M/2023

IKU 7: Persentase mata kuliah S1 dan Diploma yang menggunakan pemecahan kasus (*case method*) atau *project-based learning* sebagai sebagian bobot evaluasi

XX Target

Formula:

$$\frac{\text{Jumlah mata kuliah yang menggunakan case method atau project based learning (A) sebagai sebagian dari bobot evaluasi (B)}}{\text{Total jumlah mata kuliah}} \times 100$$

Kriteria dan ketentuan



PTN Akademik

35%



PTN Vokasi

50%



PTN Seni Budaya

70%

A Kriteria metode pembelajaran di dalam kelas

Harus menggunakan salah satu atau kombinasi dari metode pembelajaran berikut di dalam mata kuliah:

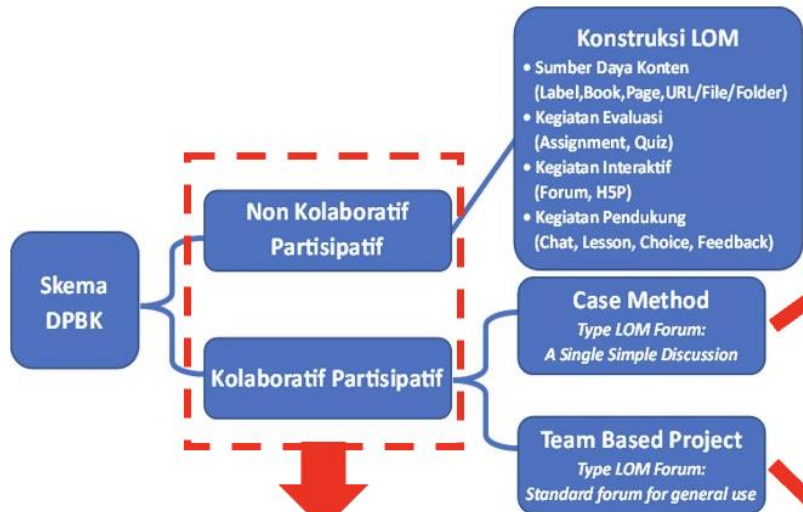
- **Pemecahan kasus (*case method*):**
 - Mahasiswa berperan sebagai "protagonis" yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus
 - Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi; dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi
 - Kelas berdiskusi secara aktif, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa. Dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi
- **Team-based project:**
 - Kelas **dibagi menjadi kelompok (>1 mahasiswa)** untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang lama
 - Kelompok diberikan masalah asli atau pertanyaan kompleks, lalu diberikan ruang untuk buat rencana kerja dan model kolaborasi
 - Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan ke dosen, kelas, atau penonton lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif
 - Dosen mendorong setiap kelompok selama periode pekerjaan proyek dan mendorong mahasiswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam kolaborasi

B Kriteria evaluasi

- 50% dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas (*case method*) atau presentasi akhir *project-based learning*

Nilai KAT dengan bobot 50% bersumber dari hasil *Case Method* dan *Team Based Project*

IKU 7 direalisasikan dalam bentuk DPBK di Morning



Dilaksanakan secara **Blended learning**

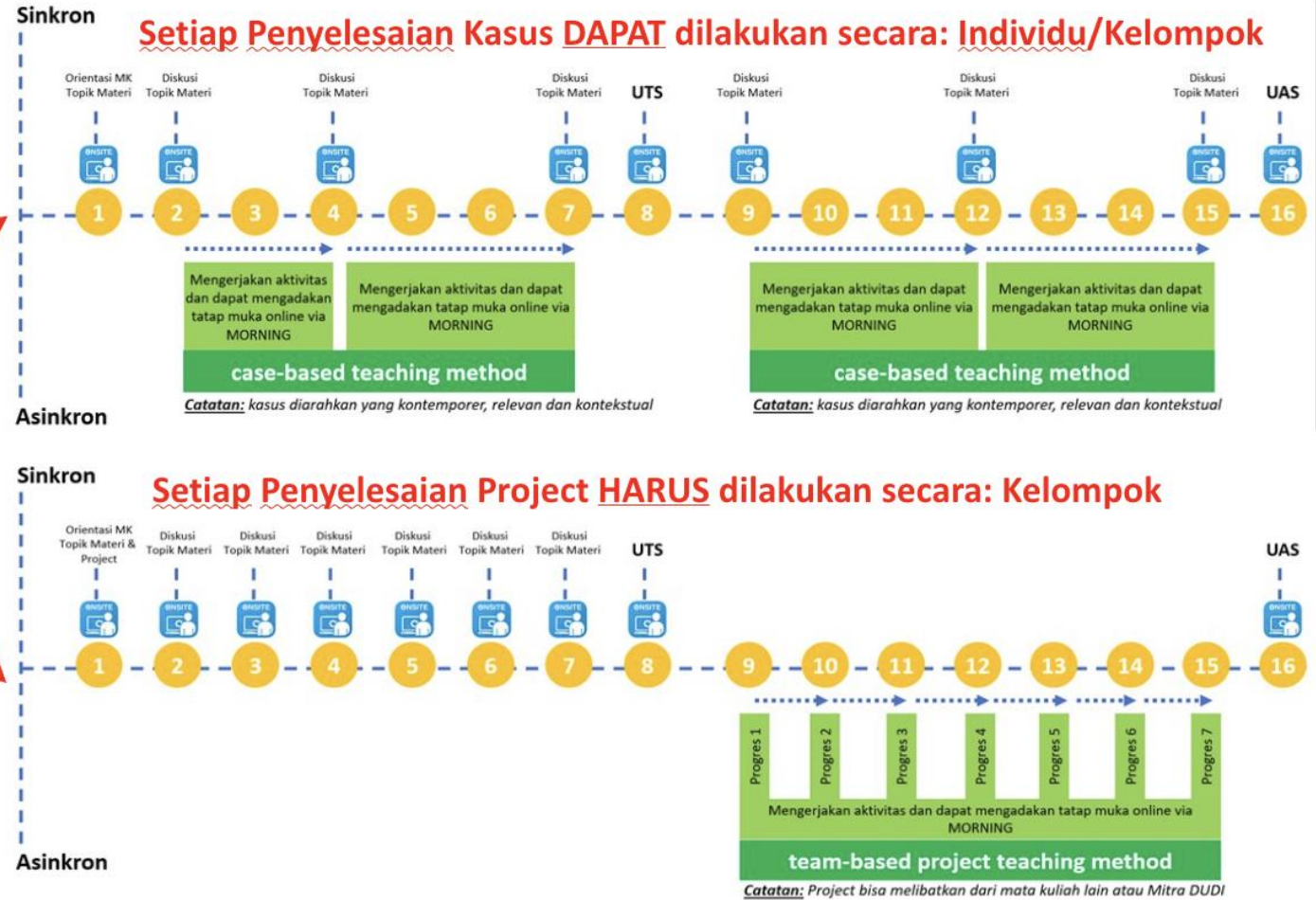
Sinkron Onsite



Asinkron



Sinkron Online





Surat Edaran Dirjen Dikti No 2 Tahun 2022

PSDKU adalah program studi yang diselenggarakan di kabupaten/kota/kota administratif yang tidak berbatasan langsung dengan Kampus Utama. Pembukaan PSDKU harus atas izin Kementerian dan merupakan program studi dalam bidang/disiplin ilmu dan teknologi yang sama dengan program studi yang telah ada di Kampus Utama perguruan tinggi.

