

**PROPOSAL
HIBAH PENGEMBANGAN INOVASI MODUL DIGITAL
MOOC UNIVERSITAS AIRLANGGA 2021
SKEMA MATA KULIAH**

“PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER PERKANTORAN”



PENGUSUL :

Ketua : Dr. Rahmat Yuliawan, S.E., MM.

**UNIVERSITAS AIRLANGGA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

1. a. Nama Perguruan Tinggi : Universitas Airlangga
b. Alamat Perguruan Tinggi : Kampus C Mulyorejo, Surabaya — 60115, Indonesia
c. Nama Fakultas : Fakultas Vokasi
d. Nama Program Studi : D3 Administrasi Perkantoran
e. Judul MOOC : Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran
f. SKS : 2SKS
g. Semester : Ganjil
h. Skema Hibah : Mata Kuliah

2. Koordinator/ Ketua
 - a. Nama Lengkap & Gelar : Dr. Rahmat Yulawan, S.E., MM.
 - b. NIP/NIK/NIDN : 19850709206033101
 - c. Golongan Kepangkatan :
 - d. Jabatan Akademik : Kepala Prodi D3 Administrasi Perkantoran
 - e. Alamat email : rahmat.yulawan@vokasi.unair.ac.id
 - f. No Telpon : 081236155553

3. Biaya yang Diajukan : Rp. 25.000.000,00

4. jangka Waktu Pelaksanaan : 6 bulan

5. Dana Pendamping (jika ada)

Mengetahui:

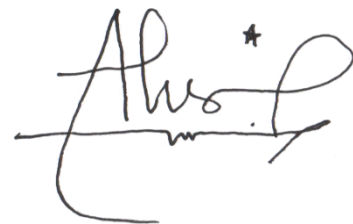
Dekan Fakultas Vokasi



Prof. Dr. Anwar Ma'ruf, drh., M.Kes.
Perkantoran

NIP 196509051993031004

Kaprodi D3 Administrasi



Dr. Rahmat Yulawan. SE. MM

NIP 19850709206033101

Pernyataan Kesanggupan Melaksanakan Program Dibah Pengembangan Inovasi
Modul Digital MOOC Unair 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Lengkap : Dr. Rahmat Yuliawan, S.E., MM.

NIP : 19850709206033101

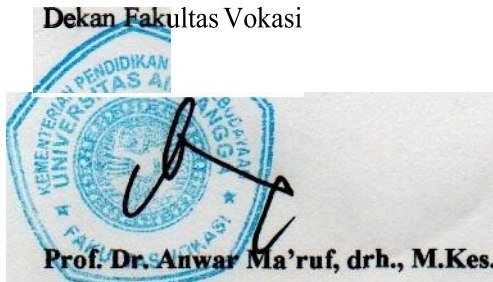
Dengan ini menyatakan bahwa saya bersedia menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan dan menyampaikan laporan hasil bantuan dana sesuai ketentuan di dalam panduan. Jika kami tidak memenuhi komitmen yang sudah disepakati maka kami siap menerima sanksi dari Direktorat Inovasi dan Pengembangan Pendidikan (DIPP) Universitas Airlangga

Demikian Surat Pemyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini dan atau terdapat tuntutan dari pihak lain. saya bersedia bertanggung jawab untuk diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan membebaskan Direktorat Inovasi dan Pengembangan Pendidikan (DIPP) Universitas Airlangga dari tuntutan apapun, serta bersedia mengembalikan seluruh biaya program bantuan dana yang saya peroleh ke Kas Negara.

Mengetahui

Surabaya, 28 Oktober 2021

Dekan Fakultas Vokasi



Prof. Dr. Anwar Ma'ruf, drh., M.Kes.

NIP 196509051993031004

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rahmat Yuliawan', with a small star symbol above the final part of the signature.

Dr. Rahmat Yuliawan. SE. MM

NIP, 198811152018083201

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang.....	5
Tujuan.....	7
Sasaran.....	7
Ruang Lingkup.....	7

BAB II PROSES PENGEMBANGAN

Analisis.....	9
Desain.....	9
Pengembangan Konten MOOC.....	9

BAB III RENCANA PENGGUNAAN ANGGARAN

Komponen Biaya.....	18
---------------------	----

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) yang terjadi di Indonesia sejak tahun 2020 mempercepat era digitalisasi dalam berbagai bidang. Bidang pendidikan pun tak luput dari sasaran digitalisasi demi memutus rantai persebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Keputusan Bersama Empat Menteri Nomor 01/KB/2020 tanggal 15 Juni 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) menyebutkan bahwa metode pembelajaran di perguruan tinggi pada semua zona wajib dilaksanakan secara Dalam Jaringan (daring) atau *online*. Hal tersebut berlaku untuk mata kuliah teori dan juga sebisa mungkin dilaksanakan untuk mata kuliah praktik. Kuliah daring menjadi solusi agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik di tengah penyebaran virus corona (COVID-19) yang semakin meluas.

Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM) juga mengalami berbagai kendala. Kendala Proses Belajar Mengajar (PBM) yang paling sering dirasakan adalah ketidakstabilan jaringan internet. Kondisi cuaca, hambatan dan kegiatan perbaikan dari penyedia layanan internet, hingga lokasi domisili mahasiswa yang beragam menyebabkan *delivery* materi belajar mengajar tidak tersampaikan secara maksimal. Penggunaan aplikasi *teleconference berbasis video* yang diaktifkan dalam mode *off cam* agar jaringan internet lebih stabil juga mengurangi interaksi dosen-mahasiswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut merugikan kedua belah pihak dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) khususnya terkait penjelasan materi oleh dosen dan pemahaman materi oleh mahasiswa.

Kendala Proses Belajar Mengajar (PBM) *online* terkait komunikasi dengan dosen melalui aplikasi *teleconference berbasis video* ataupun *virtual* yang dianggap tidak mampu memberikan penjelasan menyeluruh mengenai materi yang sedang dibahas dapat diperbaiki dengan mengganti metode PBM *online*. Metode PBM *online* yang mengharuskan penjelasan dilakukan dalam satu waktu yang sama di lokasi yang berbeda antara dosen dan mahasiswa melalui aplikasi *teleconference berbasis video* dapat digantikan dengan metode komunikasi satu arah melalui pengembangan modul digital.

Mata kuliah yang akan diimplementasikan untuk MOOC adalah “Praktikum Aplikasi Komputer”. Alasan pemilihan mata kuliah tersebut dikarenakan pada kegiatan pembelajaran praktik diperlukan penguasaan dan pemahaman tentang dasar teori yang

menyeluruh. Pemahaman dasar teori penting untuk dapat mencerna setiap proses yang berlangsung saat praktikum. Di samping itu, pemilihan mata kuliah “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran” memerlukan dukungan aplikasi berbayar seperti aplikasi dari microsoft yaitu word, excel, dan power point. Dengan pengembangan MOOC untuk mata kuliah “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran” diharapkan memberi kontribusi yang besar dalam kegiatan pembelajaran selama pandemi covid-19 dan pembelajaran selanjutnya

Tujuan

Melaksanakan Proses Belajar Mengajar (PBM) pada mata kuliah “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran” menggunakan MOOC.

Sasaran

Sasaran modul digital ini adalah mahasiswa yang memerlukan pengetahuan tentang “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran”

Ruang Lingkup

Pembuatan modul digital pada mata kuliah “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran” pada MOOC ditujukan untuk meningkatkan pemahaman menyeluruh mahasiswa terhadap topik tersebut sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran secara daring/*online* dapat diakses oleh siapapun dan dilakukan dengan mudah. Dengan adanya transformasi konten pembelajaran dalam bentuk yang lebih ideal, diharapkan materi dapat tersampaikan dengan lebih baik. Platform MOOC mata kuliah “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran” terdiri dari 14 sub topik tatap muka yang akan diunggah melalui website MOOC <http://mooc.unair.ac.id> . Platform MOOC mata kuliah “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran” dapat diikuti oleh :

1. Mahasiswa Semester I Program Studi D3 Administrasi Perkantoran, Fakultas Vokasi Universitas Airlangga
2. Mahasiswa program studi sejenis atau dalam satu rumpun ilmu di Universitas Airlangga
3. Mahasiswa program studi sejenis atau dalam satu rumpun ilmu di seluruh Indonesia

BAB II PROSES PENGEMBANGAN

Pengembangan modul digital MOOC mata kuliah “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran” menggunakan model ADDIE. Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Model ADDIE memiliki prosedur pengembangan yang tersusun secara terperinci, sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran secara instruksional, serta memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai oleh media yang dikembangkan. Kelebihan lain dari model ADDIE adalah langkah pengembangan yang sederhana dan terdapat uji coba sehingga hasil pengembangan media dapat diandalkan. Model ADDIE melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/ fase pengembangan yang meliputi : Analisis, desain, *development* atau produksi, implementasi, *delivery*, dan evaluasi.

Analisis

Tahap analisis merupakan awal dari proses pengembangan media pembelajaran. Dalam berbagai model pengembangan yang ada, tahap analisis selalu dilakukan di awal, karena akan menjadi dasar pengembangan media pembelajaran. Harapannya melalui analisis tersebut menghasilkan pemahaman akan masalah apa saja yang telah terjadi dan apa yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang muncul. Menurut Lee dan Owens pada tahap analisis model ADDIE, proses analisis membagi tahap analisis desain pembelajaran menjadi dua bagian, yaitu analisis permintaan dan analisis hasil akhir. Analisis kebutuhan berfokus pada masalah yang muncul antara keadaan saat ini dan keadaan yang diinginkan. Analisis hasil akhir berfokus pada solusi yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah yang muncul.

