



Lampiran 1

- Analisis Kebutuhan -

Wawancara Pra Penelitian

Kuesioner Pra Penelitian

Wawancara Pra Penelitian

Narasumber : Dra. Suprayekti, M.Pd.

Tanggal : 11 Oktober 2019

Jam : 13.25 WIB

Pertanyaan	Jawaban
Strategi dan metode pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran Belajar dan Kinerja?	Dalam pembelajaran mata kuliah Bekin masih menggunakan pendekatan pembelajaran kelompok, tekniknya presentasi, pemberian penugasan membuat makalah teori dan praktek.
Media pembelajaran dan sumber belajar apa saja yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Belajar dan Kinerja?	Media pembelajaran dari dosen, hanya berupa kontrak kuliah dan buku sumber. Untuk penyajian PPT dari mahasiswa. Tidak ada media khusus yang diberikan oleh dosen.
Menurut Anda, apa ada kesulitan atau kekurangan dalam pemanfaatan media yang sudah ada atau yang sudah diterapkan?	Untuk mata kuliah Bekin kan belum ada media khusus, jadi kekurangan yang terlihat yaitu kreativitas dari mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, untuk presentasi mahasiswa harus mencari sesuai dengan masalah, namun mahasiswa kurang kreatif. Jadi, dalam merencanakan strategi pembelajaran lebih diutamakan konsep-konsep teori karena untuk pemecahan masalahnya harus dari mahasiswa agar mahasiswa lebih kreatif.
Apakah waktu yang tersedia di kelas	Waktunya sebenarnya cukup, dengan 3

<p>dapat mengakomodir seluruh materi pembelajaran yang ingin disampaikan?</p>	<p>sks sudah diarahkan bahwa masalah yang dipilih untuk dimunculkan pada praktek di kelas harus dimunculkan. Tetapi mahasiswa tidak memunculkan prakteknya. Sehingga pada perkuliahan di kelas harus diberi dorongan lagi oleh dosen.</p>
<p>Adakah materi yang dirasa dalam (deep), sehingga tidak cukup hanya dibahas di kelas?</p>	<p>Sementara dipilih sesuai dengan satu pertemuan yang tersedia, jadi solusi dari konteks teknologi memfasilitasi kinerja tidak semua dibahas, jadi dipilih beberapa yang sesuai dengan waktu yang tersedia pada pembelajaran tatap muka.</p>
<p>Apakah mahasiswa diberi kebebasan untuk mengakses materi pembelajaran di internet sebagai sumber belajar tambahan?</p>	<p>Boleh, tetapi masih diarahkan dengan menggunakan sumber utama yaitu buku. Aktif menggunakan sumber dari internet 30% walau dalam prakteknya tetap lebih banyak menggunakan sumber internet dan tidak memanfaatkan artikel. Dan kebanyakan mahasiswa tidak mengikuti konsultasi makalah dan slide presentasi. Padahal hal tersebut berpengaruh pada keberlangsungan pembelajaran di kelas dan nilai dari tim yang presentasi.</p>
<p>Apakah makalah atau slide presentasi yang dikerjakan oleh mahasiswa sudah menggunakan sumber belajar yang terpercaya?</p>	<p>Sudah, walaupun hanya satu buku.</p>

Apakah dengan adanya pembelajaran <i>online</i> dengan sumber referensi yang terpercaya dapat mempermudah proses pembelajaran mahasiswa?	Tergantung pada mahasiswanya, jika <i>digital native</i> nya bagus pasti bisa berjalan. Karena mereka pasti aktif untuk membuka.
Bagaimana potensi sarana prasarana dalam menyelenggarakan pembelajaran <i>online</i> di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?	Tergantung dengan jaringan berarti ya. Yang penting sudah tersedia, jadi masalah jaringan bisa diakali. Bagaimana mahasiswanya mencari jaringan yang bagus.
Apa harapan Anda dalam pelaksanaan pembelajaran <i>online</i> pada mata kuliah Belajar dan Kinerja?	Harapan saya yang utama, mahasiswa sudah bisa mempelajari materi sebelum perkuliahan tatap muka di kelas. Jadi pembelajaran online digunakan untuk pra pembelajaran. Pembelajaran di kelas nantinya lebih fokus pada menemukan masalah.



REKAPITULASI HASIL ANALISIS KEBUTUHAN

MAHASISWA TP 2018

Penilaian dilakukan melalui *Google form* :

<https://forms.gle/9YBpDHYT6zKYey1WA>

No.	Nama Responden	NIM
1.	Rafi Putra	1101618014
2.	Jerry Shutan	1101618021
3.	Satrio Bimantoro	1101618013
4.	Dwi Maryanti	1101618028
5.	Muhammad Ferdiansyah	1101618056
6.	Athaya Salsabila	1101618055
7.	Ilham Pranedyia	1101618052
8.	Dhea Adinda Purnomo	1101618023
9.	Safira Araaita Adjani	1101618063
10.	Farhanuridin Hasan Alfarizi	1101618020
11.	Destyannisa Zalfaa Yusuf	1101618050
12.	Shanti Annisya	1101618037

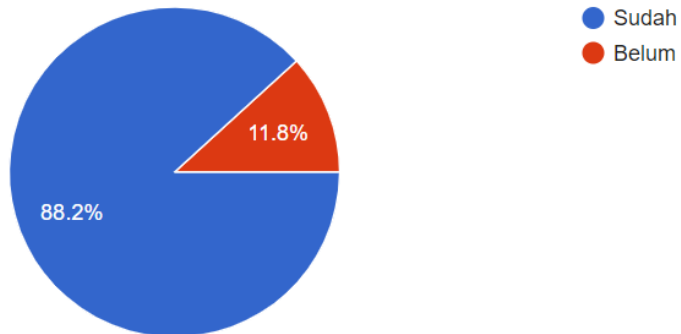
13.	Firman Alamsyah	1101618006
14.	Andrian Milano	1101618009
15.	Rivaldiansyah	1101618018
16.	Alkino Grendo Saputra	1101618015
17.	Yonathan Pigai	1101618081



A. Sikap Peserta Didik terhadap Pembelajaran *Online*

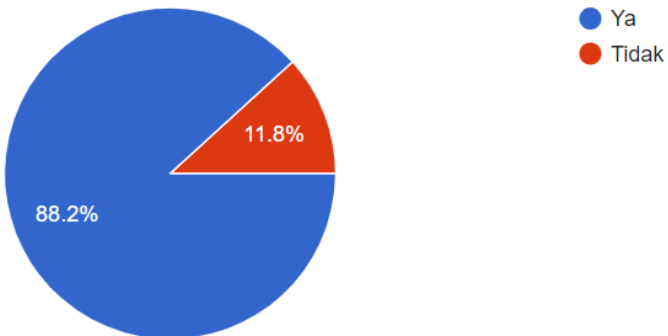
Apakah Anda sudah pernah mengikuti perkuliahan online?

17 responses



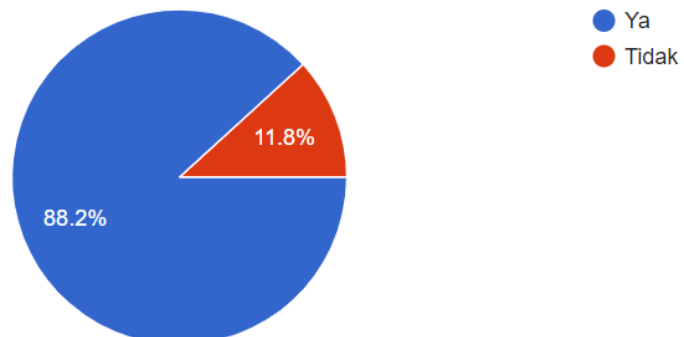
Apakah Anda terbiasa mencari materi di internet sebagai sumber belajar tambahan?

17 responses



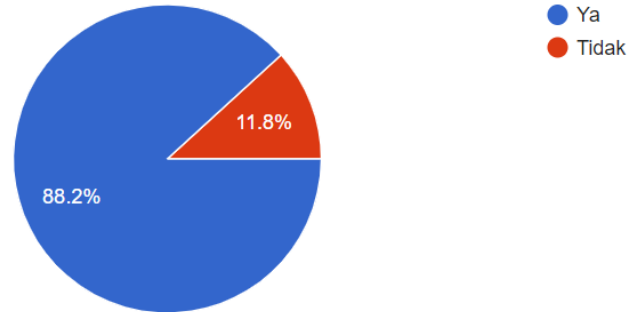
Apakah Anda tertarik untuk mengikuti perkuliahan online?

17 responses



Apakah pembelajaran secara online dapat meningkatkan minat Anda dalam mengikuti pembelajaran?

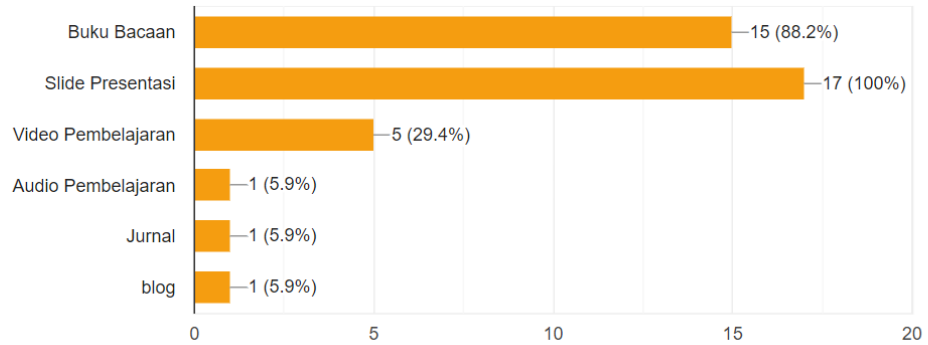
17 responses



B. Akses Belajar Peserta Didik

Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Belajar dan Kinerja?

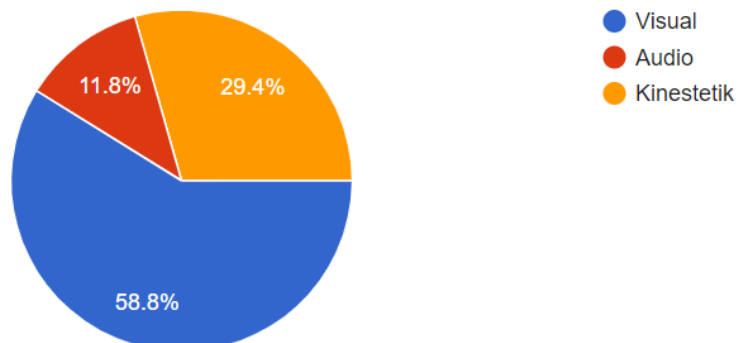
17 responses



C. Gaya Belajar

Pilihlah gaya belajar yang sesuai dengan diri Anda!