Penyelenggaraan PJJ dapat dilakukan pada level mata kuliah atau seluruh kurikulum pada suatu program studi. Penyelenggaraan PJJ yang melebihi 50% (lima puluh persen) mata kuliah dalam kurikulum program studi hanya dapat dilakukan setelah mendapat izin Menteri, kecuali pada masa pandemi covid-19.

Program studi PJJ adalah program studi yang melaksanakan seluruh proses pembelajaran secara jarak jauh menggunakan berbagai media komunikasi dengan ketentuan sebagai berikut:

- e. beban studi minimum dalam program studi PJJ sama dengan studi minimum pada program studi tatap muka;
- f. perguruan tinggi penyelenggara PJJ dapat mengakui perolehan satuan kredit semester mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi melalui mekanisme yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan; dan
- g. perguruan tinggi penyelenggara PJJ menjamin terlaksananya proses pembimbingan dan ujian pencapaian akhir pembelajaran dengan bukti yang transparan dan akuntabel.

2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tidak mengenal penyelenggaraan 'kelas malam dan atau kelas akhir pekan'. Seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat terhadap akses pendidikan tinggi yang bermutu, perguruan tinggi dapat menyelenggarakan pembelajaran baik secara tatap muka, daring, maupun tatap muka dan daring (bauran).



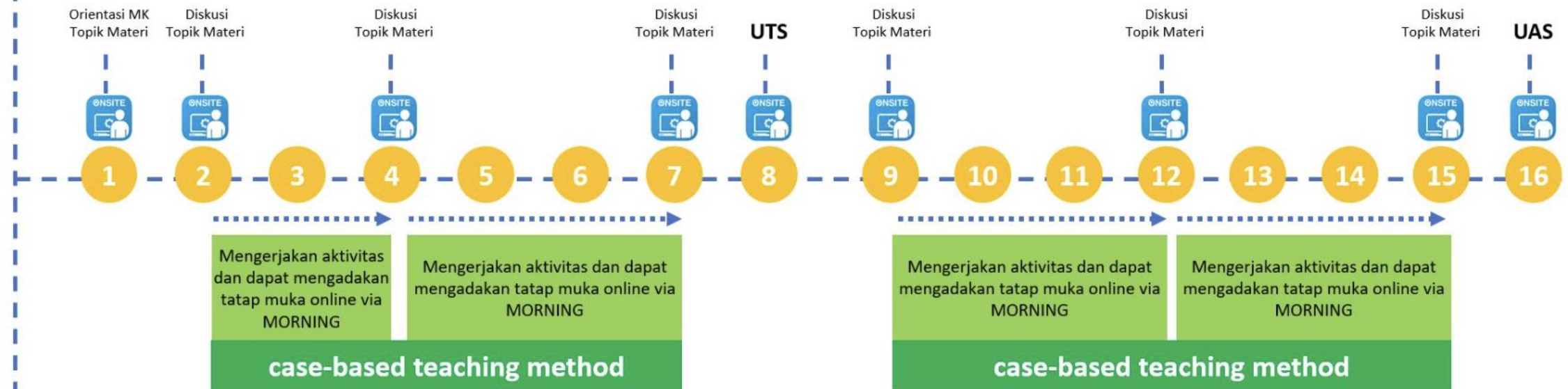
KOLABORATIF PARTISIPATIF (KP) "CASE METHOD (CM)"



Model Pembelajaran Case Method

- contoh -

Sinkron



Asinkron

Catatan: kasus diarahkan yang kontemporer, relevan dan kontekstual

Catatan: kasus diarahkan yang kontemporer, relevan dan kontekstual



Langkah-langkah Implementasi

Topik : 2

Studi Kasus : e-Commerce

Tujuan Studi Kasus : Mahasiswa dapat melakukan analisa implementasi e-commerce yang baik

- 1. Pengenalan Kasus → Asinkron/Sinkron**
Dosen memperkenalkan kasus perusahaan, latar belakang dan tantangan yang dihadapi dan ingin menyelesaikan dengan bantuan teknologi informasi khususnya pembuatan aplikasi e-commerce
- 2. Diskusi Kelompok Kecil → Asinkron**
Setiap kelompok diberikan tugas untuk menganalisis masalah dan mengembangkan rencana strategis untuk membuat aplikasi e-commerce
- 3. Diskusi Kelas → Sinkron**
Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis, rencana, dan rancangan terbaiknya dalam kelas, dosen memfasilitasi diskusi dan memberikan umpan balik tentang kelebihan dan kekurangan dari rencana strategis yang dibuat
- 4. Evaluasi kasus → Asinkron/Sinkron**
Dosen memberikan evaluasi terkait implementasi e-commerce dan membahas pelajaran yang di petik dari kasus tersebut
- 5. Refleksi → Asinkron/Sinkron**
Siswa merefleksikan pembelajaran yang didapat dari kasus tersebut, dan merenungkan “bagaimana pengalaman itu dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata”



Realisasi LOM di *Morning* – *Case Method*

1. Konstruksi LOM Forum pada LMS

- LOM yang digunakan adalah **FORUM** dengan type **“A Single Simple Discussion”**
- Sebuah diskusi yang terdiri atas 1 topik dan dapat dibahas oleh seluruh siswa dan pendidik
- 1 topik tersebut adalah uraian kasus (*case based*) yang akan dibahas **wajib sertakan sumber, sebaiknya hasil penelitian / abdimas dosen**
- Dosen dan siswa dapat melakukan *reply* sebagai umpan balik diskusi
- Jika ingin mengimplementasikan personalisasi seperti pembuatan kelompok kecil untuk kasus yang diberikan (dibedakan antar kelompoknya) bisa gunakan Teknik *Restrict Access* untuk LOM FORUM pada LMS

2. Penilaian Kinerja Case Based pada LOM Forum pada LMS

- Ada penilaian/rating oleh pendidik
- Interaksi/reply pendidik dengan siswa
- Interaksi/reply siswa ke siswa



Morning

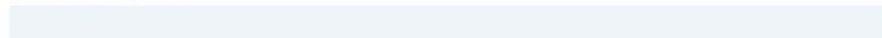


Topik 1: Pengantar Teknologi untuk Bisnis

Teknologi membawa dampak bagi masyarakat, termasuk dalam dunia bisnis. Muncul konsep dan strategi e-Business, e-Commerce, e-Marketing dan lain sebagainya merupakan revolusi perdagangan yang dipengaruhi perkembangan internet.

Sub CPMK: Mahasiswa

Topic's progress

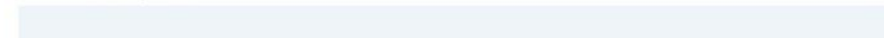


Topik 2: e-Commerce (Studi Kasus 1)

Penyebaran, penjualan, pembelian, serta pemasaran barang atau jasa yang mengandalkan sistem elektronik, seperti internet, TV, atau jaringan teknologi lainnya disebut sebagai aktivitas e-Commerce. Marketplace sendiri merupakan salah satu model dari e-Commerce.