Peserta didik, latar belakang pembelajaran, materi yang diajarkan, dan keterampilan yang dibutuhkan (termasuk konsultan pendamping) akan dianalisis. Analisis dilakukan dengan mengumpulkan bahan referensi yang dibutuhkan untuk menerapkan Proses Belajar Mengajar (PBM) online menggunakan MOOC pada mata kuliah “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran”. Analisis hanya dapat dilakukan dengan menganalisis materi referensi dan hasil belajar. Mahasiswa tidak dianalisis karena belum ada peserta selain mahasiswa semester 1 Program studi D3 Administrasi Perkantoran yang menjadi peserta Proses Belajar Mengajar (PBM) online (sesuai petunjuk pada Tabel 1, tahap pengembangan)

Desain

Tahap desain merupakan tahap perencanaan proyek media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap desain adalah untuk memverifikasi hasil yang diperlukan dan metode pengujian yang sesuai (Branch, 2009: 59). Perencanaan merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Kemudian melakukan analisis pengajaran untuk menentukan kapabilitas pendukung apa yang dibutuhkan. Selain itu, topik pelatihan akan ditentukan berdasarkan kompetensi. Setiap topik akan ditentukan oleh desain capaian pembelajaran dan program pembelajaran. Selain itu, *platform online* yang digunakan seperti e-learning , MOOC, dan media teleconferensi berbasis video juga akan dibahas.

Pengembangan Konten MOOC

Kegiatan pengembangan, meliputi pengumpulan materi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, produksi ilustrasi, pengetikan, dll. Kemudian dengan bantuan perangkat lunak yang dibutuhkan, disiapkan dan dikembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran. Tujuan dari tahap pengembangan adalah menghasilkan media pembelajaran yang dirancang pada tahap sebelumnya. Hasil dari tahapan ini adalah implementasi MOOC dalam topik “Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran”.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan

Tahapan	Input	Output	Deskripsi
Analisis	<ol style="list-style-type: none">1. Kondisi pembelajaran saat ini2. Kondisi kemampuan mahasiswa3. Kondisi kemampuan dosen4. Capaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Capaian Pembelajaran mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran2. Metode pembelajaran Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran	<ol style="list-style-type: none">1. Menentukan Capaian Pembelajaran mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran2. Menganalisa infrastruktur, proses dan metode pembelajaran yang diusulkan dan relevan dengan kondisi saat ini dalam kaitannya Proses Belajar Mengajar (PBM) Online mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran

Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capaian Pembelajaran mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran 2. Metode pembelajaran mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan model komunikasi pembelajaran dan assessment yang digunakan 2. Pemilihan <i>Learning Management System</i> (LMS) yang sesuai dengan RPS 3. Pembuatan modul pembelajaran mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan memodifikasi model komunikasi pembelajaran dan assessment yang akan digunakan 2. Menentukan dan memodifikasi Learning Management System (LMS) sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah 3. Menyusun modul pembelajaran mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran terstandar sesuai dengan RPS
--------	---	--	--

<p>Pengembangan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan model komunikasi Tahap pembelajaran dan assessment yang digunakan 2. Pemilihan <i>Learning Management System</i> (LMS) yang sesuai dengan RPS 3. Pembuatan modul pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Learning Management System</i> (LMS) E-learning dan MOOC Indonesia 2. Blueprint Konten MOOC Indonesia mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaturan template dan konfigurasi <i>Learning Management System</i> (LMS) E-learning dan MOOC Indonesia 2. Penyusunan paket pembelajaran MOOC mata kuliah Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran
---------------------	--	--	---

Table 2. Rancangan Capaian Pembelajaran, Topik, dan Sub Topik dengan MOOC

No	Capaian Pembelajaran	Topik	Sub Topik	Rancangan Pembelajaran Online	
				MOOC Indonesia	Tatap muka virtual
1	Mampu menguraikan kegunaan utama dan deskripsi umum tentang aplikasi komputer yang sering digunakan di perkantoran	Menjelaskan aplikasi Microsoft dan Google Document	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ms. Word 2. Ms. Excel 3. Power Point 4. Google Document 5. Google Sheet 6. Google slide 	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
2	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah angka dalam konteks administrasi perkantoran	Fungsi fitur dan rumus pada Microsoft Excel dan Google Sheet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acuan absolut dan relatif di Ms. Excel dan Google Sheet 2. Fungsi string di Ms. Excel dan Google Sheet 3. Fungsi tanggal dan statistic deskriptif di Ms. Excel dan Google Sheet 	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test