17 responses





Lampiran 2

- Analisis Konten -

Rancangan Pembelajaran Semester (RPS)

Mata Kuliah Belajar dan Kinerja

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : Belajar dan Kinerja
SKS : 3 SKS
Pengampu : Dra. Suprayekti, M.Pd

1. MERUMUSKAN CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran

Setelah mempelajari topik pengertian dan ruang lingkup antara memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja, mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan semester 3 mampu mengkontruksi satu gagasan untuk memfasilitasi belajar atau meningkatkan kinerja peserta didik atau organisasi belajar minimal 71% benar.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	Sub-CPMK
1. Membedakan Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dengan Meningkatkan Kinerja	1.1. Pengertian dan Ruang Lingkup Memfasilitasi Belajar 1.2. Pengertian dan Ruang Lingkup Meningkatkan Kinerja

2. MEMETAKAN DAN MENGORGANISASIKAN MATERI PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Learning Point
Membedakan pengertian dan ruang lingkup antara memfasilitasi belajar dengan meningkatkan kinerja	Pengertian dan Ruang Lingkup Memfasilitasi Belajar	Pengertian Memfasilitasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Memfasilitasi Belajar menurut Bahasa • Pengertian Memfasilitasi Belajar menurut AECT • Tujuan Memfasilitasi Belajar
		Ruang Lingkup Memfasilitasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Belajar <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pesan ➤ Pengelolaan Belajar ➤ Proses • Teori Belajar menuju Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teori Behaviourisme ➤ Teori Kognitivisme ➤ Teori Konstruktivisme • Belajar Formal dan Informal • Media dan Metode Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ➤ Macam-macam Media Pembelajaran ➤ Macam-macam Metode Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Learning Point
	Pengertian dan Ruang Lingkup Meningkatkan Kinerja	Pengertian Meningkatkan Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Meningkatkan Kinerja menurut Bahasa • Pengertian Meningkatkan Kinerja menurut AECT • Tujuan Meningkatkan Kinerja
		Ruang Lingkup Meningkatkan Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan Kinerja Perorangan <ul style="list-style-type: none"> ➢ Domain dan Level Tujuan • Meningkatkan Kinerja Guru dan Desainer • Meningkatkan Kinerja Organisasi Belajar <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Human Performance Technology (HPT)</i>

3. MEMILIH DAN MENENTUKAN SETTING PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Setting Pembelajaran	
			Sinkronous	Asinkronous
Membedakan Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dengan Meningkatkan Kinerja	Pengertian dan Ruang Lingkup memfasilitasi belajar	Pengertian memfasilitasi belajar		✓
		Ruang Lingkup memfasilitasi belajar		✓
	Pengertian dan Ruang Lingkup meningkatkan kinerja	Pengertian meningkatkan kinerja		✓
		Ruang Lingkup meningkatkan kinerja		✓

4. MERUMUSKAN CAPAIAN PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : Belajar dan Kinerja

Capaian Pembelajaran : Setelah mempelajari *Learning Object* topik “Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dan meningkatkan Kinerja, mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan semester 3 mampu mengkonstruksi satu gagasan untuk memfasilitasi belajar atau meningkatkan kinerja peserta didik atau organisasi belajar minimal 71% benar.

Sub Pokok Bahasan	Learning Point	Strategi Pembelajaran Asinkronous		
		Asinkronous Mandiri		Sumber Belajar Pendukung
		Aset Digital	Kuis	
Pengertian Memfasilitasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Memfasilitasi Belajar menurut Bahasa • Pengertian Memfasilitasi Belajar menurut AECT • Tujuan Memfasilitasi Belajar 	PPT & PDF – Memfasilitasi Belajar menurut Bahasa, menurut AECT dan tujuan Memfasilitasi Belajar	-	Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Buku Cetak Januszewski, Alan dan Michael Molenda (2008). <i>Educational Technology : A Definition with Commentary</i> . New York : Lawrence Erlbaum Associates. Prawiradilaga, Dewi Salma (2012). <i>Wawasan Teknologi Pendidikan</i> . Jakarta :

Sub Pokok Bahasan	Learning Point	Strategi Pembelajaran Asinkronous		
		Asinkronous Mandiri		Sumber Belajar Pendukung
		Aset Digital	Kuis	
				<p>Kencana Prenadamedia Group.</p> <p>Prawiradilaga, Dewi Salma (2018). <i>Modul Hypercontent Teknologi Kinerja (Performance Technology)</i>. Jakarta : Prenadamedia Group.</p>
Ruang Lingkup Memfasilitasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Belajar <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pesan ➤ Pengelolaan Belajar ➤ Proses 	PPT & PDF – Fokus belajar dan contoh-contohnya	-	<p>Buku Cetak</p> <p>Januszewski, Alan dan Michael Molenda (2008). <i>Educational Technology : A Definition with Commentary</i>. New York : Lawrence Erlbaum Associates.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Teori Belajar menuju Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ➤ Teori Belajar Behaviourisme 	<p>PPT – Teori Belajar Behaviourisme</p> <p>PPT– Teori Belajar Kognitivisme</p> <p>PPT– Teori Belajar</p>	-	<p>(Teori Belajar Behaviourisme – https://youtu.be/DsoiNqi6mjU)</p> <p>(Teori Belajar Kognitivisme – https://youtu.be/9dXjafEKXMk)</p>

Sub Pokok Bahasan	Learning Point	Strategi Pembelajaran Asinkronous		
		Asinkronous Mandiri		Sumber Belajar Pendukung
		Aset Digital	Kuis	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teori Belajar Kognitivisme ➤ Teori Belajar Konstruktivisme 	Konstruktivisme		(Teori Belajar Konstruktivisme – https://youtu.be/aYmirivpA7k)
	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Formal dan Informal 	PPT – Belajar Formal PPT – Belajar Informal	-	(Belajar Formal & Informal – https://youtu.be/avIMH_eujrl)
	<ul style="list-style-type: none"> • Media dan Metode Pembelajaran ➤ Macam-macam Media Pembelajaran ➤ Macam-Macam Metode Pembelajaran 	PDF – Macam-macam Media dan Metode Pembelajaran	-	(Macam-macam Media Pembelajaran - https://silabus.org/macam-macam-media-pembelajaran/) (Macam-Macam Metode Pembelajaran – https://youtu.be/1XtSfO7b3nQ)

Sub Pokok Bahasan	Learning Point	Strategi Pembelajaran Asinkronous		
		Asinkronous Mandiri		Sumber Belajar Pendukung
		Aset Digital	Kuis	
Pengertian meningkatkan kinerja	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Meningkatkan Kinerja menurut Bahasa • Pengertian Meningkatkan Kinerja menurut AECT • Tujuan Meningkatkan Kinerja 	PPT & PDF – Pengertian Meningkatkan Kinerja menurut bahasa, menurut AECT dan tujuan Meningkatkan Kinerja	-	<p>Buku Cetak</p> <p>Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)</p> <p>Januszewski, Alan dan Michael Molenda (2008). <i>Educational Technology : A Definition with Commentary</i>. New York : Lawrence Erlbaum Associates.</p> <p>Prawiradilaga, Dewi Salma (2018). <i>Modul Hypercontent Teknologi Kinerja (Performance Technology)</i>. Jakarta : Prenadamedia Group.</p>
Ruang Lingkup Meningkatkan Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan Kinerja Perorangan <ul style="list-style-type: none"> ➢ Domain dan Level Tujuan 	PPT – Domain dan Level Tujuan	-	<p>Buku cetak</p> <p>Januszewski, Alan dan Michael Molenda (2008). <i>Educational Technology : A Definition with Commentary</i>. New York : Lawrence Erlbaum Associates.</p>

Sub Pokok Bahasan	Learning Point	Strategi Pembelajaran Asinkronous		
		Asinkronous Mandiri		Sumber Belajar Pendukung
		Aset Digital	Kuis	
				(Domain dan Level Tujuan – https://youtu.be/k0k1p-xGM9I)
	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan Kinerja Guru dan Desainer pembelajaran 	<p>PPT – Meningkatkan Kinerja Guru dan Desainer pembelajaran</p> <p>PDF - model pembelajaran berorientasi pada kelas, proses dan sistem</p>	-	<p>Link :</p> <p>https://www.academia.edu/36342579/Model_Desain_Pembelajaran.doc.doc</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan Kinerja Organisasi Belajar <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Human Performance Technology</i> 	<p>PPT & PDF – <i>Human Performance Technology</i></p>	-	<p>Buku</p> <p>Prawiradilaga, Dewi Salma (2012). <i>Wawasan Teknologi Pendidikan</i>. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.</p> <p>Chang R. (2011). <i>Mengukur Kinerja Organisasi</i>. Jakarta : PPM.</p> <p>Tjakraatmadja, Jann Hidajat dan Donald</p>

Sub Pokok Bahasan	Learning Point	Strategi Pembelajaran Asinkronous		
		Asinkronous Mandiri		Sumber Belajar Pendukung
		Aset Digital	Kuis	
				Crestifel Lantu (2014). <i>Knowledge Management dalam Konteks Organisasi Pembelajaran</i> . Bandung : Sekolah Tinggi Business dan Management - ITB (Human Performance Technology – https://youtu.be/-umJYQfEwng)
Kuis				



Lampiran 3

- Design -

Content Map

Webscript Pembelajaran Online

Content Map Learning Object Topik Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dan Meningkatkan Kinerja Mata Kuliah Belajar dan Kinerja

Materi : Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dan Meningkatkan Kinerja

Dosen Pengampu : Dra. Suprayekti, M.Pd

Tujuan : Setelah mempelajari *Learning Object* topik “Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dan meningkatkan Kinerja, mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan semester 3 mampu mengkonstruksi satu gagasan untuk memfasilitasi belajar atau meningkatkan kinerja peserta didik atau organisasi belajar minimal 71% benar.

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jenis Ragam Pengetahuan							Tipe LO				Delivery	
			F	K	Pri	Pro	KAp	S	Me	Mo	S	V	T		I
Mahasiswa dapat membedakan pengertian dan ruang lingkup antara	Pengertian dan ruang lingkup memfasilitasi belajar	Pengertian memfasilitasi belajar		√							√	√	√	√	Online
		Ruang lingkup		√							√	√	√		Online


memfasilitasi belajar dengan meningkatkan kinerja		memfasilitasi belajar													
	Pengertian dan ruang lingkup meningkatkan kinerja	Pengertian meningkatkan kinerja	√							√	√	√		Online	
	Ruang lingkup meningkatkan kinerja	Ruang lingkup meningkatkan kinerja	√							√	√	√		Online	

Keterangan	
<p>Jenis Ragam Pengetahuan</p> <p>F : Fakta Kap : Kemampuan Antarpribadi</p> <p>K : Konsep S : Sikap</p> <p>Pri : Prinsip Me : Metakognisi</p> <p>Pro : Prosedur Mo : Motorik</p>	<p>Jenis Media Pembelajaran</p> <p>S : Slide</p> <p>V : Video</p> <p>T : Teks</p> <p>I : Infografis</p>

**SCRIPT PEMBELAJARAN ONLINE MATA KULIAH BELAJAR DAN KINERJA DI
HYLERN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

A. Identitas Naskah	
• Penulis naskah	Ulfathul Isnaeni
• Ahli materi	Dra. Suprayekti, M.Pd.
• Web manager	
• IT Consultant	Rikko Fajar
• Platform	Totara
B. Identitas Materi Perkuliahan	
• Nama Mata Kuliah	Belajar dan Kinerja
• Semester	Ganjil
• Sifat Materi	Wajib
• Bobot	3 SKS
• Kemampuan Prasyarat	Tidak ada
• Pengajar	Dra. Suprayekti, M.Pd.
C. Uraian	
• Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Membedakan pengertian dan ruang lingkup antara memfasilitasi belajar dengan meningkatkan kinerja
• Cakupan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan ruang lingkup memfasilitasi belajar • Pengertian dan ruang lingkup meningkatkan kinerja

