

KATA PENGANTAR

Era Industri 4.0 dan *Society 5.0* mendorong perguruan tinggi untuk terus berinovasi agar kemampuan lulusannya meningkat. Semakin berkembangnya tuntutan akan kemampuan-kemampuan kekinian, harus diiringi oleh terjaminnya mutu pembelajaran yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi secara konsisten mendukung inovasi-inovasi yang diciptakan oleh perguruan tinggi untuk dapat beradaptasi dengan tuntutan zaman.

Sebagai upaya mendorong perguruan tinggi lebih aktif memanfaatkan teknologi digital dalam mengembangkan materi digital untuk mendukung proses pembelajaran, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi menyelenggarakan Program Bantuan Pengembangan dan Penyelenggaraan Pembelajaran Digital (P3D) Tahun 2023. Melalui program ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperluas jangkauan sumber belajar yang bermutu bagi mahasiswa.

Agar program ini dapat berjalan secara efektif dan efisien, maka Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan menyusun Panduan Program Bantuan P3D Tahun 2023. Semoga panduan yang disusun ini bermanfaat dan dapat menjadi acuan bagi perguruan tinggi yang akan berpartisipasi dalam Program Bantuan P3D Tahun 2023.

Jakarta, 13 Februari 2023
plt. Direktur Pembelajaran
dan Kemahasiswaan

TTD

Sri Gunani Partiw
NIP 196605311990022001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Rasional	1
B. Dasar Hukum	2
C. Sasaran	2
D. Persyaratan Penerima Bantuan	3
E. Tujuan	3
F. Luaran	3
G. Besaran Bantuan	5
BAB II: PELAKSANAAN PROGRAM	6
A. Tahapan Pelaksanaan Program	6
B. Jadwal	7
C. Sistematika Proposal	8
D. Pengiriman Proposal	9
E. Seleksi	9
BAB III: PELAKSANAAN KEGIATAN OLEH PERGURUAN TINGGI	10
A. Pengembangan Pembelajaran Digital	10
B. Penyelenggaraan Pembelajaran Digital	11
BAB IV: PELAPORAN	13
BAB V: PENUTUP	14
Lampiran 1: Halaman Sampul	15
Lampiran 2: Format Halaman Pengesahan Proposal	16
Lampiran 3: Bebas Plagiat	17
Lampiran 4: Pengalihan Hak Cipta	18

BAB I: PENDAHULUAN

A. Rasional

Untuk meningkatkan akses pendidikan tinggi serta *link and match* antara lulusan pendidikan tinggi dengan serapan tenaga kerja di era industri 4.0 dan *Society 5.0*, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia telah melakukan deregulasi di bidang pendidikan tinggi. Deregulasi tersebut ditujukan untuk memberi otonomi dan kebebasan bagi perguruan tinggi, serta merdeka dalam birokrasi khususnya proses akreditasi. Selain itu, mahasiswa juga diberikan kebebasan untuk belajar bidang yang disukai dalam kegiatan pembelajaran.

Kemudahan dan kebebasan dalam penyelenggaraan program kegiatan pembelajaran di pendidikan tinggi tersebut tercakup dalam paket kebijakan “Merdeka Belajar-Kampus Merdeka” (MBKM). Salah satu kebijakan tersebut terkait dengan kegiatan pembelajaran pada perguruan tinggi yang memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk mengambil sks di luar program studi selama tiga semester yang dapat diambil untuk pembelajaran di luar prodi dalam perguruan tinggi (PT) dan/atau pembelajaran di luar PT. Kegiatan Pembelajaran di Luar PT dapat meliputi pertukaran pelajar atau pembelajaran secara daring, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, dan studi independen yang semua kegiatan harus dibimbing oleh dosen. MBKM diharapkan dapat memberikan pengalaman kontekstual lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh, siap bekerja dan mengembangkan keilmuannya.

