



# **PANDUAN PROGRAM BANTUAN**

**Pembuatan Konten Digital  
Dalam Penerapan Pembelajaran  
Kombinasi**

**PUSAT PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU**

**POLITEKNIK NEGERI BATAM  
2022**

## DAFTAR ISI

1.	Pendahuluan .....	2
2.	Ruang lingkup .....	2
3.	Ketentuan Umum .....	3
3.1	Ketentuan Pengusul Program Bantuan .....	3
3.2	Ketentuan video yang diusulkan .....	3
3.3	Pendanaan Program Bantuan .....	3
3.4	Alur Kegiatan Program Bantuan Konten Video Digital .....	3
4.	Mekanisme Kegiatan Pengusulan dan tahap Penilaian.....	4
5.	Kriteria Penilaian .....	4
6.	Proposal Program Bantuan Konten Video Digital.....	4
	LAMPIRAN A .....	5
	LAMPIRAN B.....	6

## 1. Pendahuluan

Kultur belajar di Polibatam saat ini mulai beralih dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran daring, hingga pembelajaran digital yang mengedepankan fleksibilitas waktu pembelajaran dan aksesibilitas materi ajar. Pengkombinasian pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, yang disebut dengan pembelajaran kombinasi, memberikan suasana akademik baru bagi mahasiswa, terlebih ketika pembelajaran dilakukan dalam beberapa lingkungan pembelajaran seperti pertemuan kelas virtual menggunakan e-learning ataupun pertemuan tatap muka langsung di kelas.

Seiring dengan ditetapkannya peraturan Direktur Nomor 4 Tahun 2019 tentang Penggunaan Metode Pembelajaran Kombinasi di Lingkungan Politeknik Negeri Batam, Polibatam mewadahi implementasi pembelajaran kombinasi melalui pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan karakter pembelajaran. Selain dari pada itu, saat ini model pembelajaran di Polibatam secara umum menerapkan model Project/Product/Problem Based Learning (PBL), sehingga dibutuhkan bahan pengayaan dan pembelajaran yang membantu mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Adapun beberapa jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan diantaranya penyampaian materi ajar menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat sendiri sebelumnya atau merujuk kepada video referensi yang tersedia di dunia virtual, menggunakan aplikasi dan simulasi serta pemanfaatan teknologi seperti Virtual Reality, Augmented Reality dan lainnya ataupun penyampaian materi langsung melalui kelas daring. Kondisi lingkungan pembelajaran juga dapat dilakukan secara sinkron melalui kelas virtual di e-learning yang dilakukan pada waktu yang sama tempat berbeda dan secara asinkron melalui e-learning yang dilaksanakan pada waktu dan tempat yang berbeda. Saat ini Polibatam telah menerapkan pembelajaran daring hampir di semua mata kuliah menggunakan e-learning sehingga dapat memanfaatkan fitur-fitur standar pada *Learning Management System (LMS)* yang tersedia diantaranya:

- a. Fitur Forum diskusi
- b. Fitur Forum Chat
- c. *Embedded Video* yang digunakan sebagai Link video pembelajaran seperti Youtube
- d. *Video conference dan lainnya.*

Tetapi tidak dipungkiri belum semua dosen mahir menggunakan, membuat ataupun mengkreasikan konten digital pembelajaran seperti video digital, aplikasi, pemanfaatan teknologi VR-AR dan lainnya guna mempermudah distribusi pengetahuan dan pembelajaran mandiri. Dalam upaya mengatasi kesenjangan literasi dan akses digital dalam Pembelajaran Daring, Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu mendorong seluruh dosen untuk membuat/mengembangkan konten-konten digital pembelajaran yang lebih interaktif melalui program Program Bantuan “Pembuatan Konten Digital Dalam Penerapan Pembelajaran Kombinasi”.

## **2. Ruang lingkup**

Ruang lingkup Program Bantuan pembelajaran kombinasi meliputi pembuatan konten bahan ajar dan/atau modul pembelajaran digital dalam bentuk video, aplikasi dan simulasi, penerapan teknologi seperti Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) dan lain – lain.