<ul style="list-style-type: none"> • Referensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Januszewski, Alan dan Michael Molenda (2008). <i>Educational Technology : A Definition with Commentary</i>. New York : Lawrence Erlbaum Associates. • Prawiradilaga, Dewi Salma (2012). <i>Wawasan Teknologi Pendidikan</i>. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group. • Prawiradilaga, Dewi Salma (2018). <i>Modul Hypercontent Teknologi Kinerja (Performance Technology)</i>. Jakarta : Prenadamedia Group. • Chang R. (2011). <i>Mengukur Kinerja Organisasi</i>. Jakarta : PPM. • Tjakraatmadja, Jann Hidajat dan Donald Crestifel Lantu (2014). <i>Knowledge Management dalam Konteks Organisasi Pembelajaran</i>. Bandung : Sekolah Tinggi Business dan Management - ITB <p>Sumber internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://kbbi.web.id/ • (Teori Belajar Behaviourisme - https://youtu.be/DsoiNqi6mjU) • (Teori Belajar Kognitivisme - https://youtu.be/9dXjafEKXMk) • (Teori Belajar Konstruktivisme - https://youtu.be/aYmirivpA7k)
---	--



	<ul style="list-style-type: none">• (Belajar Formal & Informal - https://youtu.be/avIMH_eujrI)• (Macam-macam Media Pembelajaran - https://silabus.org/macam-macam-media-pembelajaran/)• (Macam-Macam Metode Pembelajaran - https://youtu.be/1XtSf07b3nQ)• (Domain dan Level Tujuan - https://youtu.be/k0kIp-xGM9I)• https://www.academia.edu/36342579/Model_Desain_Pembelajaran.doc.doc• (Human Performance Technology - https://youtu.be/-umJYQfEwng) □
--	---

WEBSRIPT (MODE: COURSE MANAGER)

Learning Part 1 : Pengertian Memfasilitasi Belajar

ALUR MODUL

#PENDAHULUAN

LEARNING GUIDANCE

Hai, Learners!

Sebagai seorang TPers tentunya kamu sudah tidak asing dengan istilah "memfasilitasi belajar", bukan? Yap! Memfasilitasi belajar merupakan salah satu peran dari seorang teknolog pendidikan.

Sebenarnya, apa yang dimaksud dengan memfasilitasi belajar? Untuk mengetahuinya, mari pelajari topik berikut ini!

Selamat belajar!

TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan mempelajari topik ini diharapkan kamu dapat menjelaskan pengertian memfasilitasi belajar, secara khusus diharapkan kamu dapat:

1. menjelaskan pengertian memfasilitasi belajar menurut bahasa
2. menjelaskan pengertian memfasilitasi belajar menurut AECT
3. menguraikan tujuan memfasilitasi belajar

LEARNING GUIDANCE

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka kamu akan mempelajari beberapa pokok materi berikut:

- Pengertian memfasilitasi belajar menurut bahasa
- Pengertian memfasilitasi belajar menurut AECT
- Tujuan memfasilitasi belajar

SUB POKOK BAHASAN: PENGERTIAN MEMFASILITASI BELAJAR

POKOK MATERI:

- **PENGERTIAN MEMFASILITASI BELAJAR MENURUT BAHASA,**
- **PENGERTIAN MEMFASILITASI BELAJAR MENURUT AECT,**

▪ TUJUAN MEMFASILITASI BELAJAR	
LEARNING GUIDANCE	Apakah kamu tahu apa itu memfasilitasi belajar? Selain itu, apa tujuan dari memfasilitasi belajar itu sendiri? Nah... Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, mari pelajari slide dan bacaan berikut ini!
OPEN FILE	Infografis Perkembangan Peran Teknologi Pendidikan dalam Proses Belajar (.jpeg)
OPEN SCORM	Memfasilitasi belajar menurut Bahasa, menurut AECT, dan Tujuan memfasilitasi belajar
OPEN FILE	Memfasilitasi belajar menurut Bahasa, menurut AECT, dan Tujuan memfasilitasi belajar (.pdf)
LEARNING GUIDANCE	Nah... Penjabaran di atas merupakan pengertian memfasilitasi belajar menurut bahasa dan AECT. Sekarang, bagaimana denganmu? Seperti apa pengertian memfasilitasi belajar menurut kamu? Tuliskan pendapatmu pada forum diskusi di bawah ini ya!
OPEN ASSIGNMENT	Forum Diskusi : Pengertian Memfasilitasi Belajar menurut Anda
#PENUTUP	
LEARNING GUIDANCE	<p>Selamat Learners, kamu telah selesai mempelajari topik: Pengertian Memfasilitasi Belajar!</p> <p>Bagaimana TPers? Kini, kamu sudah memahami maksud dan tujuan dari memfasilitasi belajar, bukan?</p> <p>Selanjutnya, mari mengulik lebih dalam mengenai ruang lingkup memfasilitasi belajar, sampai jumpa pada topik berikutnya TPers!</p>

WEBSRIPT (MODE: COURSE MANAGER)

Learning Part 2 : Ruang Lingkup Memfasilitasi Belajar

ALUR MODUL

#PENDAHULUAN

LEARNING GUIDANCE	<p>Hai TPers!</p> <p>Pada topik sebelumnya, kamu telah mempelajari pengertian memfasilitasi belajar. Untuk memahami mengenai memfasilitasi belajar lebih mendalam, mari pelajari ruang lingkup dari memfasilitasi belajar pada topik ini! Selamat belajar!</p>
TUJUAN PEMBELAJARAN	<p>Dengan mempelajari topik ini diharapkan kamu dapat menjelaskan ruang lingkup memfasilitasi belajar, secara khusus diharapkan kamu dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">1. menjelaskan konsep fokus belajar2. menjelaskan teori-teori belajar yang ada pada ruang lingkup memfasilitasi belajar3. menjelaskan konsep belajar formal dan informal4. menjelaskan macam-macam media dan metode pembelajaran
LEARNING GUIDANCE	<p>Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka kamu akan mempelajari beberapa pokok materi berikut:</p> <p>Materi 1: Fokus Belajar Materi 2: Teori Belajar Materi 3: Belajar Formal dan Informal Materi 4: Media dan Metode Pembelajaran</p>
SUB POKOK BAHASAN: RUANG LINGKUP MEMFASILITASI BELAJAR POKOK MATERI: FOKUS BELAJAR	
LEARNING GUIDANCE	<p>Ruang lingkup yang pertama dari memfasilitasi belajar adalah fokus belajar. Mari simak slide dan bacaan berikut untuk memahami apa itu fokus belajar beserta contohnya!</p>

OPEN SCORM	Fokus belajar dan contoh-contohnya
OPEN FILE	Fokus belajar dan contoh-contohnya (.pdf)
SUB POKOK BAHASAN : RUANG LINGKUP MEMFASILITASI BELAJAR	
POKOK MATERI: TEORI BELAJAR MENUJU PEMBELAJARAN	
LEARNING GUIDANCE	Selain fokus belajar, ruang lingkup berikutnya adalah Teori Belajar. Terdapat tiga teori belajar yang akan dibahas, yaitu Teori Belajar Behaviourisme, Teori Belajar Kognitivisme, dan Teori Konstruktivisme. Yuk pelajari masing-masing teori tersebut melalui slide berikut ini!
OPEN SCORM	Teori Belajar Behaviourisme
OPEN SCORM	Teori Belajar Kognitivisme
OPEN SCORM	Teori Belajar Konstruktivisme
LEARNING GUIDANCE	Untuk memperdalam wawasanmu mengenai Teori-Teori Belajar di atas, silakan menonton video berikut ini!
OPEN PAGE	Video Youtube <ul style="list-style-type: none"> ▪ Teori Belajar Behaviourisme - https://youtu.be/DsoiNqi6mjU ▪ Teori Belajar Kognitivisme - https://youtu.be/9dXjafEKXMk ▪ Teori Belajar Konstruktivisme - https://youtu.be/aYmirivpA7k
SUB POKOK BAHASAN : RUANG LINGKUP MEMFASILITASI BELAJAR	
POKOK MATERI: BELAJAR FORMAL DAN INFORMAL	
LEARNING GUIDANCE	Selain fokus belajar dan teori belajar, ruang lingkup memfasilitasi belajar selanjutnya adalah Belajar Formal dan Informal. Silakan pelajari slide berikut untuk memahami Belajar Formal dan Informal secara mendalam!
OPEN SCORM	Belajar Formal
OPEN SCORM	Belajar Informal
LEARNING GUIDANCE	Untuk melengkapi wawasanmu mengenai pembahasan di atas, silakan simak

	video berikut ini!
OPEN PAGE	Video Youtube <ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar Formal dan Informal https://youtu.be/avIMH_eujrI
SUB POKOK BAHASAN : RUANG LINGKUP MEMFASILITASI BELAJAR	
POKOK MATERI: MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN	
LEARNING GUIDANCE	Kamu telah mempelajari fokus belajar, teori belajar, dan belajar formal dan informal. Sekarang, kamu akan mempelajari ruang lingkup yang terakhir yaitu Media dan Metode Pembelajaran. Silakan pelajari bacaan berikut ini!
OPEN FILE	Macam-Macam Media dan Metode Pembelajaran (.pdf)
LEARNING GUIDANCE	Yuk perdalam wawasanmu mengenai Macam-Macam Media Pembelajaran dengan membaca artikel dibawah ini!
OPEN PAGE	https://silabus.org/macam-macam-media-pembelajaran/
LEARNING GUIDANCE	Untuk memperluas wawasanmu mengenai Macam-Macam Metode Pembelajaran, silakan simak video berikut ini!
OPEN PAGE	Video Youtube <ul style="list-style-type: none"> ▪ Macam-macam Metode Pembelajaran https://youtu.be/1XtSf07b3nQ
#PENUTUP	
LEARNING GUIDANCE	Selamat TPers, kamu telah selesai mempelajari topik: Ruang Lingkup Memfasilitasi Belajar! Tidak hanya paham akan pengertian memfasilitasi belajar, pastinya sekarang kamu sudah memahami masing-masing ruang lingkup dari memfasilitasi belajar, bukan? Sampai jumpa pada topik berikutnya, TPers!

WEBSRIPT (MODE: COURSE MANAGER)

Learning Part 3 : Pengertian Meningkatkan Kinerja

ALUR MODUL

#PENDAHULUAN

LEARNING GUIDANCE

Hai TPers!

Selain istilah "memfasilitasi belajar" tentunya kamu juga tidak asing dengan istilah "meningkatkan kinerja", bukan? Nah... Meningkatkan kinerja juga merupakan salah satu peran dari seorang teknolog pendidikan.

Sebenarnya, apa itu meningkatkan kinerja? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, mari pelajari topik berikut ini!

Selamat belajar!

TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan mempelajari topik ini diharapkan kamu dapat menjelaskan pengertian meningkatkan kinerja, secara khusus diharapkan kamu dapat:

1. menjelaskan pengertian meningkatkan kinerja menurut bahasa
2. menjelaskan pengertian meningkatkan kinerja menurut AECT
3. menguraikan tujuan meningkatkan kinerja

LEARNING GUIDANCE

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka kamu akan mempelajari beberapa pokok materi berikut:

- Pengertian meningkatkan kinerja menurut bahasa
- Pengertian meningkatkan kinerja menurut AECT
- Tujuan meningkatkan kinerja

SUB POKOK BAHASAN : PENGERTIAN MENINGKATKAN KINERJA

POKOK MATERI :

- **PENGERTIAN MENINGKATKAN KINERJA MENURUT BAHASA**
- **PENGERTIAN MENINGKATKAN KINERJA MENURUT AECT**
- **TUJUAN MENINGKATKAN KINERJA**

LEARNING GUIDANCE	Sebenarnya, apa itu meningkatkan kinerja dan apa tujuan dari meningkatkan kinerja itu sendiri? Nah... Untuk mengetahuinya, mari pelajari slide dan bacaan berikut ini!
OPEN SCORM	Meningkatkan kinerja menurut Bahasa, menurut AECT, dan Tujuan meningkatkan kinerja
OPEN FILE	Meningkatkan kinerja menurut Bahasa, menurut AECT, dan Tujuan meningkatkan kinerja (.pdf)
LEARNING GUIDANCE	Nah... Penjabaran di atas merupakan pengertian dari meningkatkan kinerja menurut bahasa dan AECT. Sekarang, tuliskan pemahamanmu mengenai apa itu meningkatkan kinerja pada forum diskusi di bawah ini ya!
OPEN ASSIGNMENT	Forum Diskusi : Pengertian Meningkatkan Kinerja menurut Anda
#PENUTUP	
LEARNING GUIDANCE	<p>Selamat TPers, kamu telah selesai mempelajari topik: Pengertian Meningkatkan Kinerja!</p> <p>Sekarang kamu sudah memahami maksud dan tujuan meningkatkan kinerja, bukan?</p> <p>Selanjutnya, mari memahami tentang ruang lingkup dari meningkatkan kinerja, sampai jumpa pada topik berikutnya TPers!</p>

WEBSRIPT (MODE: COURSE MANAGER)

Learning Part 4 : Ruang Lingkup Meningkatkan Kinerja

ALUR MODUL

#PENDAHULUAN

LEARNING GUIDANCE	<p>Hai TPers!</p> <p>Pada topik sebelumnya, kamu telah mempelajari pengertian meningkatkan kinerja. Sekarang saatnya kamu untuk memahami konsep meningkatkan kinerja lebih dalam, dengan mempelajari ruang lingkup meningkatkan kinerja pada topik berikut ini!</p> <p>Selamat belajar!</p>
TUJUAN PEMBELAJARAN	<p>Setelah mempelajari topik ini diharapkan kamu dapat menjelaskan ruang lingkup meningkatkan kinerja, secara khusus diharapkan kamu dapat:</p> <ol style="list-style-type: none">1. menjelaskan konsep meningkatkan kinerja perorangan2. menjelaskan konsep meningkatkan kinerja guru dan desainer pembelajaran3. menjelaskan konsep meningkatkan kinerja organisasi belajar
LEARNING GUIDANCE	<p>Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka kamu akan mempelajari beberapa pokok materi berikut:</p> <p>Materi 1: Meningkatkan Kinerja Perorangan</p> <p>Materi 2: Meningkatkan kinerja Guru dan Desainer Pembelajaran</p> <p>Materi 3: Meningkatkan Kinerja Organisasi Belajar</p>
SUB POKOK BAHASAN : PENGERTIAN MENINGKATKAN KINERJA POKOK MATERI: MENINGKATKAN KINERJA PERORANGAN	
LEARNING GUIDANCE	<p>Ruang lingkup yang pertama dari meningkatkan kinerja adalah meningkatkan kinerja perorangan, mari simak slide berikut ini untuk</p>

	mempelajarinya!
OPEN SCORM	Domain dan Level Tujuan
LEARNING GUIDANCE	Yuk perdalam lagi pemahamanmu mengenai Domain dan Level Tujuan dengan menonton video berikut ini!
OPEN PAGE	Video Youtube <ul style="list-style-type: none"> ▪ Domain dan Level Tujuan https://youtu.be/k0kIp-xGM9I
SUB POKOK BAHASAN: PENGERTIAN MENINGKATKAN KINERJA	
POKOK MATERI: MENINGKATKAN KINERJA GURU DAN DESAINER PEMBELAJARAN	
LEARNING GUIDANCE	Selain meningkatkan kinerja perorangan, ruang lingkup selanjutnya adalah meningkatkan kinerja guru dan desainer pembelajaran. Silakan pelajari slide dan bacaan berikut untuk memahaminya lebih mendalam!
OPEN SCORM	Meningkatkan Kinerja Guru dan Desainer Pembelajaran
OPEN FILE	Model Pembelajaran Berorientasi pada Kelas, Proses dan Sistem (.PDF)
LEARNING GUIDANCE	Untuk melengkapi wawasanmu mengenai Model Pembelajaran Berorientasi Kelas, Proses, dan Sistem, silakan membaca artikel berikut ini!
OPEN PAGE	https://www.academia.edu/36342579/Model_Desain_Pembelajaran.doc.doc
SUB POKOK BAHASAN : PENGERTIAN MENINGKATKAN KINERJA	
POKOK MATERI: MENINGKATKAN KINERJA ORGANISASI BELAJAR	
LEARNING GUIDANCE	Setelah memahami meningkatkan kinerja perorangan serta guru dan desainer pembelajaran, ruang lingkup yang terakhir adalah meningkatkan kinerja organisasi belajar. Simak slide berikut ini untuk mempelajarinya!
OPEN SCORM	Human Performance Technology
LEARNING GUIDANCE	Yuk lengkapi wawasanmu mengenai Human Performance Technology, dengan menonton video berikut ini!

OPEN PAGE	<p>Video Youtube</p> <ul style="list-style-type: none"> Human Performance Technology https://youtu.be/-umJYQfEwng
QUIZ	
LEARNING GUIDANCE	<p>Hai Tpers!</p> <p>Sejauh mana pemahamanmu terhadap Pengertian dan Ruang Lingkup Memfasilitasi Belajar dan Meningkatkan Kinerja?</p> <p>Untuk mengetahuinya, silakan kerjakan kuis berikut ini.</p>
OPEN ASSIGNMENT	<p>Topik Pengertian dan Ruang Lingkup Memfasilitasi Belajar (2 SOAL)</p> <ol style="list-style-type: none"> Menurut pendapat kamu, apa yang menyebabkan perubahan peran Teknologi Pendidikan dalam proses belajar berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan sejak tahun 1963 hingga 2004? Pilihlah satu materi pembelajaran, kemudian jelaskan bagaimana kamu memfasilitasi belajar peserta didik menggunakan salah satu teori belajar <p>Topik Pengertian dan Ruang Lingkup Meningkatkan Kinerja (3 SOAL)</p> <ol style="list-style-type: none"> Menurut kamu, apa kaitan antara memfasilitasi belajar dengan meningkatkan kinerja? Berikan contoh Berikan contoh meningkatkan kinerja individu dalam konteks domain dan level tujuan! Jelaskan menurut kalian keterkaitan model sistem pembelajaran (meningkatkan kinerja guru dan desain pembelajaran) dengan peran Teknologi Pendidikan dalam meningkatkan kinerja!
#PENUTUP	
LEARNING GUIDANCE	<p>Selamat TPers, kamu telah selesai mempelajari topik: Ruang Lingkup Meningkatkan Kinerja!</p>

	<p>Sekarang kamu tentunya telah memahami pengertian dan ruang lingkup dari memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja secara mendalam, kan?</p>
--	---





Lampiran 4

Kisi-kisi Instrumen

Expert Review dan Pengguna

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
1.	Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan	Pembelajaran berbantuan jaringan/website memiliki kejelasan rumusan tujuan/kompetensi pembelajaran	1
		Penjelasan singkat pada pendahuluan	Kelengkapan penjelasan singkat pada pendahuluan	2
		Penyampaian motivasi	Terdapat pula penyampaian motivasi untuk <i>user</i>	3
		Kesesuaian tugas atau latihan	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan program	4
		Pemberian kesimpulan	Pemberian kesimpulan, rangkuman atau pengulangan materi-materi penting	5
		Penyajian evaluasi	Pembelajaran berbantuan jaringan/website dilengkapi dengan penyajian evaluasi	6
		Kesesuaian metode yang digunakan	Kesesuaian metode yang digunakan	7
		Kesesuaian karakteristik sasaran	Kesesuaian website dengan karakteristik pengguna	8
		Keruntunan materi (<i>sequence</i>)	Keruntunan materi untuk mencapai kompetensi (<i>sequence</i>)	9
		Kecukupan waktu untuk mendalami materi	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam website	10
2.	Kurikulum/ materi	Relevansi materi dnegan tujuan	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	11
		Kedalaman materi	Kedalaman materi untuk mencapai kompetensi	12
		Keakuratan materi	Keakuratan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	13

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal		
		Kejelasan uraian materi	Kejelasan uraian materi yang disajikan	14		
		Kesesuaian contoh	Kesesuaian contoh dengan pembahasan materi	15		
		Kesesuaian materi dengan kemampuan sasaran/pengguna	Kesesuaian materi dengan kemampuan pengguna/karakteristik pengguna	16		
		Ketepatan latihan dengan materi	Ketepatan latihan dengan materi dan tujuan	17		
		Kelengkapan komponen pembelajaran	Pembelajaran berbantuan jaringan/online memiliki kelengkapan komponen pembelajaran	18		
		Kecukupan materi untuk mencapai kompetensi	Kecukupan materi untuk mencapai kompetensi yang diharapkan	19		
		Kekinian dan <i>keup-to-date-an</i> materi	Kekinian dan <i>keup-to-date-an</i> materi yang ada dalam website	20		
		Kememadaian acuan (referensi)	Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan	21		
		3.	Bahasa dan komunikasi	Kebenaran EYD	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)	22
				Kejelasan redaksi	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda	23
Ketepatan contoh dan noncontoh	Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi dan sejenisnya			24		
Komunikatif	Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa			25		
Kesesuaian gaya bahasa	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens)/pengguna			26		

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		Keterbacaan	Tingkat Keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)	27



KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
1.	Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan	Pembelajaran berbantuan jaringan/website memiliki kejelasan rumusan tujuan/kompetensi pembelajaran	1
		Penjelasan singkat pada pendahuluan	Kelengkapan penjelasan singkat pada pendahuluan	2
		Penyampaian motivasi	Terdapat pula penyampaian motivasi untuk <i>user</i>	3
		Kesesuaian tugas atau latihan	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan program	4
		Pemberian kesimpulan	Pemberian kesimpulan, rangkuman atau pengulangan materi-materi penting	5
		Penyajian evaluasi	Pembelajaran berbantuan jaringan/website dilengkapi dengan penyajian evaluasi	6
		Kesesuaian metode yang digunakan	Kesesuaian metode yang digunakan	7
		Kesesuaian karakteristik sasaran	Kesesuaian website dengan karakteristik pengguna	8
		Keruntunan materi (<i>sequence</i>)	Keruntunan materi untuk mencapai kompetensi (<i>sequence</i>)	9
		Kecukupan waktu untuk mendalami materi	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam website	10
2.	Tampilan	Ketepatan tata letak	Ketepatan tata letak dalam website	11
		Keserasian pewarnaan	Keserasian pewarnaan baik <i>background</i> , <i>header</i> , maupun komponen lain	12
		Tingkat kemenarikan grafis	Tingkat kemenarikan grafis seperti <i>layout</i> , warna,	13