Di sisi lain, perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia saat ini sejalan dengan perkembangan era Industri 4.0 dan *Society 5.0*. Dampak baik dari era Industri 4.0 dan *Society 5.0* di antaranya membuka berbagai peluang perkembangan dan kesempatan maju bagi individu maupun institusi, adapun tantangan yang ditimbulkan adalah semakin melebarnya kesenjangan antar kelompok masyarakat. Kemampuan berinovasi dari suatu masyarakat akan sangat tergantung pada sistem pendidikannya, serta interaksi masyarakat dalam keberagaman, riset serta pengembangan, kemampuan komersialisasi, pemenuhan standar, dan budaya kewirausahaan. Terkait dengan hal tersebut, keterampilan berinovasi di tingkat perguruan tinggi dapat ditumbuhkan melalui proses pembelajaran yang inovatif yang memiliki banyak alternatif strategi, yang mampu menjadi solusi, yang dinamis dengan keragaman, yang menggunakan multimedia secara kreatif, yang menantang mahasiswa untuk menghasilkan beragam alternatif pemecahan masalah secara bersama, dan yang menjadikan mahasiswa tangguh. Keterampilan berinovasi yang telah dikuasai mahasiswa akan menjadi keterampilan yang bermanfaat seumur hidupnya.

Dalam rangka mendukung implementasi kebijakan MBKM dan akselerasi pencapaian Indeks Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi serta mendorong dosen untuk terus melakukan inovasi pembelajaran yang dapat menstimulus keterampilan mahasiswa yang

inovatif, maka Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyelenggarakan Program Bantuan P3D. Program Bantuan P3D diharapkan dapat lebih mendorong dosen dalam menghasilkan beragam model pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi MBKM, meningkatkan *engagement*, meningkatkan dinamika proses pembelajaran di perguruan tinggi, menumbuhkan keterampilan berinovasi, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan tinggi di Indonesia dan mampu menjawab tantangan era Industri 4.0 dan *Society 5.0*.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 32 Tahun 2019 tentang Pedoman Umum Penyaluran Bantuan Pemerintah di Lingkungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tinggi Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta yang di dalamnya memuat peraturan tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh; dan
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2020. tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Tahun 2020-2024.

C. Sasaran

Sasaran program ini adalah Program Studi pada Perguruan Tinggi yang berbentuk Universitas, Institut, dan Sekolah Tinggi di lingkungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

D. Persyaratan Penerima Bantuan

1. Program Bantuan ini dibagi menjadi dua kategori:
 - a. Kategori 1
Persyaratan untuk kategori ini adalah:
 - 1) Dosen program studi pengusul berasal dari program studi terakreditasi A/Unggul pada perguruan tinggi yang memiliki AIPT minimal terakreditasi B/Baik Sekali
 - 2) Memiliki rekam jejak dalam pengembangan mata kuliah daring
 - 3) Memiliki mekanisme *credit earning* mata kuliah
 - b. Kategori 2
Persyaratan untuk kategori ini adalah:
 - 1) Dosen program studi pengusul berasal dari program studi terakreditasi paling tinggi peringkat B/Baik sekali pada perguruan tinggi yang memiliki AIPT minimal terakreditasi B/Baik sekali
 - 2) Memiliki rekam jejak dalam pengembangan bahan ajar menggunakan berbagai media
2. Perguruan Tinggi hanya dapat mengajukan 1 proposal per kategori.
3. Perguruan Tinggi wajib menyediakan dana pendamping minimal 10% dari dana yang diajukan.

E. Tujuan

Program Bantuan P3D ditujukan untuk:

1. Mendorong dosen dalam menghasilkan beragam model pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi kebijakan MBKM;
2. Meningkatkan keterlibatan dosen dalam menjawab tantangan era Industri 4.0 dan *Society 5.0*;
3. Meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi mahasiswa melalui pengembangan sistem *e-learning* berbasis *cloud* atau pengembangan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat *mobile*; dan
4. Mendorong program studi atau perguruan tinggi di dalam menyelenggarakan MBKM mandiri yang dapat diikuti oleh mahasiswa dari perguruan tinggi lain.