Sub CPMK: Mahasiswa

Topic's progress

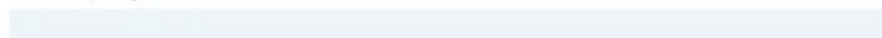


Topik 3: e-Marketing

e-Marketing diminati oleh banyak perusahaan dengan alasan dapat diakses melalui internet dengan mudah. Jadi perusahaan menilai e-Marketing adalah peluang sangat bagus dalam hal pemasaran.

Sub CPMK: Mahasiswa

Topic's progress



Topik 4: e-Business (Studi Kasus 2)

e-Business adalah gabungan dari electronic dan business yang berarti kegiatan bisnis berbasis online. Selain itu, e-Business juga memungkinkan suatu perusahaan untuk terhubung langsung secara lebih efisien dan juga fleksibel dengan sistem pemrosesan data.

Sub CPMK: Mahasiswa

Topic's progress





Morning



4. Manajemen menjadi lebih mudah

Dengan E-Commerce, bisnis bisa mengotomatiskan manajemen barang berkat tool dan layanan yang disediakan. Proses terkait stok produk dan operasional pun menjadi lebih simpel dan mudah. Misalnya, Anda bisa menambah, mencatat, dan mengelola daftar produk dari satu halaman saja. Detail pengiriman juga bisa ditangani tanpa perlu repot berkat tool penghitungan real-time. Anda tidak perlu lagi bolak-balik membuat dan mengedit informasi seputar ongkos kirim. Tergantung pada platform yang Anda gunakan, toko online juga biasanya menawarkan berbagai opsi pembayaran. Konsumen bisa memilih metode yang menurut mereka lebih nyaman.

Tugas 2

Opened: Thursday, 30 March 2023, 12:00 AM

Due: Thursday, 6 April 2023, 12:00 AM

View [Make a submission](#)

Studi Kasus 1: Implementasi e-Commerce

Tujuan Studi Kasus: mahasiswa dapat melakukan analisa implementasi e-commerce yang baik

Saat ini perusahaan berlomba-lomba untuk menjadi pemimpin pasar dengan meningkatkan pelayanan dan kualitas produknya. Perusahaan juga dituntut untuk menerapkan strategi dan langkah yang tepat agar tidak tertinggal oleh trend dan perkembangan yang ada. Salah satu faktor penting yang menjadikan suatu perusahaan unggul adalah kemampuan untuk menjawab kebutuhan pasar. Untuk memenuhi kebutuhan pasar tersebut, teknologi informasi memegang peranan yang penting. Pemanfaatan teknologi yang tepat akan menghasilkan informasi yang terkini. Teknologi internet semakin berkembang terutama dalam dunia bisnis, hal ini dapat dilihat dengan munculnya electronic commerce (e-Commerce). Dengan membawa keunggulan internet dalam proses bisnis khususnya kegiatan promosi dan layanan pembelian produk, menjadikan e-Commerce diaplikasikan oleh banyak organisasi bisnis. Kehadiran e-commerce dalam suatu organisasi bisnis akan memberikan manfaat bagi perusahaan yang mengaplikasikannya. Hal ini tentunya menjadi keunggulan kompetitif bagi perusahaan. Roemah Soetera Batik dan Bordir (RSBB) merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan kain batik. Strategi pemasaran dan penjualan RSBB masih dilakukan secara tradisional sehingga terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Dalam persaingan bisnis yang semakin pesat, RSBB memerlukan strategi pemasaran dan penjualan baru yang menjangkau pasar lebih luas sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggannya.



Morning



Studi Kasus 1: Implementasi e-Commerce



Grade users

Settings

Display replies in nested form

Studi Kasus 1: Implementasi e-Commerce

Thursday, 2 March 2023, 12:45 PM

Tujuan Studi Kasus: mahasiswa dapat melakukan analisa implementasi e-commerce yang baik

Saat ini perusahaan berlomba-lomba untuk menjadi pemimpin pasar dengan meningkatkan pelayanan dan kualitas produknya. Perusahaan juga dituntut untuk menerapkan strategi dan langkah yang tepat agar tidak tertinggal oleh trend dan perkembangan yang ada. Salah satu faktor penting yang menjadikan suatu perusahaan unggul adalah kemampuan untuk menjawab kebutuhan pasar. Untuk memenuhi kebutuhan pasar tersebut, teknologi informasi memegang peranan yang penting. Pemanfaatan teknologi yang tepat akan menghasilkan informasi yang terkini. Teknologi internet semakin berkembang terutama dalam dunia bisnis, hal ini dapat dilihat dengan munculnya electronic commerce (e-Commerce). Dengan membawa keunggulan internet dalam proses bisnis khususnya kegiatan promosi dan layanan pembelian produk, menjadikan e-Commerce diaplikasikan oleh banyak organisasi bisnis. Kehadiran e-commerce dalam suatu organisasi bisnis akan memberikan manfaat bagi perusahaan yang mengaplikasikannya. Hal ini tentunya menjadi keunggulan kompetitif bagi perusahaan. Roemah Soetera Batik dan Bordir (RSBB) merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan kain batik. Strategi pemasaran dan penjualan RSBB masih dilakukan secara tradisional sehingga terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Dalam persaingan bisnis yang semakin pesat, RSBB memerlukan strategi pemasaran dan penjualan baru yang menjangkau pasar lebih luas sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggannya.

Model Bisnis Online business model dari RSBB adalah model bisnis highest quality. Identifikasi ini dilakukan berdasarkan,:

- Core benefits and propositions: RSBB menyediakan batik berkualitas baik dari sentra batik di Indonesia (Cirebon, Pekalongan dan Jogjakarta), fasilitasi pelanggan dengan FAQ dan instant messenger. RSBB juga menjamin transaksi yang aman, garansi produk selama 3 hari.
- Online offering, RSBB berkonsentrasi pada penawaran yang terbatas yaitu kain batik yang berkualitas.



Morning



Pekalongan, dan Yogyakarta. Dengan usahanya yang dijalankan hingga saat ini, RSBB berusaha meningkatkan kualitasnya dengan melakukan inovasi dalam proses bisnisnya serta berusaha menjangkau pasar yang lebih luas lagi, khususnya di wilayah Indonesia. Bagaimana merancang sebuah e-Commerce yang baik untuk Roemah Soeta Batik dan Bordir?