## **3. Ketentuan Umum**

### **3.1 *Ketentuan Pengusul Program Bantuan Pembuatan Konten Digital***

Pengusul Program Program Bantuan Pembuatan Konten Video Digital Dalam Penerapan Pembelajaran Kombinasi harus memenuhi persyaratan berikut:

- a. Program ini terbuka untuk semua dosen Polibatam yang memiliki NIDN/NIDK/NUPN;
- b. Pengusul hanya dapat mengajukan 1 proposal per tahun;

### **3.2 *Ketentuan Konten Digital yang diusulkan***

Salah satu komponen utama penerapan blended learning adalah pengembangan media pembelajaran elektronik yang interaktif, menarik, serta dapat digunakan oleh mahasiswa untuk pembelajaran mandiri. Beberapa bentuk konten digital yang dapat difasilitasi dalam pembuatannya, adalah sesuai dengan kriteria berikut ini:

#### **1. Video Pembelajaran**

Ketentuan konten video digital yang akan didanai harus memenuhi persyaratan berikut:

- a. Jenis variasi video yang digunakan dapat berupa video tutorial, animasi, presentasi dan talk show
- b. Minimal membahas 2 topik dalam 1 mata kuliah, dan minimal 1 video dalam 1 topik.
- c. Maksimal durasi setiap video adalah 15 menit, minimal 5 menit/video.
- d. Video merupakan hasil karya sendiri/tim;
- e. Video yang akan diusulkan belum pernah memperoleh insentif sejenis;
- f. Video yang sudah dibuat diunggah ke dalam youtube channel;
- g. Hasil seleksi merupakan keputusan mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

#### **2. Aplikasi**

Ketentuan konten digital dalam bentuk aplikasi atau simulasi yang akan didanai harus memenuhi persyaratan berikut:

- a. Aplikasi dapat berupa desktop, web, dan mobile
- b. Minimal membahas 2 topik dalam 1 matakuliah
- c. Aplikasi dilengkapi dengan panduan penggunaan
- d. Aplikasi dapat berupa modul praktikum yang dilengkapi dengan materi (bahan ajar) dengan menggunakan aplikasi yang dirancang/dibuat sendiri/tim
- e. Aplikasi wajib di embedded dalam website Polibatam (e-learning, website pusat pengembangan pembelajaran dan penjaminan mutu)

- f. Aplikasi yang diusulkan belum pernah memperoleh insentif dari program bantuan pembiayaan lainnya
- g. Hasil seleksi merupakan keputusan mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

### **3. Konten Digital dengan menerapkan Teknologi VR/AR**

Konten digital dengan menerapkan teknologi Virtual Reality (VR)/Augmented Reality (AR) bertujuan untuk membuat mahasiswa dapat berinteraksi dengan lingkungan/Lab praktikum yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer dan menggunakan VR Glasses, sehingga mahasiswa merasa berada di dalam lingkungan/Lab praktikum tersebut. Ketentuan konten digital dalam bentuk VR/AR yang akan didanai harus memenuhi persyaratan berikut:

- a. Konten digital yang menerapkan teknologi VR, minimal dapat dioperasikan menggunakan VR glass standar dengan kisaran harga RP.30.000 s.d. RP.200.000
- b. Konten digital yang menerapkan teknologi AR dapat dioperasikan menggunakan minimal sistem operasi Android.
- c. Minimal membahas 2 topik dalam 1 matakuliah
- d. Produk dilengkapi dengan panduan penggunaan
- e. Produk yang diusulkan belum pernah memperoleh insentif dari program bantuan pembiayaan lainnya
- f. Hasil seleksi merupakan keputusan mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

### **3.3 Pendanaan Program Bantuan**

Ketentuan pendanaan Program Bantuan konten digital meliputi:

- a. Jumlah pendanaan Program Bantuan disesuaikan dengan pagu anggaran yang tersedia setiap tahunnya.
- b. Pendanaan Program Bantuan konten digital meliputi proses pengambilan video, proses penyuntingan video, bahan habis pakai, transportasi, konsumsi, proses pembuatan aplikasi/produk dan biaya lain yang muncul selama proses pembuatan konten.

