



PANDUAN
INSENTIF DRAF MODUL AJAR MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITALISASI UNTUK *E LEARNING*, *HYBRID LEARNING* DAN
TATAP MUKA (*LURING*)

Oleh

Tim Penyusun :

- 1. Prof.Dr.Makrina Tindangen, M.Pd (Ketua)**
- 2. Prof. Dr. Susilo,M.Pd (anggota)**
- 3. Prof. Dr.Aloysius Hardoko, M.Pd (anggota)**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)

UNIVERSITAS MULAWARMAN

2023

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena penyusunan panduan insentif draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) di lingkungan program studi (prodi) Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP Universitas Mulawarman, telah selesai. Tujuan penyusunan panduan ini, menjadi rujukan dosen berkolaborasi dengan mahasiswa dalam pengusulan insentif draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*), pada program studi PPG FKIP Universitas Mulawarman. Manfaat penyusunan panduan ini yakni memotivasi dosen berkolaborasi dengan mahasiswa menghasilkan karya inovatif yang dalam hal media pembelajaran digital yang digunakan dalam perkuliahan, sehingga menjadi indikator pencapaian IKU dari prodi PPG FKIP Universitas Mulawarman.

Tim penyusun berharap panduan ini bermanfaat untuk meningkatkan produktivitas dosen dalam menghasilkan media pembelajaran digitalisasi yang sangat dibutuhkan dalam memfasilitasi perkuliahan, pembelajaran oleh dosen, guru pamong dan mahasiswa pada prodi PPG baik secara *e learning*, *hybrid* atau *luring* (tatap muka).

Panduan ini disusun selain untuk pengusulan insentif, bertujuan menjadi pemandu atau penuntun untuk penyusunan dan pengembangan draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) yang tidak terbatas pada pemberian insentif. Panduan ini berisi 3 bab yakni BAB I pendahuluan, BAB II, Mekanisme pemberian insentif dan Sistematika usulan, BAB III penutup. Secara lengkap kerangka isi setiap bab terdapat pada bagian daftar isi panduan ini.

Panduan ini telah selesai, disusun oleh tim penyusun, namun masih sangat terbuka untuk memperoleh masukan dari berbagai pihak agar panduan ini menjadi rujukan yang teruji kualitasnya.

Samarinda, 06 November 2023

Program Studi Pendidikan Profesi Guru
(PPG) FKIP Universitas Mulawarman
Ketua,

Prof. Dr.Makrina Tindangen, M.Pd
NIP. 19670815 1986011001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Tujuan.....	2
BAB II BESARAN, KETENTUAN, MEKANISME DAN SISTEMATIKA PENGUSULAN	
1. Besaran Insentif Draf Modul Ajar Media Pembelajaran Digitalisasi untuk <i>E Learning, Hybrid Learning</i> dan Tatap Muka (<i>Luring</i>).....	3
2. Ketentuan Umum Draf Modul Ajar Media Pembelajaran Digitalisasi untuk <i>E Learning, Hybrid Learning</i> dan Tatap Muka (<i>Luring</i>).....	3
3. Mekanisme Sistematiكا Pengusul.....	4
4. Mekanisme Sistematiكا Draf Modul Ajar Media Pembelajaran Digitalisasi untuk <i>E Learning, Hybrid Learning</i> dan Tatap Muka (<i>Luring</i>).....	5
BAB III PENUTUP	
Kesimpulan.....	10
Saran.....	10
DAFTAR PUSTAKA.....	11
LAMPIRAN.....	12

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Program insentif draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*), merupakan salah satu program yang dikelola program studi PPG FKIP Universitas Mulawarman melalui pendanaan hibah revitalisasi oleh direktorat kelembagaan dirjen dikti tahun 2023. Program insentif ini ditujukan bagi dosen berkolaborasi dengan mahasiswa di lingkungan FKIP universitas Mulawarman yang telah memiliki draf hasil pengembangan modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*).