Sumber: Ibu Soetrisniani (selaku owner Roemah Soetara Batik dan Bordir)

Referensi: Kartini. R.A., 2022, Analisis dan Perancangan E-Commerce (Studi Kasus: Roemah Soetara Batik dan Bordir), <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/777>

Average of ratings:

[Permalink](#) [Edit](#) [Reply](#)



Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace

by [student1 Mahasiswal](#) - Thursday, 2 March 2023, 12:47 PM

Menurut saya, selama ada gebrakan dari proses bisnis yang dapat memanfaatkan teknologi secara masif sehingga bisa lebih efisien maka bisa saja bertahan dan berkembang

Average of ratings:

[Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Delete](#) [Reply](#)



Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace

by [student4 Mahasiswa4](#) - Thursday, 2 March 2023, 1:17 PM

Saya tidak setuju pendapat Student1, menurut saya dengan banyaknya startup yg gulung tikar akan membawa dampak. Sehingga saya yakin marketplace di tahun 2023 tidak akan tumbuh dan berkembang dengan baik... bisa-bisa justru layu sebelum berkembang

Average of ratings:

[Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Delete](#) [Reply](#)



Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace

by [teacher1 Dosen1](#) - Thursday, 2 March 2023, 1:19 PM

Apakah ada contoh proses bisnis yang merupakan bagian dari inovasi sebuah marketplace?



Contoh Implementasi LOM di Morning KP – Case Method



Topik 2: e-Commerce (Studi Kasus 1)

Penyebaran, penjualan, pembelian, serta pemasaran barang atau jasa yang mengandalkan sistem elektronik, seperti internet, TV, atau jaringan teknologi lainnya disebut sebagai aktivitas e-Commerce. Marketplace sendiri merupakan salah satu model dari e-Commerce.

Sub CPMK: Mahasiswa

Topic's progress

Studi Kasus 1: Implementasi e-Commerce

Tujuan Studi Kasus: mahasiswa dapat melakukan analisa implementasi e-commerce yang baik

Saat ini perusahaan berlomba-lomba untuk menjadi pemimpin pasar dengan meningkatkan pelayanan dan kualitas produknya. Perusahaan juga dituntut untuk menerapkan strategi dan langkah yang tepat agar tidak tertinggal oleh trend dan perkembangan yang ada. Salah satu faktor penting yang menjadikan suatu perusahaan unggul adalah kemampuan untuk menjawab kebutuhan pasar. Untuk memenuhi kebutuhan pasar tersebut, teknologi informasi memegang peranan yang penting. Pemanfaatan teknologi yang tepat akan menghasilkan informasi yang terkini. Teknologi internet semakin berkembang terutama dalam dunia bisnis, hal ini dapat dilihat dengan munculnya electronic commerce (e-Commerce). Dengan membawa keunggulan internet dalam proses bisnis khususnya kegiatan promosi dan layanan pembelian produk, menjadikan e-Commerce diaplikasikan oleh banyak organisasi bisnis. Kehadiran e-commerce dalam suatu organisasi bisnis akan memberikan manfaat bagi perusahaan yang mengaplikasikannya. Hal ini tentunya menjadi keunggulan kompetitif bagi perusahaan. Roemah Soetara Batik dan Bordir (RSBB) merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan kain batik. Strategi pemasaran dan penjualan RSBB masih dilakukan secara tradisional sehingga terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Dalam persaingan bisnis yang semakin pesat, RSBB memerlukan strategi pemasaran dan penjualan baru yang menjangkau pasar lebih luas sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggannya.

Model Bisnis Online business model dari RSBB adalah model bisnis highest quality. Identifikasi ini dilakukan berdasarkan:

- Core benefits and propositions: RSBB menyediakan batik berkualitas baik dari sentra batik di Indonesia (Cirebon, Pekalongan dan Yogyakarta), fasilitasi pelanggan dengan FAQ dan instant messenger. RSBB juga menjamin transaksi yang aman, garansi produk selama 3 hari.
- Online offering, RSBB berkonsentrasi pada penawaran yang terbatas yaitu kain batik yang berkualitas.
- Key Resources, menyediakan produk batik berkualitas baik.
- Revenue Model, model pendapatan dari Roemah Soetara adalah penjualan produk, dan periklanan.

Sumber: Ibu Soetrisniani (selaku owner Roemah Soetara Batik dan Bordir)

Referensi: Kartini. R.A., 2022, Analisis dan Perancangan E-Commerce (Studi Kasus: Roemah Soetara Batik dan Bordir), <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/777>

Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by [student1 Mahasiswa1](#) - Thursday, 2 March 2023, 12:47 PM

Menurut saya, selama ada gebrakan dari proses bisnis yang dapat memanfaatkan teknologi secara masif sehingga bisa lebih efisien maka bisa saja bertahan dan berkembang

Average of ratings: [100 \(1\)](#) 100 [Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Delete](#) [Reply](#)

Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by [student4 Mahasiswa4](#) - Thursday, 2 March 2023, 1:17 PM

Saya tidak setuju pendapat Student1, menurut saya dengan banyaknya startup yg gulung tikar akan membawa dampak. Sehingga saya yakin marketplace di tahun 2023 tidak akan tumbuh dan berkembang dengan baik... bisa-bisa justru layu sebelum berkembang

Average of ratings: [80 \(1\)](#) 80 [Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Delete](#) [Reply](#)

Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by [teacher1 Dosen1](#) - Thursday, 2 March 2023, 1:19 PM

Apakah ada contoh proses bisnis yang merupakan bagian dari inovasi sebuah marketplace?

Average of ratings: [-](#) [Permalink](#) [Show parent](#) [Edit](#) [Delete](#) [Reply](#)



Langkah-langkah menambahkan LOM Forum – Case Method

- Tambahkan LOM Forum dengan type **“A Single Simple Discussion”**
- Isi Nama Forum dengan Judul Studi Kasusnya
- Isi Deskripsi dengan Kasusnya
- Pastikan bagian Rating dapat berfungsi dengan baik
- Simpan



Kelebihan Case Method

- 1. Pembelajaran Aktif**
Mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pemahaman dan pembelajaran, menganalisis, memecahkan masalah, dan berdebat tentang solusi yang tepat
- 2. Pengembangan Pemikiran Kritis**
Melibatkan siswa dalam pemikiran kritis dan analisis mendalam, belajar untuk melihat isu dari berbagai perspektif dan mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan yang mungkin diambil
- 3. Kolaborasi dan Keterlibatan**
Mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dan berkontribusi dalam diskusi kelas, membangun kemampuan kolaboratif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- 4. Relevansi dan Aplikasi Nyata**
Memberikan relevansi langsung dengan dunia nyata, siswa dapat melihat bagaimana konsep-konsep yang dipelajari dapat diterapkan dalam situasi nyata