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
			typografi	
		Keterbacaan teks atau tulisan (bahasa)	Kemudahan, kapasitas dan kesesuaian dengan peserta didik	14
		Komposisi warna	Komposisi warna harmonis, seimbang, menarik	15
		Kemudahan penggunaan navigasi	Navigasi yang terdapat dalam website mudah digunakan	16
		Warna teks dan background kontras	Warna teks dan background kontras sehingga tampilan jelas	17
		Penggunaan kombinasi warna untuk teks	Penggunaan kombinasi warna untuk teks serasi	18
		Daya dukung grafis	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi	19
3.	Aspek Program/Kompabilitas	Kemudahan akses komponen Web dan navigasi	Aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media, kemudahan akses komponen web	20
		Kapasitas loading	Kapasitas loading Kecepatan akses	21
		Kemudahan pencarian data/materi	Kemudahan pencarian data/materi yang dikehendaki	22
		Fitur website berfungsi dengan baik	Fitur website dapat berfungsi dengan baik menggunakan browser yang digunakan	23
		Ketersediaan hyperlinks	Ketersediaan hyperlinks pada website yang relevan	24

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		Ketersediaan chat dan forum diskusi	Ketersediaan chat dan forum diskusi yang dapat digunakan dengan user	25
		Tingkat kecepatan download (loading)	Tingkat kecepatan (waktu) yang diperlukan untuk download (loading) konten	26
4.	Bahasa dan komunikasi	Kebenaran EYD	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)	27
		Kejelasan redaksi	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda	28
		Ketepatan contoh dan non contoh	Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi, dan sejenisnya	29
		Komunikatif	Kekomunikatifan penggunaan gaya bahasa	30
		Kesesuaian gaya bahasa	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens / pengguna)	31
		Keterbacaan	Tingkat keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)	32

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
1.	Tampilan	Ketepatan tata letak	Ketepatan tata letak dalam website	1
		Keserasian pewarnaan	Keserasian pewarnaan baik <i>background</i> , <i>header</i> , maupun komponen lain	2
		Tingkat kemenarikan grafis	Tingkat kemenarikan grafis seperti <i>layout</i> , warna, typografi	3
		Keterbacaan teks atau tulisan (bahasa)	Kemudahan, kapasitas dan kesesuaian dengan peserta didik	4
		Komposisi warna	Komposisi warna harmonis, seimbang, menarik	5
		Kemudahan penggunaan navigasi	Navigasi yang terdapat dalam website mudah digunakan	6
		Warna teks dan background kontras	Warna teks dan background kontras sehingga tampilan jelas	7
		Penggunaan kombinasi warna untuk teks	Penggunaan kombinasi warna untuk teks serasi	8
		Daya dukung grafis	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi	9
2.	Pemanfaatan media	Konten yang disajikan dalam media sesuai dengan pembahasan	Ketepatan konten terhadap media yang disajikan	10
		Media yang disajikan dapat	Penggunaan media yang disajikan dapat memenuhi	11

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan	tujuan pembelajaran	
		Pemilihan Media presentasi (.ppt) cocok digunakan untuk penyampaian materi	Ketepatan pemilihan media presentasi untuk menyampaikan materi	12
		Pemilihan Media video & animasi (.mp4) cocok digunakan untuk penyampaian materi	Ketepatan pemilihan media video & animasi untuk menyampaikan materi	13
		Pemilihan Media infografis (.jpg) cocok digunakan untuk penyampaian mater	ketepatan pemilihan media infografis cocok digunakan untuk menyampaikan materi	14
		Media dapat berdiri sendiri dan dapat digunakan untuk pembelajaran online	Media yang dihasilkan dapat berdiri sendiri tanpa media lain	15
3.	Penyajian (presentasi)	Kemenarikan bahan ajar	Kemenarikan bahan ajar secara keseluruhan	16
		Kerapihan bahan ajar yang disajikan	Kerapihan bahan ajar yang disajikan secara keseluruhan	17
		Ketepatan pemilihan huruf dalam bahan ajar yang digunakan	Ketepatan pemilihan huruf dalam bahan ajar	18
		Ketepatan pemilihan warna dalam bahan ajar yang digunakan	Ketepatan pemilihan warna dalam bahan ajar	19
		Ketepatan pemilihan ilustrasi/ gambar dalam bahan ajar yang digunakan	Ketepatan pemilihan ilustrasi dalam bahan ajar	20

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		Ketepatan pemilihan icon dalam bahan ajar yang digunakan	Ketepatan pemilihan icon dalam bahan ajar	21
		Konsistensi penggunaan huruf, warna, ilustrasi/gambar, dll.	Konsistensi penggunaan huruf, warna, ilustrasi, icon dll dalam bahan ajar	22
4.	Penyajian (Video & Animasi)	Kualitas resolusi video dan animasi	Kualitas resolusi yang ditampilkan dalam video & animasi	23
		Kualitas audio dalam video dan animasi	Kualitas audio dalam video & animasi yang ditampilkan	24
		Video dan animasi memperjelas materi	Video dapat memperjelas materi	25
		Kecepatan dan ketepatan narasi yang ditampilkan	Kecepatan & ketepatan narasi dalam video & animasi	26
		Kemenarikan video dan animasi secara keseluruhan	Tingkat kemenarikan video & animasi yang ditampilkan	27
5.	Penyajian (Infografis)	Kemenarikan infografis	Kemenarikan gambar secara keseluruhan	28
		Kejelasan ilustrasi gambar	Kejelasan infografis secara keseluruhan	29
		Infografis mempermudah dalam memahami materi	Infografis dapat mempermudah memahami materi	30
		Ketepatan pemilihan ilustrasi dalam infografis yang	Ketepatan pemilihan ilustrasi yang digunakan	31

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		digunakan		
		Ketepatan pemilihan warna pada infografis	Ketepatan pemilihan warna yang digunakan	32
		Ketepatan pemilihan huruf pada infografis	Ketepatan pemilihan huruf yang digunakan	33
		Ketepatan pemilihan icon pada infografis	Ketepatan pemilihan icon yang digunakan	34
		Konsistensi pemilihan ilustrasi, warna, huruf, dan icon pada infografis	Konsistensi pemilihan ilustrasi, warna, huruf, dan icon	35



KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF PENGGUNA

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
1.	Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan	Pembelajaran berbantuan jaringan/website memiliki kejelasan rumusan tujuan/kompetensi pembelajaran	1
		Penjelasan singkat pada pendahuluan	Kelengkapan penjelasan singkat pada pendahuluan	2
		Penyampaian motivasi	Terdapat pula penyampaian motivasi untuk <i>user</i>	3
		Kesesuaian tugas atau latihan	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan program	4
		Pemberian kesimpulan	Pemberian kesimpulan, rangkuman atau pengulangan materi-materi penting	5
		Penyajian evaluasi	Pembelajaran berbantuan jaringan/website dilengkapi dengan penyajian evaluasi	6
		Keruntunan materi (<i>sequence</i>)	Keruntunan materi untuk mencapai kompetensi (<i>sequence</i>)	7
		Kecukupan waktu untuk mendalami materi	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam website	8
2.	Tampilan	Ketepatan tata letak	Ketepatan tata letak dalam website	9
		Keserasian pewarnaan	Keserasian pewarnaan baik <i>background</i> , <i>header</i> , maupun komponen lain	10
		Tingkat kemenarikan grafis	Tingkat kemenarikan grafis seperti <i>layout</i> , warna, typografi	11
		Keterbacaan teks atau tulisan (bahasa)	Kemudahan, kapasitas dan kesesuaian dengan peserta didik	12

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		Komposisi warna	Komposisi warna harmonis, seimbang, menarik	13
		Kemudahan penggunaan navigasi	Navigasi yang terdapat dalam website mudah digunakan	14
		Warna teks dan background kontras	Warna teks dan background kontras sehingga tampilan jelas	15
		Penggunaan kombinasi warna untuk teks	Penggunaan kombinasi warna untuk teks serasi	16
		Daya dukung grafis	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi	17
3.	Aspek Program/Kompabilitas	Kemudahan akses komponen Web dan navigasi	Aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media, kemudahan akses komponen web	18
		Kapasitas loading	Kapasitas loading Kecepatan akses	19
		Kemudahan pencarian data/materi	Kemudahan pencarian data/materi yang dikehendaki	20
		Fitur website berfungsi dengan baik	Fitur website dapat berfungsi dengan baik menggunakan browser yang digunakan	21
		Ketersediaan hyperlinks	Ketersediaan hyperlinks pada website yang relevan	22
		Ketersediaan chat dan forum diskusi	Ketersediaan chat dan forum diskusi yang dapat digunakan dengan user	23

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		Tingkat kecepatan download (loading)	Tingkat kecepatan (waktu) yang diperlukan untuk download (loading) konten	24
4.	Bahasa dan komunikasi	Kebenaran EYD	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)	25
		Kejelasan redaksi	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda	26
		Ketepatan contoh dan non contoh	Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi, dan sejenisnya	27
		Komunikatif	Kekomunikatifan penggunaan gaya bahasa	28
		Kesesuaian gaya bahasa	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens / pengguna)	29
		Keterbacaan	Tingkat keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)	30
5.	Penyajian (presentasi)	Kemenarikan bahan ajar	Kemenarikan bahan ajar secara keseluruhan	31
		Kerapihan bahan ajar yang disajikan	Kerapihan bahan ajar yang disajikan secara keseluruhan	32
		Ketepatan pemilihan huruf dalam bahan ajar yang digunakan	Ketepatan pemilihan huruf dalam bahan ajar	33
		Ketepatan pemilihan warna dalam bahan ajar yang digunakan	Ketepatan pemilihan warna dalam bahan ajar	34
		Ketepatan pemilihan	Ketepatan pemilihan ilustrasi	35

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		ilustrasi/ gambar dalam bahan ajar yang digunakan	dalam bahan ajar	
		Ketepatan pemilihan icon dalam bahan ajar yang digunakan	Ketepatan pemilihan icon dalam bahan ajar	36
		Konsistensi penggunaan huruf, warna, ilustrasi/gambar, dll.	Konsistensi penggunaan huruf, warna, ilustrasi, icon dll dalam bahan ajar	37
		Kualitas resolusi video dan animasi	Kualitas resolusi yang ditampilkan dalam video & animasi	38
		Kualitas audio dalam video dan animasi	Kualitas audio dalam video & animasi yang ditampilkan	39
6.	Penyajian (Video & Animasi)	Video dan animasi memperjelas materi	Video dapat memperjelas materi	40
		Kecepatan dan ketepatan narasi yang ditampilkan	Kecepatan & ketepatan narasi dalam video & animasi	41
		Kemenarikan video dan animasi secara keseluruhan	Tingkat kemenarikan video & animasi yang ditampilkan	42
		Kemenarikan infografis	Kemenarikan gambar secara keseluruhan	43
7.	Penyajian (infografis)	Kejelasan ilustrasi gambar	Kejelasan infografis secara keseluruhan	44
		Infografis mempermudah dalam memahami materi	Infografis dapat mempermudah memahami materi	45