Dosen pada setiap program studi terutama program studi yang menjadi bidang studi penyelenggaraan program studi PPG saat ini sedang melaksanakan pembelajaran *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) sehingga telah memiliki pengalaman dalam mengelola ketiga macam pembelajaran tersebut. Saat ini merupakan era 5.0 yang membutuhkan keterampilan dalam pemanfaatan media pembelajaran digitalisasi, karena generasi sebagai mahasiswa atau peserta didik dalam pembelajaran merupakan generasi digitalisasi.

Media digitalisasi berbagai macam ragamnya sehingga untuk membiasakan dan memotivasi dosen dalam memberikan layanan pembelajaran berkualitas program studi PPG memandang perlu untuk memberikan insentif draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*). Adapun ragam media digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yakni aplikasi moodle, ed modo, *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), *canva*, *assembler edu*, unity, padlet Quiziz, jamnoard *google cardboard*, filter pada social media, *searchengine*, platform media social *youtube*, aplikasi dalam filter di Instagram, dan lain-lain.

Pemanfaatan media pembelajaran digitalisasi pada pembelajaran prodi PPG masih tergolong minim, karena masih sedikit sekali media digitalisasi yang dapat dijadikan rujukan. Pemberian insentif ini juga dimaksudkan agar dapat memotivasi dosen untuk berkreasi dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digitalisasi sehingga dapat meningkatkan (Indikator Kinerja Utama)

IKU program studi PPG.

Indikator Kinerja Utama (IKU) yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3/M/2021 merupakan ukuran kinerja baru bagi perguruan tinggi untuk mewujudkan perguruan tinggi yang adaptif dengan berbasis luaran lebih konkrit. Kebijakan tersebut juga menjadi alat ukur untuk mengakselerasi implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Salah satu IKU dalam meningkatkan kualitas pengajaran terdapat pada butir 7, yaitu kelas yang kolaboratif dan partisipatif. Kelas yang partisipatif dan kolaboratif salah satu factor penentunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang pada era sekarang yakni media pembelajaran digital. Strategi pembelajaran sesuai IKU 7 diarahkan pada model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) untuk pemecahan kasus atau model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat dilakukan berkelompok berbasis proyek (*team-based project*). Model pembelajaran ini, sangat membutuhkan pemanfaatan media digitalisasi sehingga memudahkan mahasiswa atau peserta didik dalam menghasilkan kinerja berkualitas.

2. Tujuan

Program insentif draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*), bertujuan agar dapat memotivasi dosen untuk berkreasi menghasilkan inovasi pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digitalisasi sehingga dapat meningkatkan IKU prodi PPG. Selain itu tujuan pemberian insentif ini agar tercapai kinerja kualitas pembelajaran pada program studi PPG melalui penerapan strategi pembelajaran sesuai IKU 7 diarahkan pada model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) untuk pemecahan kasus atau model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat dilakukan berkelompok berbasis proyek (*team-based project*). Model pembelajaran ini sangat membutuhkan pemanfaatan media digitalisasi sehingga memudahkan mahasiswa atau peserta didik dalam menghasilkan kinerja berkualitas.

BAB II

BESARAN, KETENTUAN, MEKANISME, SISTEMATIKA PENGUSULAN

1. Besaran Insentif Draf Modul Ajar Media Pembelajaran Digitalisasi untuk *E Learning, Hybrid Learning* dan Tatap Muka (*Luring*)

Besaran insentif yang diberikan Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah) untuk satu media, memilih media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* atau *Virtual Reality (VR)* untuk *e learning, hybrid learning* dan tatap muka (*luring*). Pemberian insentif setelah melalui proses review dan dinyatakan layak diberikan insentif oleh tim penilai. Jumlah draf media yang akan diberi insentif hanya 1 media untuk tahun 2023.

2. Ketentuan Umum

Ketentuan pengajuan usulan Program insentif draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning, hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) tahun 2023 harus memenuhi persyaratan sebagai berikut.