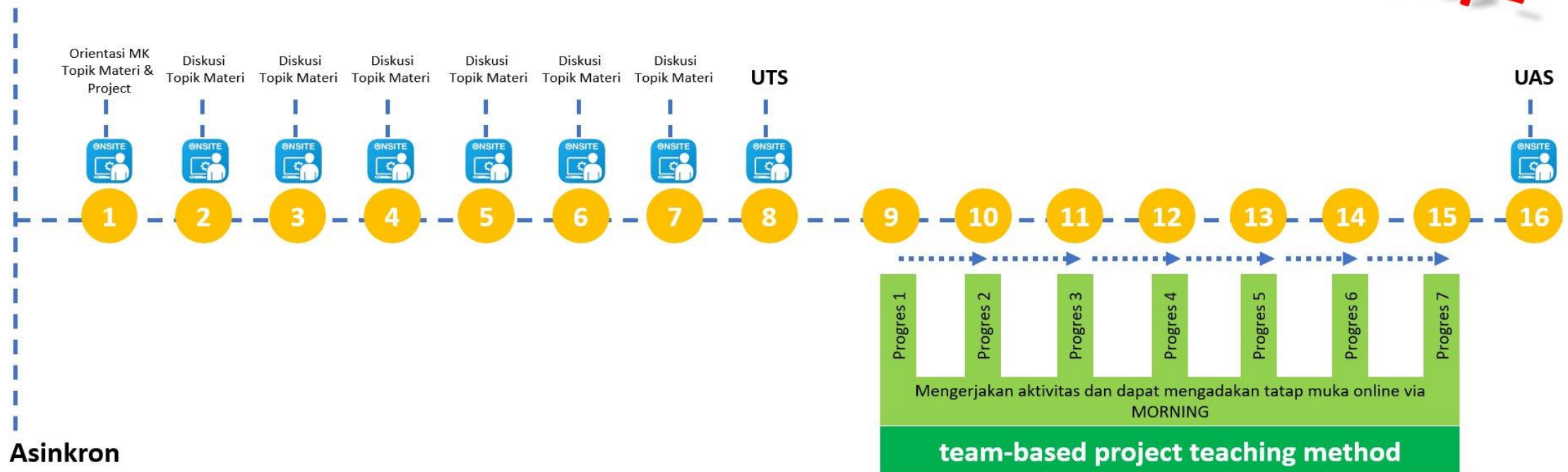
KOLABORATIF PARTISIPATIF (KP) *"Team Based Project (TBP)"*



Model Pembelajaran Team Based Project

- **Contoh** -

Sinkron



Asinkron

Catatan: Project bisa melibatkan dari mata kuliah lain atau Mitra DUDI



Langkah-langkah Implementasi

- Topik** : 9 – 15 (7 pertemuan)
- Proyek** : Develop aplikasi e-Commerce Penjualan Produk Sepatu
- Tujuan Proyek** : Mahasiswa dapat melakukan develop aplikasi e-commerce yang mendukung penjualan

- 1. Pembentukan Kelompok → Asinkron/Sinkron**
Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan tugas untuk mengembangkan konsep penjualan produk sepatu dan rencana develop aplikasi e-Commerce
- 2. Perencanaan Proyek → Asinkron/Sinkron**
Setiap kelompok merencanakan dan menganalisa konsep penjualan yang efektif dan efisien serta memulai melakukan desain aplikasi e-Commerce berdasarkan pada konsep yang dikembangkan
- 3. Pengembangan Materi Proyek → Asinkron/Sinkron**
Siswa mulai membuat mockup hingga prototipe dari aplikasi e-Commerce
- 4. Pelaksanaan Proyek → Asinkron/Sinkron**
Mahasiswa melakukan publikasi online dengan hosting aplikasi e-Commerce
- 5. Evaluasi Proyek → Asinkron/Sinkron**
Setelah aplikasi e-Commerce di publish dan dapat melakukan transaksi penjualan yang baik, maka dilakukan evaluasi konsep penjualan yang diadopsi untuk aplikasi e-Commerce



Realisasi LOM di Morning – Team Based Project

- Konstruksi LOM Forum pada LMS
 - LOM yang digunakan adalah FORUM dengan type “**Standard forum for general use**”
 - Setiap kelompok terdiri atas 7 topik dalam 1 LOM FORUM dan setiap topik adalah progress kemajuan project (progresif report setiap minggunya)
 - Dosen dan siswa dapat melakukan *reply* sebagai umpan balik diskusi
 - Jika ingin mengimplementasikan personalisasi seperti pembuatan kelompok kecil untuk kasus yang diberikan (dibedakan antar kelompoknya) bisa gunakan Teknik *Restrict Access* untuk LOM FORUM pada LMS
- Penilaian Kinerja Team Based Project pada LOM Forum pada LMS
 - Ada penilaian/rating oleh pendidik di **masing-masing topik diskusi** kelompok
 - Interaksi/reply pendidik dengan siswa di **masing-masing topik diskusi** kelompok
 - Interaksi/reply siswa ke siswa di **masing-masing topik diskusi** kelompok



Implementasi KP di Morning – Team Based Project

Topik 9-15: Project

Project e-Commerce dibuat secara berkelompok. Progres kemajuan dari project tiap minggunya perlu disampaikan dalam forum diskusi yang sudah disediakan. Setelah project diselesaikan akan diadakan presentasi bersama.

Sub CPMK: Mahasiswa

Kelompok A: Develop e-Commerce Penjualan Produk Sepatu

Not available unless any of:
• Your NIK/NRP is student1
• Your NIK/NRP is student3

Tujuan Project: mahasiswa dapat melakukan develop aplikasi e-commerce yang mendukung penjualan

Perancangan E-Commerce Untuk Mempermudah Penjualan Produk Sepatu (Studi Kasus : Toko Sepatu Mr. Pienk Malang)

Toko Mr. Pienk merupakan Industri Kecil Menengah (IKM) menengah di kota Malang Jawa Timur yang menjual sepatu wanita dengan menggunakan sistem produksi make to stock yang bergerak di bidang manufaktur. Penjualan yang dilakukan toko Mr. Pienk saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara pelanggan langsung

Sumber: Mr. Pienk (Pemilik Toko Sepatu)

Referensi: Wulandari Trihapsari Putri, Purnomo Budi Santoso, Mochamad Choiri, 2020, Jurnal Teknokompak, <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i1.499>

Kelompok B: e-Commerce Penjualan Produk Souvenir

Not available unless any of:
• Your NIK/NRP is student2
• Your NIK/NRP is student4

Perancangan E-Commerce Produk Souvenir (Studi Kasus : Toko Souvenir Kulikin)

Berkembang pesatnya teknologi informasi membuat persaingan usaha di jaman ini semakin fleksibel, ketat, dan inovatif. Berbagai wirausaha menawarkan produk dan pelayanan yang semakin kreatif, mudah, dan memanjakan. Dan dari semua itu, salah satu masalah dalam setiap usaha ialah cara memasarkan produknya kepada masyarakat secara efektif dan efisien. Kulikin Store adalah salah satu dari perusahaan yang mengalami masalah yang serupa. Kulikin bergerak dalam

Discussion	Started by	Last post	Replies	Subscribe
☆ Progres 1: Perencanaan (Plan)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 8 May 2023	2	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 2: Analisis (Analyze)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 3: Desain (Design)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 4: Pengembangan (Develop)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
🚩 Progres 5: Pelaksanaan (Implement)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
🚩 Progres 6: Pengujian (Evaluate)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
🚩 Progres 7: Hasil Final Project	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>

Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by student1.Mahasiswa1 - Thursday, 2 March 2023, 12:47 PM

Menurut saya, selama ada gebrakan dari proses bisnis yang dapat memanfaatkan teknologi secara masif sehingga bisa lebih efisien maka bisa saja bertahan dan berkembang

Average of ratings: 100 (1) 100

Permalink Show parent Edit Delete Reply

Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by student4.Mahasiswa4 - Thursday, 2 March 2023, 1:17 PM

Saya tidak setuju pendapat Student1, menurut saya dengan banyaknya startup yg gulung tikar akan membawa dampak. Sehingga saya yakin marketplace di tahun 2023 tidak akan tumbuh dan berkembang dengan baik... bisa-bisa justru layu sebelum berkembang

Average of ratings: 80 (1) 80

Permalink Show parent Edit Delete Reply

Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by teacher1.Dosen1 - Thursday, 2 March 2023, 1:19 PM

Apakah ada contoh proses bisnis yang merupakan bagian dari inovasi sebuah marketplace?