### **3.4 Alur Kegiatan Program Bantuan Pembuatan Konten Digital**

Alur kegiatan Program Bantuan Pembuatan Konten Digital adalah sebagai berikut:

- a. Pengajuan proposal Program Bantuan konten digital ke Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu melalui media yang ditetapkan;
- b. Review proposal Program Bantuan konten digital oleh Tim Reviuwer;
- c. Pengumuman calon penerima Program Bantuan konten digital;
- d. Penerima Program Bantuan membuat konten digital dengan waktu pengerjaan yang sudah ditetapkan oleh Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu;

- e. Penerima Program Bantuan mengirimkan link Youtube video pembelajaran, link aplikasi, dan produk yang dihasilkan;
- f. Tim Reviuwer melaksanakan proses rewiu konten digital sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu;
- g. P4M mencairkan dana Program Bantuan sesuai dengan hasil review dari tim Reviuwer.

#### **4. Mekanisme Kegiatan Pengusulan dan tahap Reviu**

##### **a. Seleksi Dokumen Pengusul**

1. Surat pernyataan dibubuhi materai Rp. 10.000 (Lampiran A) yang antara lain memuat:
  - a. Pernyataan bahwa konten digital merupakan hasil karya sendiri/tim;
  - b. Pernyataan bahwa belum pernah mendapatkan Program Bantuan atau insentif sejenis untuk judul yang sama pada tahun-tahun sebelumnya.
  - c. Pernyataan bahwa pengusul yang lolos seleksi administratif wajib menyelesaikan program kegiatan sampai selesai (mengirimkan produk kepada P4M) sesuai waktu yang ditetapkan
2. Proposal pengusul sesuai dengan format terlampir (Lampiran B)

Kelengkapan berkas poin 1 dikirimkan dalam salinan lunak (softcopy) dengan nama file "Nama pengusul-berkas administrasi.pdf" dan kelengkapan berkas poin 2 dikirimkan dalam softcopy dengan nama file "nama pengusul-berkas usulan.pdf" dan dikirimkan melalui surat elektronik ke [p4m@polibatam.ac.id](mailto:p4m@polibatam.ac.id) , cc [ka-p4m@polibatam.ac.id](mailto:ka-p4m@polibatam.ac.id) .

##### **b. Mekanisme Penilaian/Reviu Pembuatan Konten Digital**

1. Video yang diajukan akan diseleksi oleh tim penilai (reviewer) dan dievaluasi berdasarkan persyaratan administrasi dan kriteria penilaian yang telah ditentukan;
2. Kriteria penilaian antara lain:
  - a. kelengkapan administrasi (surat pernyataan);
  - b. kelengkapan syarat konten digital (produk) menggunakan instrumen penilaian.

#### **5. Kriteria Penilaian**

Kualitas konten digital (media pembelajaran) akan dinilai berdasarkan kriteria sebagai berikut:

##### **a. Video Pembelajaran**

- Video diawali penjelasan tujuan pembelajaran atau keterkaitan dengan materi sebelumnya.
- Penyajian materi bersifat interaktif sehingga memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri.
- Susunan aktivitas dalam *video* mengarahkan mahasiswa untuk berfikir secara runtut berdasarkan tahapan 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan)

- Secara umum media pembelajaran mempunyai kualitas visual (penampilan) dan suara(audio) baik.
- Jumlah variasi video yang digunakan (animasi, tutorial, presentasi, Talk Show, dll)
- Jumlah video.

#### **b. Aplikasi**

- Terdapat panduan penggunaan aplikasi, termasuk spesifikasi perangkat dan cara install
- Terdapat penjelasan tujuan pembelajaran atau keterkaitan dengan materi lainnya dalam aplikasi.
- Susunan materi dan aktivitas dalam *aplikasi* mengarahkan mahasiswa untuk berfikir secara runtut berdasarkan tahapan 6M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan, dan menerapkan)
- Secara umum media pembelajaran memiliki kualitas visual dan navigasi yang mudah digunakan oleh mahasiswa dan pengguna lainnya seperti dosen, admin atau lainnya.
- Jumlah materi/topik