- a. program ini terbuka bagi seluruh dosen yang telah memiliki NIP/NIDN dan ID SINTA. Bagi dosen yang belum memiliki ID SINTA, dapat menghubungi admin LP2M Universitas Mulawarman dalam pembuatan ID SINTA tersebut.
- b. Ketua pengusul yakni dosen, harus sudah mengikuti pelatihan pekerti atau AA atau memiliki sertifikat pendidik dan sertifikat yang terkait dengan kompetensi media pembelajaran digital.
- c. Program ini merupakan hasil kolaborasi dengan mahasiswa PPG sehingga anggota pengusul berasal dari unsure dosen dengan mahasiswa atau dari unsure mahasiswa saja.
- d. draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning, hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) yang disusun harus sesuai dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata kuliah (CPMK) di Program Studi.
- e. draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning, hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) harus sesuai dengan template yang ada di sistem.

- f. draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) yang diajukan belum pernah memperoleh insentif sejenis dan belum pernah.
- g. draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) sangat relevan dengan model pembelajaran ppg yakni *Problem Based Learning* (PBL) pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran berbasis proyek (PjBl) pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team based project*).
- h. Usulan yang tidak memenuhi persyaratan tidak akan diproses.
- i. Lembar pengesahan telah disetujui dengan bukti tanda tangan ketua ketua program studi PPG FKIP Universitas Mulawarman.
- j. Batas unggah pengajuan insentif buku ajar tahun 2023 adalah 24 November 2023
- k. Keputusan hasil seleksi merupakan kewenangan program studi PPG FKIP Universitas Mulawarman atas rekomendasi tim penilai dan tidak dapat diganggu gugat.
- l. Biaya program kegiatan ini dibebankan pada dana hibah revitalisasi program studi PPG FKIP Universitas Mulawarman 2023.

3. Mekanisme Sistematika Pengusul

Mekanisme pengusulan berupa proses dan kelengkapan berkas seleksi pengusulan draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) terdiri atas dua berkas yaitu:

- a. Setiap pengusul harus membuat salinan lunak (*softfile*) draf modul ajar media pembelajaran digital berbasis *e learning* dan *hybrid learning* berisi keseluruhan topik (topik 1 sampai dengan topik 6).
- b. *Soft file* terdiri bagian awal *cover* dan halaman pengesahan, bagian inti alur merdeka setiap topik (topik 1 sampai dengan topik 6), narasi *storyboard* dan media sesuai dengan narasi *storyboard* (topik 1 sampai dengan topik 6), dan bagian akhir refleksi.
- c. *Soft file* yang berisi narasi dan visual *storyboard* draf draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*).
- d. *soft file* draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid*

learning dan tatap muka (*luring*) yang sesuai dengan narasi dan visualisasi *storyboard*.

- e. Melampirkan CV pengusul dosen *download* dari SISTER dan anggota mahasiswa menggunakan sistematika terstandar.
- f. Seluruh berkas administrasi pengusul diunggah di sistem portal fkipunmul.ac.id

4. Mekanisme dan Sistematika Draft Modul Ajar Media Pembelajaran Digitalisasi untuk *E Learning*, *Hybrid Learning* dan Tatap Muka (*Luring*)

Mekanisme dan sistematika draft modul ajar media pembelajaran digital *E learning* dan *hybrid learning* dengan strategi pengelolaan kelas alur MERDEKA sebagai berikut:

Contoh Topik 1. Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* (AR) untuk *ELearning* (*online*) dan *Hybrid Learning* (*online and off line*) dengan Strategi Pengelolaan Kelas Alur MERDEKA. Sistematika yang digunakan dalam penyusunan draft modul ajar mengacu pada alur strategi pengelolaan kelas MERDEKA yang dapat digunakan dalam pembelajaran *e learning*, dan *hybrid*. MERDEKA merupakan inisial aktivitas. Inisial M adalah mulai dari diri, inisial E adalah eksplorasi konsep, inisial R adalah ruang kolaborasi, inisial D adalah demonstrasi kontekstual, inisial E adalah elaborasi pemahaman, inisial K adalah koneksi antar materi, inisial A adalah aksi nyata.