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Soal
		Ketepatan pemilihan ilustrasi dalam infografis yang digunakan	Ketepatan pemilihan ilustrasi yang digunakan	46
		Ketepatan pemilihan warna pada infografis	Ketepatan pemilihan warna yang digunakan	47
		Ketepatan pemilihan huruf pada infografis	Ketepatan pemilihan huruf yang digunakan	48
		Ketepatan pemilihan icon pada infografis	Ketepatan pemilihan icon yang digunakan	49
		Konsistensi pemilihan ilustrasi, warna, huruf, dan icon pada infografis	Konsistensi pemilihan ilustrasi, warna, huruf, dan icon	50





Lampiran 5

Kisi-kisi Tes Penguasaan

KISI-KISI TES PENGUASAAN

PENGEMBANGAN *LEARNING OBJECT* MATA KULIAH BELAJAR DAN KINERJA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Topik “Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dan Meningkatkan Kinerja”

Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Bentuk Soal	Aspek	Nomor Soal	Bobot
Mahasiswa dapat membedakan pengertian dan ruang lingkup antara memfasilitasi belajar dengan meningkatkan kinerja	Pengertian dan Ruang lingkup memfasilitasi belajar	Pengertian memfasilitasi belajar	Uraian	Afektif	1	2
		Ruang lingkup memfasilitasi belajar	Uraian	Afektif	2	2
	Pengertian dan Ruang lingkup meningkatkan kinerja	Pengertian meningkatkan kinerja	Uraian	Afektif	3	2
		Ruang lingkup meningkatkan	Uraian	Afektif	4	2
		kinerja	Uraian	Afektif	5	2

**TES PENGUASAANPENGEMBANGAN *LEARNING OBJECT* MATA
KULIAH BELAJAR DAN KINERJA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI
PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Tujuan : untuk mengetahui penguasaan mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan akan pembelajaran *online* setelah mempelajari topik Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dan meningkatkan Kinerja.

Petunjuk Pengerjaan :

1. Mahasiswa wajib mengikuti pembelajaran *online* mata kuliah Belajar dan Kinerja pada web site fip.unj.ac.id/hylearn.
2. Isi nama dan NIM Anda secara jelas.
3. Isi jawaban menurut pendapat Anda.

Good Luck!

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini menurut pendapat Anda !

1. Jelaskan pengertian memfasilitasi belajar menurut pendapat anda !
2. Pilihlah satu materi pembelajaran, kemudian jelaskan bagaimana kamu memfasilitasi belajar peserta didik menggunakan salah satu teori belajar !
3. Menurut kamu, apa kaitan antara memfasilitasi belajar dengan meningkatkan kinerja? Berikan contoh !

4. Berikan contoh meningkatkan kinerja individu dalam konteks domain dan level tujuan!

5. Jelaskan menurut kalian keterkaitan model sistem pembelajaran (meningkatkan kinerja guru dan desain pebelajaran) dengan peran Teknologi Pendidikan dalam meningkatkan kinerja !





Lampiran 6

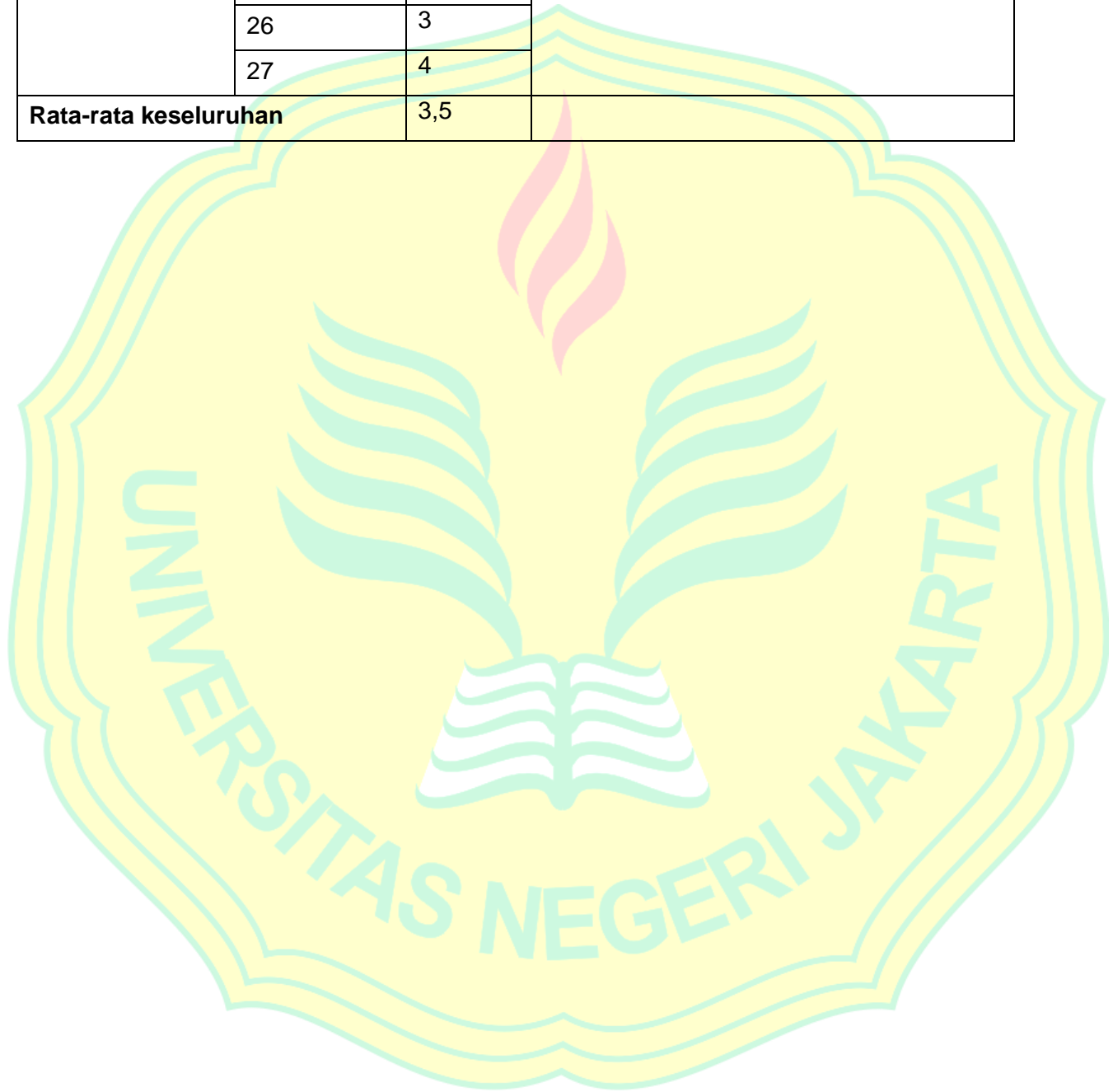
Rekapitulasi Hasil Uji Coba

REKAPITULASI PENILAIAN AHLI MATERI

Ahli Materi : Dra. Suprayekti, M.Pd

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor	Komentar
Pembelajaran	1	4	Isi media pada bagian tujuan memfasilitasi belajar diperbaiki.
	2	3	
	3	3	
	4	3	
	5	4	
	6	4	
	7	3	
	8	4	
	9	4	
	10	3	
Kurikulum/ materi	11	4	
	12	3	
	13	3	
	14	3	
	15	3	
	16	4	
	17	4	
	18	4	
	19	4	
	20	4	
	21	4	
Bahasa dan komunikasi	22	3	
	23	3	
	24	4	

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor	Komentar
	25	3	
	26	3	
	27	4	
Rata-rata keseluruhan		3,5	



REKAPITULASI PENILAIAN AHLI MEDIA

Ahli Media : Cecep Kustandi, M.Pd.

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor	Komentar
Tampilan	1	2	1) Tambahkan variasi LO 2) Lengkapi komponen LO (tujuan, sasaran, kesimpulan, evaluasi) 3) Jangan hanya satu topik
	2	3	
	3	3	
	4	3	
	5	3	
	6	4	
	7	3	
	8	3	
	9	3	
Pemanfaatan media	10	2	
	11	3	
	12	3	
	13	2	
	14	3	
	15	3	
Penyajian (presentasi)	16	4	
	17	3	
	18	4	
	19	4	
	20	3	
	21	3	

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor	Komentar
	22	3	
Penyajian (Video & Animasi)	23	3	
	24	3	
	25	3	
	26	2	
	27	2	
Penyajian (Infografis)	28	4	
	29	3	
	30	4	
	31	3	
	32	4	
	33	4	
	34	3	
	35	3	
Rata-rata keseluruhan		3,1	

Rekapitulasi Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Ahli Desain Pembelajaran : Dr. Robinson Situmorang, M.Pd.

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor	Komentar
Pembelajaran	1	3	Oke, dengan sedikit perbaikan.
	2	3	
	3	3	
	4	3	
	5	2	
	6	3	
	7	3	
	8	3	
	9	3	
	10	3	
Tampilan	11	3	
	12	3	
	13	3	
	14	3	
	15	3	
	16	4	
	17	3	
	18	3	
	19	3	
Aspek Program/	20	3	

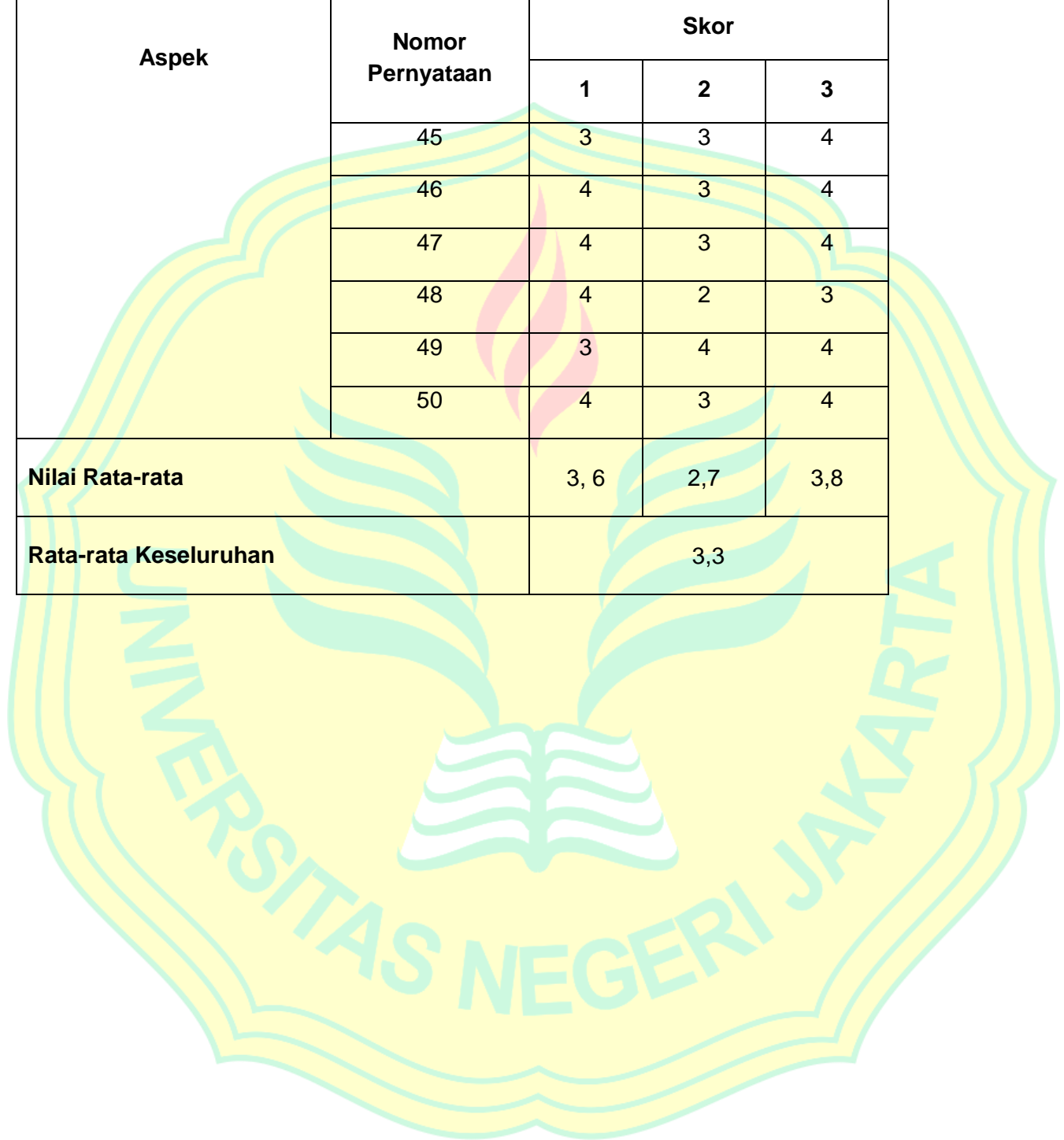
Aspek	Nomor Pernyataan	Skor	Komentar
Kompabilitas	21	3	
	22	3	
	23	3	
	24	4	
	25	2	
	26	3	
Bahasa dan komunikasi	27	3	
	28	4	
	29	3	
	30	3	
	31	3	
	32	3	
Rata-rata keseluruhan		3,0	