Average of ratings: -

Permalink Show parent Edit Delete Reply



Morning



Topik 5: e-Payment

Deskripsi topik materi e-Payment

Sub CPMK: Mahasiswa



Topik 6: e-Wallet

Deskripsi topik materi e-Wallet

Sub CPMK: Mahasiswa



Topik 7: e-Procurement

Deskripsi topik materi e-Procurement

Sub CPMK: Mahasiswa



Ujian Tengah Semester (UTS)

Ujian Tengah Semester dilakukan melalui **MORNING**.

Pada **hari Rabu tanggal 19 April 2023 jam 13:00 - 15:00**.

Semoga sukses... "Ujian yang tidak dikerjakan akan terasa mudah" 🙏



Topik 9-15: Project

Project e-Commerce dibuat secara berkelompok. Progres kemajuan dari project tiap minggunya perlu disampaikan dalam forum diskusi yang sudah disediakan. Setelah project diselesaikan akan diadakan presentasi bersama.

Sub CPMK: Mahasiswa



Ujian Akhir Semester (UAS)

Ujian Akhir Semester dilakukan melalui **MORNING**.

Pada **hari Rabu tanggal 20 Juni 2023 jam 13:00 - 15:00**.

Semoga sukses... "Ujian yang tidak dikerjakan akan terasa mudah" 🙏



Morning



Topik 9-15: Project

Project e-Commerce dibuat secara berkelompok. Progres kemajuan dari project tiap minggunya perlu disampaikan dalam forum diskusi yang sudah disediakan. Setelah project diselesaikan akan diadakan presentasi bersama.

Sub CPMK: Mahasiswa

Kelompok A: Develop e-Commerce Penjualan Produk Sepatu

Restricted

Not available unless any of:
• Your NIK/NRP is student1
• Your NIK/NRP is student3

Tujuan Project: mahasiswa dapat melakukan develop aplikasi e-commerce yang mendukung penjualan

Perancangan E-Commerce Untuk Mempermudah Penjualan Produk Sepatu

(Studi Kasus : Toko Sepatu Mr. Pienk Malang)

Toko Mr. Pienk merupakan Industri Kecil Menengah (IKM) menengah di kota Malang Jawa Timur yang menjual sepatu wanita dengan menggunakan sistem produksi make to stock yang bergerak di bidang manufaktur. Penjualan yang dilakukan toko Mr. Pienk saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara pelanggan langsung memesan sepatu ke toko. Saat ini promosi tidak dilakukan karena tidak ada manajemen yang mengelola pemasaran di toko sepatu Mr. Pienk sehingga belum tersebar ke masyarakat luas. Sedangkan saat ini pemasaran dapat dilakukan dengan media internet. Dalam proses pemesanan dan penyimpanan data pembelian di toko sepatu Mr. Pienk masih sering terjadi kekeliruan pembuatan sepatu yang dipesan pelanggan. Hal ini menyebabkan banyak konsumen yang mengembalikan sepatu yang sudah dibuat karena tidak sesuai dengan keinginan. Spesifikasi desain sepatu yang diinginkan pelanggan kurang rinci atau tidak menggunakan kode – kode tertentu sehingga pembuat sepatu salah memproduksi karena salah mengerti terhadap spesifikasi. Perusahaan dihadapkan pada permasalahan kesalahan produksi karena informasi spesifikasi pemesanan tidak dibedakan dengan kode-kode tertentu sehingga produksi sepatu sering dikembalikan. Belum adanya sistem database yang mengelola informasi pemesanan pada toko. Sistem pemesanan tidak bisa dijangkau oleh konsumen luar kota Malang dan 24 jam. Pemasaran dan promosi diluar kota Malang saat ini tidak dilakukan karena tidak ada pihak yang mengelola. Ruang lingkup proyek adalah pembuatan sistem e – Commerce untuk membantu sistem pemesanan, penjualan dan pemasaran pada Toko sepatu Mr. Pienk dengan berbasis web. Perancangan sistem yang digunakan adalah model waterfall yang terdiri dari fase perancangan, analisa, desain, implementasi dan pengujian. Dari perancangan sistem ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna sistem yaitu admin dan user.

Sumber: Mr. Pienk (Pemilik Toko Sepatu)

Referensi: Wulandari Trihapsari Putri, Purnomo Budi Santoso, Mochamad Choiri, 2020, Jurnal Teknokompak, <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i1.499>

Kelompok B: e-Commerce Penjualan Produk Souvenir

Not available unless any of:
• Your NIK/NRP is student2



Morning



Kelompok A: Develop e-Commerce Penjualan Produk Sepatu

Tujuan Project: mahasiswa dapat melakukan develop aplikasi e-commerce yang mendukung penjualan

Perancangan E-Commerce Untuk Mempermudah Penjualan Produk Sepatu

(Studi Kasus : Toko Sepatu Mr. Pienk Malang)

Toko Mr. Pienk merupakan Industri Kecil Menengah (IKM) menengah di kota Malang Jawa Timur yang menjual sepatu wanita dengan menggunakan sistem produksi make to stock yang bergerak di bidang manufaktur. Penjualan yang dilakukan toko Mr. Pienk saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara pelanggan langsung memesan sepatu ke toko. Saat ini promosi tidak dilakukan karena tidak ada manajemen yang mengelola pemasaran di toko sepatu Mr. Pienk sehingga belum tersebar ke masyarakat luas. Sedangkan saat ini pemasaran dapat dilakukan dengan media internet. Dalam proses pemesanan dan penyimpanan data pembelian di toko sepatu Mr. Pienk masih sering terjadi kekeliruan pembuatan sepatu yang dipesan pelanggan. Hal ini menyebabkan banyak konsumen yang mengembalikan sepatu yang sudah dibuat karena tidak sesuai dengan keinginan. Spesifikasi desain sepatu yang diinginkan pelanggan kurang rinci atau tidak menggunakan kode - kode tertentu sehingga pembuat sepatu salah memproduksi karena salah mengerti terhadap spesifikasi. Perusahaan dihadapkan pada permasalahan kesalahan produksi karena informasi spesifikasi pemesanan tidak dibedakan dengan kode-kode tertentu sehingga produksi sepatu sering dikembalikan. Belum adanya sistem database yang mengelola informasi pemesanan pada toko. Sistem pemesanan tidak bisa dijangkau oleh konsumen luar kota Malang dan 24 jam. Pemasaran dan promosi diluar kota Malang saat ini tidak dilakukan karena tidak ada pihak yang mengelola. Ruang lingkup proyek adalah pembuatan sistem e - Commerce untuk membantu sistem pemesanan, penjualan dan pemasaran pada Toko sepatu Mr. Pienk dengan berbasis web. Perancangan sistem yang digunakan adalah model waterfall yang terdiri dari fase perancangan, analisa, desain, implementasi dan pengujian. Dari perancangan sistem ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna sistem yaitu admin dan user.