Pelaksanaan strategi pengelolaan kelas alur MERDEKA berbasis *e learning* artinya semua aktivitas merdeka terjadi secara *on line* di *learning managemen system* (LMS) dan menggunakan media pembelajaran digitalisasi untuk alur M E, D, E, K dan *vicin groups break out rooms dan main room* untuk alur R ruang kolaborasi dan A aksi nyata. Pelaksanaan strategi pengelolaan kelas alur MERDEKA secara *hybrid learning* artinya sebagian aktivitas alur MERDEKA terjadi secara *on line* di LMS (untuk M E, D, E, K) dan tatap muka (*off line*) mahasiswa berkelompok (untuk R ruang kolaborasi dan A aksi nyata). Alur MERDEKA pada *hybrid learning* semua menggunakan media digitalisasi. Adapun sistematika dan isi setiap sistematika sebagai berikut:

M: Mulai dari diri

Setiap mahasiswa memahami tujuan pembelajaran dan melakukan refleksi materi yang akan dipelajari serta menjawab pertanyaan tentang *augmented reality (AR)*.

- a) Ceritakan pengalaman anda terkait *AR* !
- b) Menurut pendapat anda apakah *AR* sesuai digunakan dalam pembelajaran?

E: Eksplorasi Konsep

Berisi Deskripsi Konsep umum terkait *AR*, proses pembuatan *AR* dan pemanfaatan *AR* sebagai media Pembelajaran. Deskripsi merupakan hasil penelusuran pustaka sehingga mencantumkan rujukan.

R: Ruang Kolaborasi

Mahasiswa mendiskusikan dalam kelompok dan membuat bahan presentasi *soft file* materi *AR* dengan tuntunan pertanyaan kasus berikutini:

- a. Pak Dedi seorang guru yang mengajar pada jenjang SMP. Pak Dedi menghadapi kendala dalam pembelajaran terutama pada materi Proses Perumusan Pancasila yang harus menghadirkan peristiwa nyata, sehingga peserta didik menjadi tidak termotivasi dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Bantulah Pak Dedi untuk menemukan solusi mengatasi permasalahan pembelajaran agar dalam proses pembelajaran peserta didik termotivasi dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Jawaban berupa deskripsi tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang semestinya dilakukan Pak Dedi
- b. Setiap Mahasiswa mengunggah hasil *soft file pdf* di LMS sebelum di presentasikan

D: Demonstrasi Kontekstual

Setiap mahasiswa mengunggah hasil berupa bahan presentasi yang telah dipresentasikan dan direvisi sesuai masukan yang diperoleh pada ruang kolaborasi dalam bentuk *soft file pdf*

E: Elaborasi Pemahaman

Setiap mahasiswa mengerjakan aktivitas berupa membuat Langkah-langkah pembuatan media digitalisasi *AR* dikaitkan dengan materi di sekolah, dalam

bentuk *soft file PDF* dan diunggah di *LMS*

K: Koneksi Antar Materi

Mahasiswa berkelompok membuat karya infografis yang menggambarkan keterkaitan AR sebagai media pembelajaran digitalisasi dan setiap mahasiswa mengunggah di *LMS* hasil karya infografis.

A : Aksi Nyata

Mahasiswa berkelompok membuat media AR dengan sistematika bagian awal *storyboard*, bagian inti hasil media AR sesuai *storyboard*, dan bagian penutup berisi refleksi. Media yang dibuat disesuaikan dengan topik atau materi pembelajaran. Setiap mahasiswa mengunggah di *LMS* hasil karya berupa produk proyek akhir.