REKAPITULASI ONE TO ONE EVALUATION

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor		
		1	2	3
Pembelajaran	1	3	3	3
	2	3	2	4
	3	4	3	4
	4	4	2	4
	5	4	2	3
	6	3	3	3
	7	3	3	3
	8	3	3	4
Tampilan	9	4	3	4
	10	4	3	4
	11	4	2	4
	12	3	4	4
	13	4	3	3
	14	4	3	3
	15	3	3	3
	16	3	3	4
	17	4	3	3
Aspek Program/Kompabilitas	18	4	3	3
	19	4	3	4
	20	3	2	3
	21	3	3	4
	22	4	3	3

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor		
		1	2	3
	23	4	3	3
	24	4	3	3
Bahasa dan komunikasi	25	4	2	4
	26	3	2	4
	27	3	2	4
	28	3	3	4
	29	4	3	3
	30	4	3	3
Penyajian (presentasi)	31	4	2	4
	32	3	3	4
	33	3	3	4
	34	4	3	4
	35	4	2	4
	36	3	3	4
	37	4	2	4
Penyajian (Video & Animasi)	38	3	3	3
	39	3	2	3
	40	4	2	3
	41	4	2	3
	42	4	3	4
Penyajian (infografis)	43	4	2	4
	44	3	2	4

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor		
		1	2	3
	45	3	3	4
	46	4	3	4
	47	4	3	4
	48	4	2	3
	49	3	4	4
	50	4	3	4
Nilai Rata-rata		3,6	2,7	3,8
Rata-rata Keseluruhan		3,3		



REKAPITULASI SMALL GROUP EVALUATION

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pembelajaran	1	3	4	4	2	3	3	4	4	3
	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3
	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3
	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3
	5	2	4	3	3	3	4	4	3	2
	6	3	3	2	3	4	3	3	4	3
	7	4	4	4	3	4	3	3	4	2
	8	4	4	4	2	4	3	3	4	2
Tampilan	9	2	4	4	2	4	3	3	4	2
	10	2	4	4	3	4	4	3	4	2
	11	3	3	3	3	4	3	4	4	2
	12	3	3	3	3	4	3	3	4	3
	13	2	4	3	3	4	3	3	4	3
	14	4	3	4	3	4	3	3	3	2
	15	3	4	4	3	4	3	3	4	3
	16	3	4	4	2	4	3	3	4	2
	17	2	3	3	3	3	3	3	3	3
Aspek Program/ Kompabilitas	18	2	4	3	3	3	3	3	3	2
	19	3	4	3	2	3	3	3	4	2
	20	3	3	2	3	3	3	3	4	2

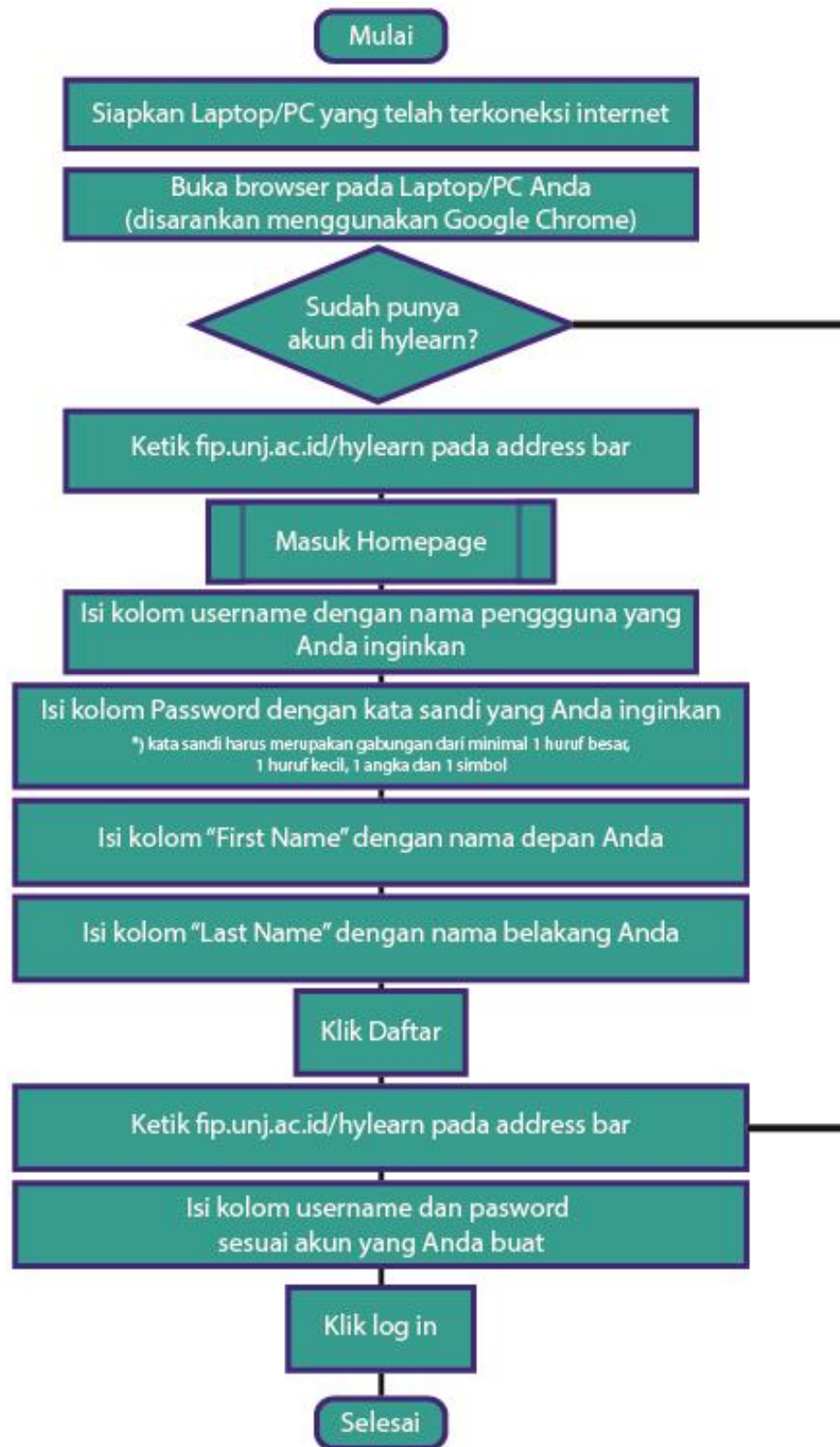
Aspek	Nomor Pernyataan	Skor								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
	21	2	3	3	3	4	3	3	3	3
	22	3	3	3	3	4	4	3	3	3
	23	4	3	3	3	4	3	3	3	3
	24	3	3	4	2	3	3	3	3	2
Bahasa dan komunikasi	25	3	4	4	2	4	4	4	4	3
	26	3	4	3	2	4	4	3	4	2
	27	2	4	3	2	3	3	3	3	2
	28	3	4	4	3	4	3	4	4	3
	29	3	4	3	3	4	4	4	4	3
	30	3	4	3	3	3	3	4	4	2
Penyajian (presentasi)	31	2	4	3	2	3	3	3	3	3
	32	2	3	3	3	3	3	3	3	2
	33	3	3	4	3	3	3	3	3	2
	34	4	3	3	3	3	3	3	4	2
	35	3	3	3	3	3	3	3	3	2
	36	3	3	3	3	3	3	3	3	2
	37	2	3	3	3	3	4	4	3	3
Penyajian (Video & Animasi)	38	2	3	3	3	3	3	3	4	2
	39	3	4	3	3	3	3	3	4	2
	40	3	4	3	3	3	3	3	4	3
	41	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	42	2	3	4	2	3	3	3	4	3

Aspek	Nomor Pernyataan	Skor								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Penyajian (infografis)	43	2	3	4	3	3	3	4	3	2
	44	3	3	3	3	3	3	3	4	2
	45	3	4	3	3	3	3	3	3	2
	46	4	4	3	3	4	4	3	3	3
	47	3	4	4	3	4	4	4	3	3
	48	2	3	4	3	4	4	4	3	3
	49	3	3	4	2	4	3	3	3	3
	50	2	3	3	3	4	4	4	3	4
Nilai Rata-rata		2,7	3,5	3,3	2,8	3,4	3,2	3,2	3,5	2,5
Rata-rata Keseluruhan		3,14								

KOMENTAR DAN SARAN

No.	Nama Responden	Komentar/ Saran
1.	Hasna Kamila	-
2.	Sitta Zahara	Terlalu banyak font yang tipis sehingga kurang jelas tampilannya
3.	Yonathan Pigai	Secara keseluruhan bagus, tetapi PPT masih kurang karena pengemasan pesan kurang runtut
4.	Athaya Salsabila	Desain PPT lumayan menarik, namun penjelasannya terlalu singkat. Mungkin bisa ditambahkan source agar bisa dilihat lebih jelas materinya.
5.	Satrio Bimantoro	-
6.	Rivaldiansyah	Tampilan PPT kurang menarik, seharusnya diberikan animasi atau gambar-gambar yang mendukung.
7.	Muhammad Rafi Putra	Media pembelajaran lebih dibuat menarik lagi
8.	Jerry Shutan	Saran : PPT atau file materi harusnya bisa di download
9.	Destyannisa Zalfaa Yusuf	Desain PPT terlalu monoton, warna desain kurang cerah
10.	Shanti Annisya	Tampilan platform bagus, tetapi desain PPT terlalu biasa.
11.	Dhea Adinda Purnomo	Karena baru pertama kali menggunakan platform ini, jadi masih bingung. Jumlah slide PPT terlalu sedikit
12.	Dwi Maryanti	PPT dibuat lebih menarik lagi