Sumber: Mr. Pienk (Pemilik Toko Sepatu)

Referensi: Wulandari Trihapsari Putri, Purnomo Budi Santoso, Mochamad Choiri, 2020, Jurnal Teknokompak, <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i1.499>

Add a new discussion topic

Grade users

Discussion	Started by	Last post	Replies	Subscribe
☆ Progres 1: Perencanaan (Plan)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 8 May 2023	2	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 2: Analisis (Analyze)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 3: Desain (Design)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 4: Pengembangan (Develop)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 5: Pelaksanaan (Implement)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 6: Pengujian (Evaluate)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 7: Hasil Final Project	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>



Morning



MK Team Based Project

Dashboard > My courses > mktbp > Topik 9-15: Project > Kelompok A: Develop e-Commerce Penjualan Produk Sepatu > Progres 1: Perencanaan (Plan)

Search forums

Kelompok A: Develop e-Commerce Penjualan Produk Sepatu

Progres 1: Perencanaan (Plan)

Settings

Progres 7: Hasil Final Project

Display replies in nested form Move this discussion to ... Move



Progres 1: Perencanaan (Plan)
by [teacher1 Dosen1](#) - Monday, 10 April 2023, 12:13 AM

Diskusi untuk inisiasi project serta merencanakan batasan atau ruang lingkup dari e-Commerce yang akan dikembangkan. Termasuk juga dengan metode yang akan digunakan dalam pembuatan e-Commerce tersebut.

Average of ratings: -

Permalink Edit Delete Reply



Re: Progres 1: Perencanaan (Plan)
by [student1 Mahasiswal](#) - Monday, 8 May 2023, 2:12 PM

Saya rasa perlu ada diberikan contohnya dulu bu

Average of ratings: [95 \(1\)](#) 95

Permalink Show parent Edit Split Delete Reply



Re: Progres 1: Perencanaan (Plan)
by [teacher1 Dosen1](#) - Monday, 8 May 2023, 2:13 PM

baik segera akan diberikan contohnya

Average of ratings: -

Permalink Show parent Edit Split Delete Reply



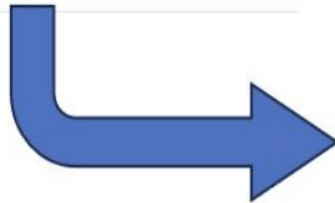
Implementasi KP di Morning – Team Based Project



Topik 9-15: Project

Project e-Commerce dibuat secara berkelompok. Progres kemajuan dari project tiap minggunya perlu disampaikan dalam forum diskusi yang sudah disediakan. Setelah project diselesaikan akan diadakan presentasi bersama.

Sub CPMK: Mahasiswa



Kelompok A: Develop e-Commerce Penjualan Produk Sepatu

Not available unless any of:
• Your NIK/NRP is student1
• Your NIK/NRP is student3

Tujuan Project: mahasiswa dapat melakukan develop aplikasi e-commerce yang mendukung penjualan

Perancangan E-Commerce Untuk Mempermudah Penjualan Produk Sepatu
(Studi Kasus : Toko Sepatu Mr. Pienk Malang)

Toko Mr. Pienk merupakan Industri Kecil Menengah (IKM) menengah di kota Malang Jawa Timur yang menjual sepatu wanita dengan menggunakan sistem produksi make to stock yang bergerak di bidang manufaktur. Penjualan yang dilakukan toko Mr. Pienk saat ini masih bersifat konvensional, dimana proses jual-beli masih dilakukan dengan cara pelanggan langsung

Sumber: Mr. Pienk (Pemilik Toko Sepatu)

Referensi: Wulandari Trihapsari Putri, Purnomo Budi Santoso, Mochamad Choiri, 2020, Jurnal Teknokompak, <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i1.499>

Kelompok B: e-Commerce Penjualan Produk Souvenir

Not available unless any of:
• Your NIK/NRP is student2
• Your NIK/NRP is student4

Perancangan E-Commerce Produk Souvenir
(Studi Kasus : Toko Souvenir Kulikin)

Berkembang pesatnya teknologi informasi membuat persaingan usaha di jaman ini semakin fleksibel, ketat, dan inovatif. Berbagai wirausaha menawarkan produk dan pelayanan yang semakin kreatif, mudah, dan memanjakan. Dan dari semua itu, salah satu masalah dalam setiap usaha ialah cara memasarkan produknya kepada masyarakat secara efektif dan efisien. Kulikin Store adalah salah satu dari perusahaan yang mengalami masalah yang serupa. Kulikin bergerak dalam

Discussion	Started by	Last post	Replies	Subscribe
☆ Progres 1: Perencanaan (Plan)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 8 May 2023	2	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 2: Analisis (Analyze)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 3: Desain (Design)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
☆ Progres 4: Pengembangan (Develop)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
🚩 Progres 5: Pelaksanaan (Implement)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
🚩 Progres 6: Pengujian (Evaluate)	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>
🚩 Progres 7: Hasil Final Project	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	teacher1 Dosen1 10 Apr 2023	0	<input checked="" type="checkbox"/>



- Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by student1.Mahasiswa1 - Thursday, 2 March 2023, 12:47 PM
- Menurut saya, selama ada gebrakan dari proses bisnis yang dapat memanfaatkan teknologi secara masif sehingga bisa lebih efisien maka bisa saja bertahan dan berkembang
- Average of ratings: 100 (1) 100
- Permalink Show parent Edit Delete Reply
-
- Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by student4.Mahasiswa4 - Thursday, 2 March 2023, 1:17 PM
- Saya tidak setuju pendapat Student1, menurut saya dengan banyaknya startup yg gulung tikar akan membawa dampak. Sehingga saya yakin marketplace di tahun 2023 tidak akan tumbuh dan berkembang dengan baik... bisa-bisa justru layu sebelum berkembang
- Average of ratings: 80 (1) 80
- Permalink Show parent Edit Delete Reply
-
- Re: Studi Kasus 1: Merancang Marketplace
by teacher1.Dosen1 - Thursday, 2 March 2023, 1:19 PM
- Apakah ada contoh proses bisnis yang merupakan bagian dari inovasi sebuah marketplace?
- Average of ratings: -
- Permalink Show parent Edit Delete Reply



Langkah-langkah menambahkan LOM Forum – *Team Based Project (TBP)*

- Tambahkan LOM Forum dengan type “Standard forum for general use”
- Isi Nama Forum dengan Judul Proyeknya
- Isi Deskripsi dengan Deskripsi Proyeknya
- Pastikan bagian Rating dapat berfungsi dengan baik
- Simpan
- Masuk ke Forum
- Tambah Topik Diskusi (setiap topik adalah progress proyek)