Topik 1 . Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality (AR)* untuk *E Learning (online)* dan *Hybrid Learning (online and off line)* dengan Strategi Pengelolaan Kelas Alur MERDEKA (lengkapi dengan mengadaptasi contoh topik 1)

Topik 2 .Media Pembelajaran Digital *Virtual Reality (VR)* untuk *ELearning (online)* dan *Hybrid Learning (online and off line)* dengan Strategi Pengelolaan Kelas Alur MERDEKA (lengkapi dengan mengadaptasi contoh topik 1)

Topik 3 .Media Pembelajaran Digital Canva untuk *ELearning (online)* dan *Hybrid Learning (online and off line)* dengan Strategi Pengelolaan Kelas Alur MERDEKA (lengkapi dengan mengadaptasi contoh topik 1)

Topik 4 .Media Pembelajaran Digital Pazzel untuk *E Learning (online)* dan *Hybrid Learning (online and off line)* dengan Strategi Pengelolaan Kelas Alur MERDEKA (lengkapi dengan mengadaptasi topik 1)

Topik 5 .Media Pembelajaran Digital quizizz untuk *E Learning (online)* dan *Hybrid Learning (online and off line)* dengan Strategi Pengelolaan Kelas Alur MERDEKA (lengkapi dengan mengadaptasi topik 1)

Topik 6 .Media Pembelajaran Digital jamboard dan padlet untuk *E Learning (online)* dan *Hybrid Learning (online and off line)* dengan Strategi Pengelolaan Kelas Alur MERDEKA (lengkapi dengan mengadaptasi contoh topik 1)

Setiap pengusul harus membuat salinan lunak (*softfile*) draft modul ajar media pembelajaran digital berbasis *e learning* dan *hybrid learning* berisi keseluruhan

topik (topik 1 sampai dengan topik 6). *Soft file* terdiri bagian awal *cover* dan halaman pengesahan , bagian inti alur merdeka setiap topik (topik 1 sampai dengan topik 6), narasi *storyboard* dan media sesuai dengan narasi *storyboard*) (topik 1 sampai dengan topik 6), dan bagian akhir refleksi.

5. Prosedur Menyusun *Story Board*

Prosedur Menyusun *story board* dapat mengikuti Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Narasi dan visualisasikan terkait materi pelajaran dengan topik perumusan proklamasi dan keberagaman budaya
- b. Narasi dan visualisasikan Objek 3 dimensi proses perumusan proklamasi (jika tidak memperoleh rekaman asli dapat menggunakan simulasi yang memiliki kemiripan dengan prosedur yang terjadi pada video asli) dan keberagaman budaya sebagai materi yang akan transfer oleh aplikasi assemblredu yang diakhiri dengan muncul kode assembler yang siap diakses oleh mahasiswa sebagai pembelajaran.
- c. Narasi dan visualisasikan Kodeassemblredu dapat discan oleh filter instagram mahasiswa atau google lens yang dapat mendeteksi kode assemblr sehingga dapat muncul dilayar HP Android media digitalisasi AR untuk materi proses perumusan proklamasi dan keberagaman budaya.

6. Prosedur Membuat Media digitalisasi AR sesuai *Story Board*

Prosedur membuat media digitalisasi AR sesuai story board dapat mengikuti Langkah-langkah berikut ini.

- a) Siapkan materi pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk mendesain substansi materi pembelajaran yakni proses seperti pada contoh topik 1 perumusan proklamasi dan keberagaman budaya
- b) Siapkan Objek 2 dimensi proses perumusan proklamasi, dan keberagaman budaya (jika tidak memperoleh foto asli dapat menggunakan foto yang memiliki kemiripan dengan foto asli), sebagai objek yang akan ditransfer oleh aplikasi assemblredu menjadi digitalisasi objek 3 dimensi. Selanjutnya aplikasi assembler edu akan memunculkan kode assembler edu yang siap diakses oleh mahasiswa sebagai pembelajaran.
- c) Kode assemblredu dapat discan oleh filter instagram mahasiswa atau google lens yang dapat mendeteksi kode assemblr sehingga dapat muncul dilayar HP Android media digitalisasi AR untuk materi perumusan proklamasi dan keberagaman budaya.