FLOWCHART LOG IN HYLEARN FIP

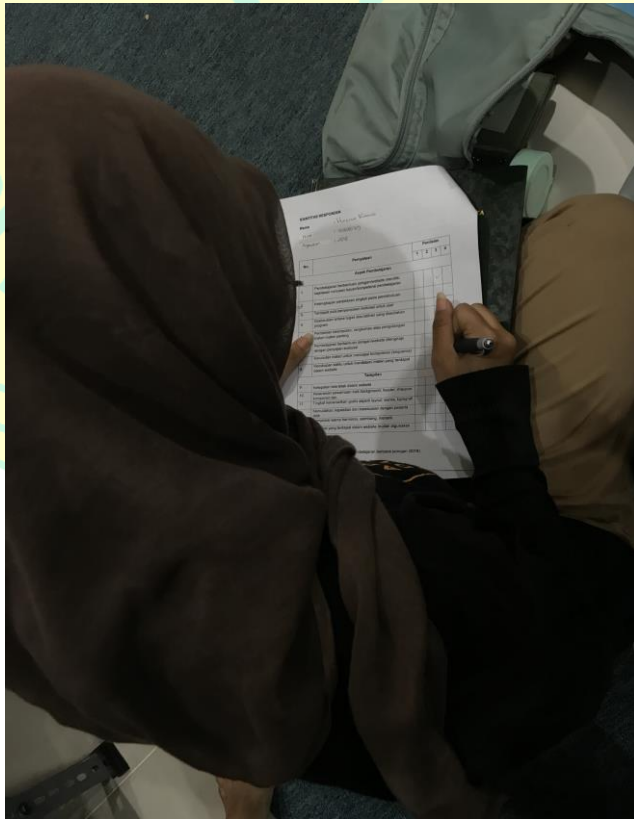


FLOWCHART MASUK COURSE



DOKUMENTASI





UNIVERSITY

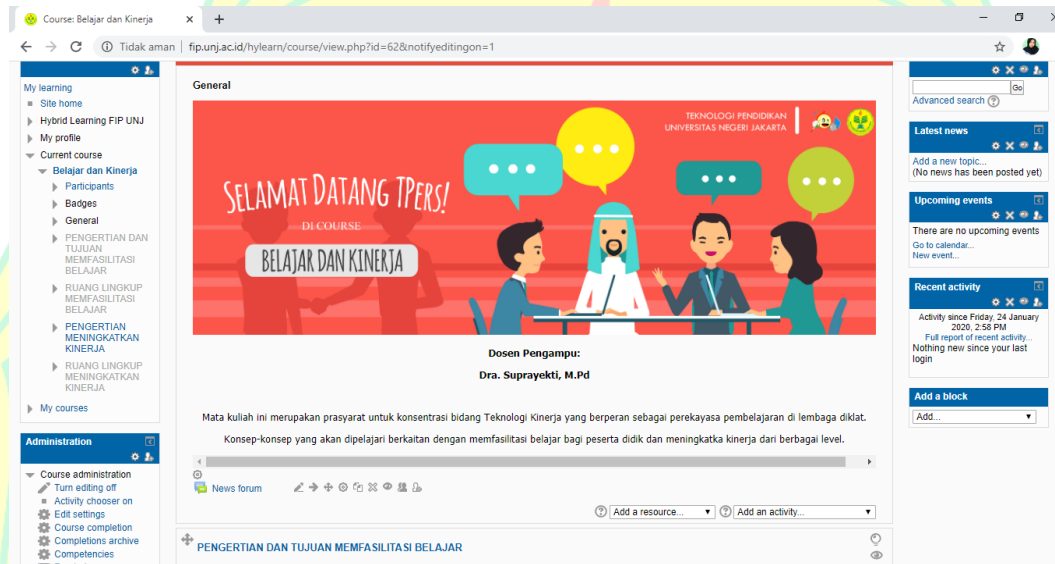
JAKARTA

TINDAKAN REVISI

- Berdasarkan masukan dari ahli media.

Sebelum

Media pembelajaran belum diupload



Sesudah

Media pembelajaran diupload

Ditambahkan banner agar tampilan lebih menarik



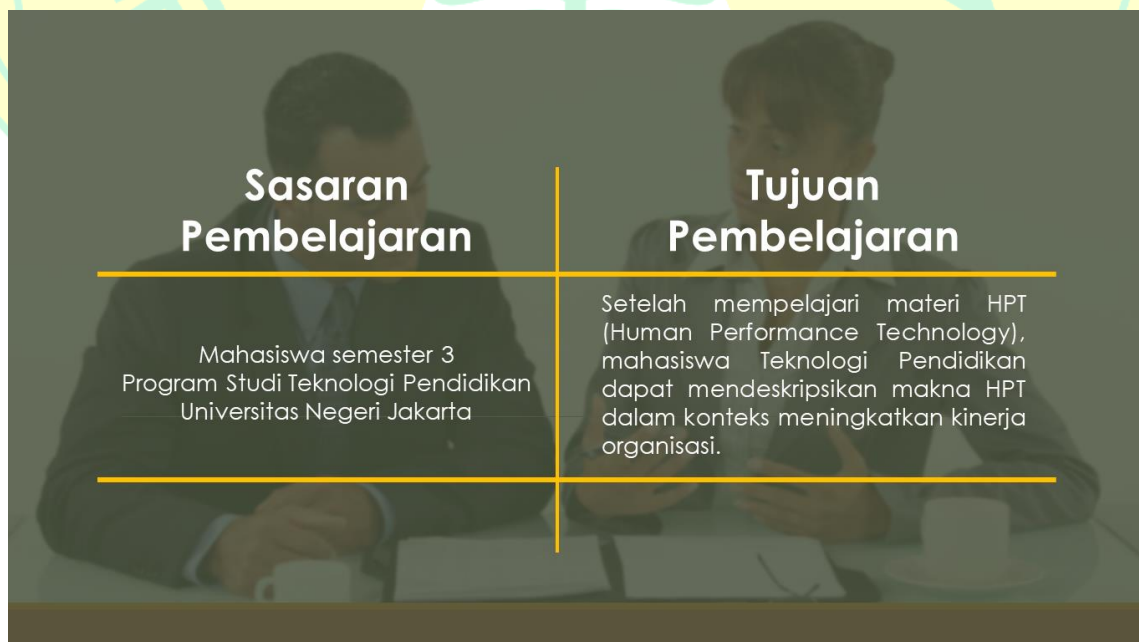
Sebelum

hanya terdapat komponen judul dan tujuan umum pada slide presentasi



Sesudah

Menambahkan komponen sasaran, dan tujuan pembelajaran, serta kesimpulan pada setiap media yang berisi materi



Pengertian dan Tujuan Memfasilitasi Belajar

Sasaran Pembelajaran :

Mahasiswa semester 3 Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari materi pengertian dan tujuan memfasilitasi belajar,
mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan dapat mendeskripsikan
pengertian dan tujuan memfasilitasi belajar.

Kesimpulan

HPT merupakan serangkaian metode, prosedur dan strategi yang sistematis untuk memecahkan masalah tentang kinerja yang dapat diaplikasikan baik pada level individual, kelompok kecil, tim, atau organisasi. Analisa dilakukan dimulai dari analisis kinerja individu, kemudian analisis organisasi, selanjutnya analisis lingkungan.

- Berdasarkan saran Ahli Materi

Sebelum

Tujuan memfasilitasi belajar seperti pada gambar berikut

Tujuan memfasilitasi belajar

1. Meningkatkan Minat Belajar dan Pembelajaran Peserta Didik

“Educational Technology is a field involved in the facilitating of human learning...” (Ely, 1972, p.36)[3] , yang berarti bahwa teknologi pendidikan adalah bagaimana memfasilitasi belajar manusia. Kata ‘fasilitasi’ dipakai sebagai bantahan bahwa hasil belajar ditentukan oleh pesan dan metode. Fasilitasi memberi arti bahwa belajar ditentukan dari faktor internal si pembelajar,

2. Meningkatkan pengetahuan Guru dan Desainer sebagai fasilitator pendidikan

Teknologi pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan tidak hanya untuk pelajar akan tetapi juga siapa yang mendesain dan menyampaikan instruksi. Dapat mengurangi waktu pelajaran dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, keduanya dapat meningkatkan produktivitas dari instruktur dan desainer. Sama-sama pentingnya, teknologi pendidikan dapat membantu menciptakan instruksi yang lebih menarik dan menghargai nilai-nilai kemanusiaan, yang menyelaraskan instruktur dan desainer dengan komitmen profesional mereka yang tertinggi.

Sesudah

Tujuan memfasilitasi menjadi seperti di gambar berikut

Berdasarkan beberapa pengertian yang dijelaskan di atas, terdapat tujuan dari dilakukannya memfasilitasi kegiatan belajar.

Yaitu :

- 1) Mengelola berbagai masalah belajar dan solusinya.
- 2) Menerapkan berbagai teori belajar dan pembelajaran dalam satuan pendidikan atau dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Membantu peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan peserta didik.
- 5) Menyediakan berbagai media pembelajaran yang inovatif.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**Sekretariat:Gd. FIP (Daksinapati) Lt. II R. 220 Komplek UNJ, Jl. Rawamangun Muka,
Jakarta Timur, Telp/Faks. (021) 47867162 Website : www.web-bali.net**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 063 /TP/FIP/UNJ/I/2020

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, menerangkan bahwa nama dibawah ini :

Nama : Ulfathul Isnaeni
Nomor Registrasi : 1215151948
Judul Skripsi : Pengembangan Learning Object Mata Kuliah Belajar dan Kinerja Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas negeri Jakarta.

adalah benar telah selesai *melakukan penelitian* di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, bulan September 2019 s/d Bulan Januari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Jakarta, 24 Januari 2020
Koordinator Teknologi Pendidikan
FIP Universitas Negeri Jakarta**

**Retno Widyaningrum, S.Kom, MM
NIP. 197307142005022001**

Daftar Riwayat Hidup



Ulfathul Isnaeni. Lahir di Serang, pada tanggal 1 Maret 1997. Bertempat tinggal di Perumahan Cikande Permai Blok I 7 nomor 1-2. Riwayat pendidikan, SD Negeri Cikande Permai (2003-2009), SMP Negeri 1 Cikande (2009-2012), SMA Negeri 1 Kota Serang (2012-2015), dan melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Negeri Jakarta, Program Studi Teknologi Pendidikan pada tahun 2015.

Selama perkuliahan, aktif mengikuti berbagai organisasi seperti menjadi anggota Dewan Perwakilan Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan tahun 2016-2017, ketua komisi Minat dan Bakat DPM Prodi Teknologi Pendidikan 2017-2018, menjadi panitia program kerja *Educational Technology Cup* 2015.

Pengalaman profesional yang pernah dilakukan yaitu *internship* di Markas Pusat Palang Merah Indonesia (PMI) divisi Pusat Pendidikan dan Pelatihan pada Agustus-September 2018.