3	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah angka dalam konteks administrasi perkantoran	Fungsi IF di Ms. Excel dan Google Sheet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi “IF” sederhana di Excel dan Google Sheet 2. Fungsi “IF” di Ms. Excel dan Google Sheet 	<p style="text-align: center;">√</p> Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	<p style="text-align: center;">√</p> Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
4	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah angka dalam konteks administrasi perkantoran	Fungsi “HLOOKUP dan VLOOKUP” di Ms. Excel dan Google Sheet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi “HLOOKUP dan VLOOKUP” di Ms. Excel dan Google Sheet 	<p style="text-align: center;">√</p> Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	<p style="text-align: center;">√</p> Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
5	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah angka dalam konteks administrasi perkantoran	Penjelasan Pivot dan HTML	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pivot Table 2. Fungsi Import HTML 	<p style="text-align: center;">√</p> Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	<p style="text-align: center;">√</p> Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test

6	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah angka dalam konteks administrasi perkantoran	Fungsi fitur pada Ms. Excel dan Google Sheet	1. Mailmerge di Ms. Word dan Google Document	Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
7	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah kata dalam konteks administrasi perkantoran	Mempraktikkan Ms. Word	1. Daftar isi otomatis 2. Penulisan referensi	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
8	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah presentasi dalam konteks administrasi perkantoran	Cara menggunakan dan mempraktikkan aplikasi pengeditan	1. Template dan <i>resource</i> di Ms. Powerpoint, Google Presentasi, Canva Persiapan sampel	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
9	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah presentasi dalam konteks administrasi perkantoran	Menjelaskan dan mempraktikkan cara memnidah file	1. <i>Embedding file</i> dari aplikasi lain ke presentasi Metode bioplate	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test

10	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah grafis dalam konteks administrasi perkantoran	mempraktikkan eksplorasi canva	1. Eksplorasi Canva untuk kebutuhan desain grafis sederhana di lingkungan perkantoran	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
11	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah video dalam konteks administrasi perkantoran	menjelaskan dan mempraktikkan seputar video	1. Audio, efek, video, greenscreen dan hak cipta	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
12	Mampu menjelaskan Fungsi utama aplikasi pengolah video dalam konteks administrasi perkantoran	Menjelaskan dan mempraktikkan aplikasi video	1. Apliasi video desktop 2. Aplikasi video mobile	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
13	Mampu menjelaskan Aktifitas kolaborasi dan visualisasi data sederhana dalam konteks administrasi perkantoran	menjelaskan dan mempraktikkan fitur google	1. Google environment	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	√ Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test

14.	Mampu menjelaskan Aktifitas kolaborasi dan visualisasi data sederhana dalam konteks administrasi perkantoran	menjelaskan dan mempraktikkan fitur google	1. Google environment	<div style="text-align: center;">√</div> Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test	<div style="text-align: center;">√</div> Penyampaian Modul, Video Penjelasan, Pre – Post Test
-----	--	--	-----------------------	---	---

BAB III

RENCANA PENGGUNAAN ANGGARAN

Komponen Biaya

No	Tahapan	Jumlah	Biaya (Rp)
1	Analisis		
	a. Honorarium narasumber pada <i>brainstorming infrastruktur</i> , proses dan metode pembelajaran yang diusulkan dan relevan dengan kondisi saat ini	1	1.250.000
	b. Konsumsi rapat pada <i>brainstorming infrastruktur</i> , proses dan metode pembelajaran	1	1.000.000
2	Desain		
	a. Honorarium tim kreatif (desain grafis) penyusunan topik rancangan pembelajaran Praktikum Aplikasi Komputer Perkantoran	1	3.000.000
	b. Biaya penyusunan pilihan komponen <i>Learning Management System (LMS)</i>	1	750.000
3	Pengembangan		
	a. Biaya Penggandaan modul pembelajaran untuk 7 Topik (@ 100.000/paket)	7	700.000
	b. Biaya Pembuatan video pembelajaran untuk 7 Topik pembelajaran (@ 500.000/paket)	7	3.500.000
	c. Biaya <i>proof reviewing</i> video pembelajaran	1	1.000.000
	d. Biaya pembuatan animasi simulasi 7 Topik (@ 1.100.000/paket)	7	7.700.000
	e. Biaya pembuatan motion graphics 7 Topik (@ 500.000/paket)	7	3.500.000
4	Implementasi		
a. Biaya pengembangan dan perbaikan konten video pembelajaran untuk 7 topik pembelajaran (@300.000/paket)	7	2.100.000	
	Monitoring dan Evaluasi		
	a. Biaya Penyusunan Laporan kemajuan		250.000

		1	
6	Pelaporan a. Biaya penyusunan laporan akhir	1	250.000
	Total Biaya Keseluruhan		25.000.000