Kelebihan Team Based Project

1. Pembelajaran Aktif

Mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pemahaman dan pembelajaran, menganalisis, memecahkan masalah, dan berdebat tentang solusi yang tepat

2. Pengembangan Pemikiran Kritis

Melibatkan siswa dalam pemikiran kritis dan analisis mendalam, belajar untuk melihat isu dari berbagai perspektif dan mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan yang mungkin diambil

3. Kolaborasi dan Keterlibatan

Mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dan berkontribusi dalam diskusi kelas, membangun kemampuan kolaboratif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

4. Relevansi dan Aplikasi Nyata

Memberikan relevansi langsung dengan dunia nyata, siswa dapat melihat bagaimana konsep-konsep yang dipelajari dapat diterapkan dalam situasi nyata



Standart Modul PJJ NKP

A. Topik General (Topik 0) → 20 EJM, berisi identitas mata kuliah

- Identitas Mata Kuliah
 - Nama Mata Kuliah
 - Dosen Pengampu
 - Deskripsi Mata Kuliah
 - Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
 - Pustaka
- Dokumen Kurikulum berbasis Flipped Learning: RPS, RPP, RTM + LKM + LPHB
- Video Review RPS

18

B. Topik Evaluasi (UTS/UAS) → 2 EJM, berisi UTS atau UAS dengan LOM QUIZ atau Assignment (bernilai). Jika diadakan luring (onsite) silahkan upload soal di Morning. Sedangkan jika mata kuliah kategori Praktikum/Responsi dapat di subtitusi 2 LOM Quiz yang dikonstruksi kedalam Topik Inti Materi.



Standart Modul PJJ NKP

C. Topik Inti Materi (selain UTS/UAS) → 24 EJM, berisi 14 topik pertemuan perkuliahan lengkap dengan Sub CPMK dengan LOM yang bisa digunakan dalam konstruksi adalah :

- LOM Assignment, max 6 Topik
- LOM Label (penjelasan ringkasan materi 14 Topik)
- LOM URL/Book/File, max 6 Topik
- Kelas Teori LOM Quiz (bernilai) max 2 Topik
- Kelas Praktikum/Responsi LOM Quiz (bernilai) max 4 Topik
- LOM Forum/H5P (rating/bernilai), max 4 Topik
- Infografis (ringkasan/kesimpulan dari materi) max 2 Topik
- Video Pembelajaran dari materi dan di Produksi Sendiri/LPKA (bukan diambil dari Youtube, dll) max 2 Topik

Total perolehan EJM DPBK Modul PJJ dan Dokumen Kurikulum skema Non Kolaboratif Partisipatif (NKP) selama 1 Semester adalah **46 EJM**.



Standart Modul PJJ KP-CM

A. Topik General (Topik 0) → 18 EJM, berisi identitas mata kuliah

- Identitas Mata Kuliah
 - Nama Mata Kuliah
 - Dosen Pengampu
 - Deskripsi Mata Kuliah
 - Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
 - Pustaka
- Dokumen Kurikulum berbasis Flipped Learning: RPS, RPP, RTM + LKM + LPHB
- Video Review RPS

B. Topik Evaluasi (UTS/UAS) → 2 EJM, berisi UTS atau UAS dengan LOM QUIZ atau Assignment (bernilai). Jika diadakan luring (onsite) silahkan upload soal di Morning.



Standart Modul PJJ KP-CM

C. Topik Inti Materi (selain UTS/UAS) → 26 EJM, berisi maksimal 4 kasus yang bisa diselenggarakan dalam satu semester, dimana setiap kasus diwujudkan dalam bentuk LOM Forum bertype A Single Simple Discussion. Adapun ketentuan setiap kasus yang didiskusikan adalah sebagai berikut:

- Ada penilaian/rating oleh dosen/DUDI/Praktisi
- Interaksi/reply dosen/DUDI/praktisi
- Interaksi/reply mahasiswa ke-mahasiswa lain

Keaktifan interaksi diskusi yang berkualitas akan menjadi tolak ukur keberhasilan penyelenggaraan CM. Khusus semester genap 2023/2024 min ada 1 kasus saja.

Total perolehan EJM DPBK Modul PJJ dan Dokumen Kurikulum skema Kolaboratif Partisipatif – Case Method (KP-CM) selama 1 Semester adalah **46 EJM**.



Standart Modul PJJ KP-TBP

Berikut adalah template konstruksi Mata Kuliah dengan Skema Kolaboratif Partisipatif dengan Team Based Project, sebagai berikut:

A. Topik General (Topik 0) → 18 EJM, berisi identitas mata kuliah

- Identitas Mata Kuliah
 - Nama Mata Kuliah
 - Dosen Pengampu
 - Deskripsi Mata Kuliah
 - Capaian Pembelajaran Mata Kuliah
 - Pustaka
- Dokumen Kurikulum berbasis Flipped Learning: RPS, RPP, RTM + LKM + LPHB
- Video Review RPS



Standart Modul PJJ KP-TBP

- B. Topik Evaluasi (UTS/UAS) → 2 EJM**, berisi UTS atau UAS dengan LOM QUIZ atau Assignment (bernilai). Jika diadakan luring (onsite) silahkan upload soal di Morning.
- C. Topik Inti Materi (selain UTS/UAS) → 26 EJM**, masing-masing kelompok mahasiswa memiliki 1 Project yang didiskusikan dalam LOM Forum bertype Standard forum for general use, berisi maksimal 7 topik yang bisa diselenggarakan dalam setengah semester, dimana setiap topik merupakan progres kemajuan dari proyek tiap minggunya. Adapun ketentuan setiap topik yang didiskusikan adalah sebagai berikut:
- Ada penilaian/rating oleh dosen/DUDI/Praktisi
 - Interaksi/reply dosen/DUDI/praktisi
 - Interaksi/reply mahasiswa ke-mahasiswa lain

Pada bagian akhir Topik diskusi ke-7 harus menyertakan hasil projectnya (upload hasil project). Keaktifan interaksi diskusi yang berkualitas dan ketuntasan project dari kelompok yang terbentuk akan menjadi tolak ukur keberhasilan penyelenggaraan TBP.



Standart Modul PJJ KP-TBP

Total perolehan EJM DPBK Modul PJJ dan Dokumen Kurikulum skema Kolaboratif Partisipatif – Team Based Project (KP-TBP) selama 1 Semester adalah **46 EJM**.



Help Desk

 Grha Widya Maranatha, Lantai H05-A02

 Extention: 7115

 Join: <https://t.me/+jTG5k1Ozs5VmYjQ1>

 Email: admin.lms@maranatha.edu

 Whatsapp: 082116767088





Helen Anjelica S, S.S.
Ketua Bidang Pengembangan Model Pembelajaran
Kabid.modelbelajar@maranatha.edu

Terima kasih, Salam Inspiratif Salam Maranatha Lepas Landas Tuhan Memberkati

Bidang Pengembangan Model Pembelajaran

Lembaga Pengembangan kreativitas Akademik

Gedung Grha Widya Maranatha, Lantai 5 – Ruang A02

No.Telp 022 2012186 Ext. 7116/7111

Menuju Kampus
berbasis **Educational
Technology**