7. Prosedur Menyusun Refleksi

Prosedur Menyusun Refleksi mengikuti Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Siapkan link jamboard
- b. Buat pertanyaan yang akan dimasukan dalam sheet jamboard. Pertanyaan dapat berupa:
 - 1) Apa yang berhasil dipelajari setelah pembelajaran menggunakan media digitalisasi AR?
 - 2) Apa yang belum berhasil dipelajari setelah pembelajaran menggunakan media digitalisasi AR?
 - 3) Apa yang semestinya dilakukan sebagai Langkah mitigasi dan perbaikan untuk pembuatan media digitalisasi AR?

BAB III

PENUTUP

Kesimpulan

Mengacu pada deskripsi yang ada pada sistematika serta isi panduan ini maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Panduan ini memuat tujuan dan manfaat pemberian draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*).
2. Panduan ini memuat mekanisme dan sistematika sebagai persyaratan administrasi pengusulan, penilaian dan penetapan penerima insentif serta besaran draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*).
3. Panduan ini memuat mekanisme dan sistematika isi draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) untuk pengusulan, penilaian dan penetapan penerima insentif serta besaran insentif.
4. Panduan ini memuat mekanisme dan sistematika isi draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk *e learning*, *hybrid learning* dan tatap muka (*luring*) untuk rujukan dosen dan praktisi serta lembaga terkait dalam menghasilkan kinerja kreativitas sebagai karya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran digitalisasi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka saran yang terkait dengan pemanfaatan panduan ini sebagai rujukan oleh siapapun yang berkepentingan dengan panduan ini, perlu menyertakan rujukan ini dalam penulisan karya pada bagian inti dan bagian daftar pustaka sebagai etika keilmuan.

DAFTAR PUSTAKA

A. K. Pamoedji, M. and R. Sanjaya, Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2017.

Anderson, M. (2013). How to use Padlet and why. dibaca dari
http://ictevangelist.com/how-tousepadlet/.http://www.aea1.k12.ia.us/documents/filelibrary/school_technology/tech_in_the_classroom/padlet/Padlet_for_Beginners_3A66E0A4B_C13B.pdf

Direktorat Kelembagaan.2023. PANDUAN PENYUSUNAN PROPOSAL PENDANAAN REVITALISASI LPTK . Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, Dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi : Jakarta

Education, Assemblr. "Assemblr Edu." Last modified 2021. Diakses September 03, 2023.
<https://id.edu.assemblrworld.com/how-it-works#why-assemblr>.

Famukhit, M. 2013. Interactive Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History Pacitan District based Multimedia. International Journal of Advanced Computer Science and Applications.

K. T. Martono, "Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer," Jurnal Sistem Komputer, vol. I, pp. 60-64, 2011.

**HIBAH REVITALISASI
PROGRAM INSENTIF DRAF MEDIA
PEMBELAJARAN DIGITAL**

JUDUL

**DRAF MODUL AJAR MEDIA PEMBELAJARAN AR ATAU
VR UNTUK BIDANG STUDI.....**



Tim Pengusul:

- 1. NAMA LENGKAP DENGAN GELARNIP/NIDN (Ketua unsur dosen 1 orang)**
- 2. Anggota nama lengkap , gelar , ID PTK (unsur mahasiswa maksimal 5 orang)**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS MULAWARMAN

2023

**HALAMAN PENGESAHAN INSENTIF DRAF MODUL
AJAR MEDIA PEMBELAJARAN AR ATAU VR**

Judul Modul Ajar :
Ketua Pengusul :
Nama Lengkap :
NIP/NIDN :
Jabatan Fungsional :
Program Studi :
Nomor HP :
Alamat surel (e-mail) :

Anggota Pengusul (1)
Nama Lengkap :
ID PTK :
Perguruan Tinggi :

Anggota Pengusul (2)
Nama Lengkap :
ID PTK :
Perguruan Tinggi :

Anggota pengusul (dst
maksimal 5).
Nama Lengkap :
ID PTK :
Perguruan Tinggi :

Jumlah Anggaran Diusulkan : Rp
Jumlah Anggaran Disetujui : Rp

Samarinda, November 2023

Mengetahui,
Dekan

Ketua Pengusul,

Prof. Dr. H. Susilo, M.Pd
NIP. 19711205200212 1 002

(nama lengkap dan gelar)
NIP/NIDN.