F. Luaran

1. Kategori 1
Luaran kategori 1 adalah sebagai berikut:
 - a. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk semester gasal tahun akademik 2023/2024.
 - b. Produk inovasi pembelajaran digital dan modul digital yang memuat materi mata kuliah untuk 1 (satu) semester yang sesuai dengan beban sks dan capaian pembelajaran mata kuliah. Modul digital seperti video pembelajaran dan multimedia pembelajaran yang diproduksi sendiri.

- c. Laporan penyelenggaraan Pembelajaran digital yang diselenggarakan secara daring pada *Learning Management System (LMS) SPADA* dalam suatu program perolehan kredit (*credit earning*) serta harus diikuti oleh mahasiswa dari program studi yang berbeda pada perguruan tinggi yang sama dan program studi pada perguruan tinggi lain.
 - d. Semua produk yang dihasilkan harus didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) hingga terbit dengan ketentuan pemegang hak cipta dialihkan kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan sedangkan nama pencipta tetap tercantum sebagai pencipta dari produk tersebut.
2. Kategori 2
- Luaran kategori 2 adalah sebagai berikut:
- a. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk semester gasal tahun akademik 2023/2024.
 - b. Produk inovasi modul digital yang memuat materi mata kuliah untuk 1 (satu) semester yang sesuai dengan beban sks dan capaian pembelajaran mata kuliah. Modul digital seperti video pembelajaran dan multimedia pembelajaran yang diproduksi sendiri.
 - c. Laporan penyelenggaraan Pembelajaran digital yang diselenggarakan secara daring pada *Learning Management System (LMS) SPADA* dalam internal program studi di perguruan tinggi.
 - d. Semua produk yang dihasilkan harus didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) hingga terbit dengan ketentuan pemegang hak cipta dialihkan kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan sedangkan nama pencipta tetap tercantum sebagai pencipta dari produk tersebut.

Karakteristik Luaran yang dihasilkan diharapkan meliputi:

- Pengembangan produk teknologi pembelajaran memenuhi kebutuhan belajar individu dan menambah ragam materi pembelajaran atau pengembangan teknologi pembelajaran adaptif yang mengadaptasi tingkat kesulitan materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan individu.
- Pengembangan *platform* pembelajaran yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa secara kolaboratif, dan konten pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kelas daring termasuk penggunaan teknologi pendukung.
- Pengembangan metode evaluasi berbasis teknologi, seperti pengembangan sistem evaluasi secara daring atau pengembangan metode evaluasi yang menggunakan *real-time feedback*.

G. Besaran Bantuan

Besaran dana program bantuan terbagi menjadi 2 kategori, yaitu:

1. Kategori 1 maksimal **Rp100.000.000** (seratus juta rupiah) per proposal per perguruan tinggi
2. Kategori 2 maksimal **Rp70.000.000** (tujuh puluh juta rupiah) per proposal per perguruan tinggi

Bantuan yang diberikan ditujukan untuk membiayai pengembangan dan penyelenggaraan pembelajaran digital bukan untuk memenuhi kebutuhan rutin dan investasi unit pengusul.

Berikut ini komponen biaya yang dapat diajukan dalam menyusun anggaran pada proposal:

1. Jasa profesi narasumber
2. Perjalanan dinas narasumber, peserta, dan panitia
3. Belanja bahan habis pakai
4. Biaya rapat
5. Biaya lain-lain tetapi bukan belanja modal