#### **c. Konten Digital dengan menerapkan Teknologi VR/AR**

- Terdapat panduan penggunaan aplikasi/produk termasuk spesifikasi perangkat dan cara install
- Terdapat penjelasan tujuan pembelajaran atau keterkaitan dengan materi sebelumnya.
- Susunan materi dan aktivitas dalam *aplikasi/produk* mengarahkan mahasiswa untuk berfikir secara runtut berdasarkan tahapan 6M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengomunikasikan, dan menerapkan)
- Secara umum media pembelajaran memiliki kualitas visual dan navigasi yang mudah digunakan oleh mahasiswa
- Jumlah aplikasi/produk

## **6. Proposal Program Bantuan Pembuatan Konten Digital**

Proposal untuk Program Bantuan Konten Digital Pembelajaran maksimum berjumlah 5 halaman (tidak termasuk halaman sampul, dan lampiran), yang ditulis menggunakan huruf Times New Roman ukuran 12, dengan jarak baris 1,5 spasi dan margin sebagai berikut: Top, left: 3cm, right, bottom: 2 cm. Ukuran kertas yang digunakan adalah A4. File proposal berukuran maksimal 5 MB dan diunggah ke *form online* yang akan disosialisasikan oleh Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu.

## LAMPIRAN A

### SURAT PERNYATAAN PESERTA PROGRAM PROGRAM BANTUAN PEMBUATAN KONTEN DIGITAL DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN KOMBINASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : \_\_\_\_\_  
Gelar Akademik : \_\_\_\_\_  
NIDN/NIDK/NIP/NIK : \_\_\_\_\_  
Nama Matakuliah : \_\_\_\_\_  
Bidang Ilmu : \_\_\_\_\_

Dengan ini menyatakan bahwa:

- Konten digital yang saya ajukan merupakan milik saya pribadi/tim\*, dan bebas dari plagiarism;
- Saya belum pernah mendapatkan Program Bantuan atau insentif sejenis untuk judul yang sama pada tahun-tahun sebelumnya.
- Saya Berkomitmen untuk menyelesaikan program kegiatan sampai selesai (mengirimkan produk ke P4M) sesuai dengan waktu yang ditetapkan

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain terhadap konten digital (produk) yang saya kirim, saya bersedia bertanggung jawab, menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bersedia mengembalikan seluruh biaya program Program Bantuan yang saya terima.

Batam, .....  
Pengusul,

Meterai  
Rp10.000

ttd  
( nama Pengusul )

\* Coret yang tidak perlu



**LAMPIRAN B**

**PROPOSAL PROGRAM BANTUAN  
PEMBUATAN KONTEN DIGITAL DALAM  
PENERAPAN PEMBELAJARAN KOMBINASI**

Diajukan Oleh:

<Nama Lengkap dan Gelar>

<Jurusan/Program Studi>



**Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu  
Politeknik Negeri Batam  
2022**

## IDENTITAS PENGUSUL

### I. IDENTITAS DIRI

- a. Nama Lengkap : \_\_\_\_\_
- b. Gelar Akademik : \_\_\_\_\_
- c. NIDN/NIDK/NIP/NIK : \_\_\_\_\_
- d. Alamat : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### II. IDENTITAS MATA KULIAH

- a. Jurusan/Program Studi : \_\_\_\_\_
- b. Mata Kuliah : \_\_\_\_\_
- c. Topik : 1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. dst

**1. PENDAHULUAN**

**2. TUJUAN**

**3. KONSEP DAN SKENARIO PRODUK**

**4. RINCIAN PRODUK**

No	Judul Topik	Jumlah produk	Tipe Konten (Video/Aplikasi/ VR/AR)	Digunakan pada Semester	Rencana Akses
1					
2					
3	Dst..				

**5. MEKANISME PEMBUATAN Konten Digital**

*Berisi mekanisme pembuatan konten digital, alat yang dibutuhkan, dan aplikasi yang digunakan, dan lainnya*

**6. LAIN – LAIN**

*Tuliskan lain-lain yang dianggap perlu*

**7. PENUTUP**

Batam, .....  
Pengusul,

ttd  
( nama Pengusul )