Menyetujui,
Ketua Program Studi PPG

Prof. Dr. Makrina Tindangen M.Pd
NIP. 19630903 198710 2 002

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Curriculum Vitae

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama Lengkap dan Gelar :
2. Tempat, tanggal lahir :
3. Jenis kelamin :
4. Alamat :
5. Telepon / HP / Email :
6. Agama :
7. No. telepon :

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah / Perguruan Tinggi	Jurusan	Tahun Masuk	Tahun Lulus

C. PENGALAMAN PENELITIAN

Nama Penelitian	Penyelenggara	Waktu Pelaksana

D. PENGALAMAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan/aktivitas	Dari s/d tahun	Deskripsi

Formulir ini saya isi dengan data yang sebenarnya. Jika dikemudian hari diketahui data yang saya berikan palsu / tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Samarinda,.....2023

Hormat Saya,

(.....)

Lampiran 3 Penggunaan Rencana Anggaran Biaya (RAB)

Rencana anggaran biaya (RAB) dibuat dalam bentuk table berisi pemanfaatan biaya meliputi kegiatan persiapan penyusunan draf modul ajar dan penyusunan draf modul ajar oleh team penyusun. Biaya pada tahapanpersiapan, penyusunan dapat berupa rapat team (transport, snack dan konsumsi), penggunaan aplikasi, paket data, transport snack dan konsumsi untuk memperoleh gambar 2 dimensi yang up date dan konteks, pembuatan video kontes dan terkait materi pembelajaran. Semua Bukti dokumen keuangan ini, diserahkan pada bendahara PPG sebagai persyaratan pencairan dana insentif.

TABEL RENCANA ANGGARAN BIAYA

Nama Kegiatan	Jumlah Anggaran	Rencana (waktu) meminta anggaran	Penanggung jawab laporan keuangan	Penanggung jawab verifikasi laporan keuangan	Deskripsi Realisasi anggaran

TABEL PERENCANAAN WAKTU/ALOKASI KEGIATAN

Nama Kegiatan	Output	Rencana Waktu Pelaksanaan	Pihak yang bertanggung jawab	Deskripsi Pencapaian/Kemajuan

Lampiran 5. Rubrik media pembelajaran digitalisasi aplikasi moodle atau edmodo untuk e learning, hybrid learning dan tatap muka (luring).

Adapun rubrik penilaian Draf media pembelajaran digitalisasi aplikasi moodle atau edmodo untuk e learning, hybrid learning dan tatap muka (luring). adalah sebagai berikut.

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Kelengkapan unsur draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk <i>e learning, hybrid learning</i> dan tatap muka (<i>luring</i>) bagian awal (cover dan halaman pengesahan , bagian int (narasi storyboard dan media sesuai dengan narasi storyboard), dan bagian akhir refleksi)	Draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk <i>e learning, hybrid learning</i> dan tatap muka (<i>luring</i> tidak mengikuti template (tidak memenuhi semua unsur draft)	Memenuhi satu dari tiga bagian unsur media	Memenuhi dua dari tiga bagian unsur media	Ketiga bagian draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk <i>e learning, hybrid learning</i> dan tatap muka (<i>luring</i>

2	Integrasi Draf modul ajar media pembelajaran digitalisasi untuk <i>e learning, hybrid learning</i> dan tatap muka (<i>luring</i> dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan <i>Project Base Learning</i> (PjBL)	Tidak terintegrasi	terintegrasi hanya pada salah satu sintaks model pembelajaran pada kegiatan inti	teintegrasi pada 2-3 sintaks model pembelajaran pada kegiatan inti	terintegrasi lebih dari 3 sintaks model pembelajaran pada kegiatan inti
---	---	-----------------------	--	---	--