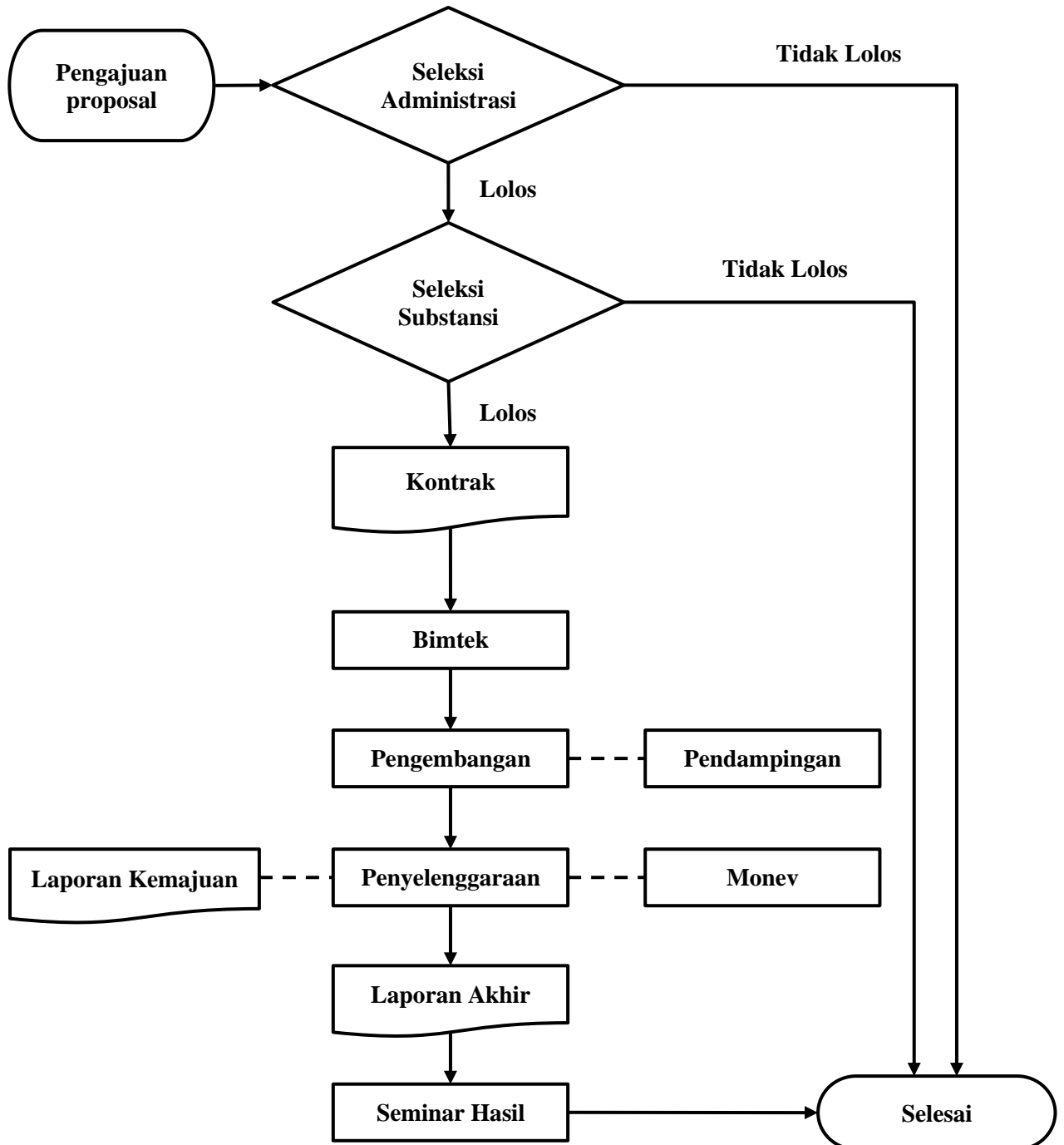
Dana pendamping dari perguruan tinggi dapat digunakan untuk membiayai kebutuhan di luar 5 komponen pembiayaan di atas.

Besaran tiap komponen biaya mengikuti Standar Biaya Masukan (SBM) PMK tahun 2023 yang diterbitkan Kementerian Keuangan RI.

BAB II: PELAKSANAAN PROGRAM

A. Tahapan Pelaksanaan Program

Proses pelaksanaan Program Bantuan P3D secara umum dapat digambarkan melalui Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Proses Pelaksanaan Program Bantuan P3D Tahun 2023

B. Jadwal



C. Sistematika Proposal

1. Kategori 1

SAMPUL (Lampiran 1)
LEMBAR PENGESAHAN (Lampiran 2)
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT (Lampiran 3)
DAFTAR ISI
RINGKASAN EKSEKUTIF
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar belakang
B. Tujuan
C. Ruang lingkup
D. Sasaran
BAB II RANCANGAN KEGIATAN
BAB III JADWAL PELAKSANAAN DAN ANGGARAN
(dalam bentuk tabel yang menggambarkan kebutuhan biaya program bantuan P3D di tingkat program studi)
BAB IV RENCANA TINDAK LANJUT
A. Indikator Keberhasilan Program
B. Program Keberlanjutan
C. Pelaksana keberlanjutan
LAMPIRAN
a. Salinan SK Akreditasi PT dan Prodi
b. Surat pengantar dari pimpinan perguruan tinggi minimal setingkat Wakil Rektor/Wakil Ketua;
c. Dokumen panduan implementasi MBKM di tingkat perguruan tinggi pengusul;
d. Rekam jejak dalam pengembangan mata kuliah daring;
e. Surat *Endorsement* dari Pimpinan Perguruan Tinggi untuk *Credit Earning*.
f. Dokumen mekanisme *credit earning* mata kuliah.
g. Surat MoU dengan Perguruan Tinggi Mitra (jika ada).

2. Kategori 2

SAMPUL (Lampiran 1)
LEMBAR PENGESAHAN (Lampiran 2)
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT (Lampiran 3)
DAFTAR ISI
RINGKASAN EKSEKUTIF
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar belakang
B. Tujuan
C. Ruang lingkup
D. Sasaran
BAB II RANCANGAN KEGIATAN
BAB III JADWAL PELAKSANAAN DAN ANGGARAN
(dalam bentuk tabel yang menggambarkan kebutuhan biaya program bantuan P3D di tingkat program studi)

BAB IV RENCANA TINDAK LANJUT

- A. Indikator Keberhasilan Program
- B. Program Keberlanjutan
- C. Pelaksana keberlanjutan

LAMPIRAN

- a. Salinan SK Akreditasi PT dan Prodi
- b. Surat pengantar dari pimpinan perguruan tinggi minimal setingkat Wakil Rektor/Wakil Ketua;
- c. Dokumen panduan implementasi MBKM di tingkat perguruan tinggi pengusul;
- d. Rekam jejak dalam pengembangan bahan ajar menggunakan berbagai media;

Proposal disusun dengan ketentuan sebagai berikut:

1. ringkasan eksekutif 1 halaman
2. halaman mulai dari BAB I sampai dengan BAB IV maksimal 15 halaman
3. proposal ditulis menggunakan spasi 1,15 dengan jenis huruf *Times New Roman* ukuran 12 pt (kecuali penulisan judul gunakan ukuran 14 pt dan cetak tebal).

D. Pengiriman Proposal

Dokumen proposal dikirimkan oleh perguruan tinggi dalam bentuk berkas elektronik (*efile*) paling lambat diterima tanggal **20 Maret 2023 pukul 10.00 WIB**, dalam bentuk 1 (satu) file PDF, dengan format penamaan file:

Kategori 1: “**NamaPerguruanTinggi_NamaPengusul_KATEGORI 1_2023**”.

Kategori 2: “**NamaPerguruanTinggi_NamaPengusul_KATEGORI 2_2023**”.

Dokumen tersebut diunggah pada laman SPADA Indonesia <http://spada.kemdikbud.go.id>

E. Seleksi

Seleksi dilaksanakan dengan dua tahap yaitu tahap satu (seleksi administrasi) dan tahap dua (seleksi substansi).

Seleksi administrasi merupakan seleksi berdasarkan kelengkapan dokumen pendukung yang dipersyaratkan di panduan, sedangkan seleksi substansi merupakan seleksi yang menitikberatkan pada rasionalitas, relevansi, dan kesesuaian usulan.

Hasil seleksi akan diumumkan **minggu ke-3 April 2023** pada laman <http://spada.kemdikbud.go.id/> dan <http://dikti.kemdikbud.go.id/>.

BAB III: PELAKSANAAN KEGIATAN OLEH PERGURUAN TINGGI

A. Pengembangan Pembelajaran Digital

1. Menunjukkan aspek keunggulan inovatif dalam modul digital/rancangan instruksional/pemanfaatan teknologi/*student engagement*;
2. Menghasilkan *learning object materials* (LOM).
LOM dapat dikembangkan dapat dalam bentuk:
 - a. dalam bentuk video;
 - b. dalam bentuk animasi;
 - c. dalam bentuk slide;
 - d. dalam bentuk teks; dan/atau
 - e. dalam bentuk infografis.

LOM yang dikembangkan harus memenuhi standard:

- 1) Video:
 - Kualitas gambar yang baik
 - Kualitas suara yang baik
 - Alur cerita yang jelas tentang materi yang disajikan (sesuai CP)
- 2) Animasi:
 - Alur cerita yang jelas tentang materi yang disajikan
 - Kualitas gambar yang baik
 - Kualitas gerakan yang baik (tidak tersendat-sendat)
 - Kualitas suara yang baik (apabila ada narasinya)
- 3) Slide:
 - Materi yang disajikan tidak terlalu banyak (poin-poin saja)
 - Besar font dan pemilihan font konsisten (Tidak terlalu berbeda-beda setiap slidanya)
 - Penggunaan gambar harus bermakna dan sesuai dengan materi yang disajikan
 - Materi dapat dibaca dengan mudah (warna latar belakang dan warna font serasi)
- 4) Teks:
 - Dalam bentuk pdf
 - Jumlah halaman tidak terlalu banyak (dapat dipecah-pecah menjadi beberapa file)
- 5) Infografis:
 - Informasi yang ingin disampaikan jelas
 - Flow informasi yang disajikan jelas, biasanya dalam bentuk hirarki
 - Bahasa yang digunakan sederhana, singkat, dan komunikatif
 - Desain menarik

3. LOM diproduksi sendiri (*by design*);
4. Modul memuat karakteristik umum seperti cuplikan-cuplikan (*chunking*), inovatif, interaktif, dan adaptif; dan
5. Dapat dan mudah diakses secara daring dan terbuka melalui laman SPADA.

B. Penyelenggaraan Pembelajaran Digital

1. Kategori Penyelenggaraan

Program Bantuan P3D pada dasarnya adalah implementasi pembelajaran daring yang memiliki keinovatifan perancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Kedua, Program Bantuan P3D juga merupakan program yang dapat mendukung kebijakan MBKM, sehingga sebagai pembelajaran daring, Program Bantuan P3D dapat dilakukan dalam dua kategori yaitu:

- a. Mata Kuliah Daring Internal, yaitu Program Bantuan P3D yang dikhususkan untuk mata kuliah tertentu, di program studi yang diikuti oleh mahasiswa dari program studi di perguruan tinggi yang bersangkutan.
- b. Mata Kuliah Daring Kredensial, yaitu Program Bantuan P3D yang diselenggarakan untuk diikuti secara terbuka dan relatif masif, sehingga mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut memperoleh kredit (*credit earning*) yang dapat dialihkan menjadi kredit tertentu (*credit transfer*) di perguruan tinggi dimana mahasiswa tersebut terdaftar. Kategori ini, dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu:
 - 1) Kredensial untuk mahasiswa dalam program studi yang berbeda di kampus yang sama; dan
 - 2) Kredensial untuk mahasiswa dalam program studi yang sama atau berbeda dari kampus yang berbeda.

Diharapkan, pengusul hibah Program Bantuan P3D, disamping menyelenggarakan mata kuliah daring untuk kebutuhan internal, dapat pula menawarkan skema perkuliahan daring untuk kategori mata kuliah daring kredensial. Oleh karena itu, pengusul diwajibkan untuk mencantumkan kemitraan internal (prodi berbeda dalam kampus yang sama) dan eksternal (kampus lain).

2. Bentuk Penyelenggaraan

Bentuk penyelenggaraan pembelajaran daring pada dasarnya dapat dilakukan dalam tiga *setting* pembelajaran, yaitu pembelajaran tatap muka, pembelajaran sinkron via telekonferensi (audio, video, dan/atau *web-conference*), pembelajaran asinkron dengan memanfaatkan suatu platform *learning/content management system* tertentu (L/CMS) seperti moodle, schoology, google classroom, MStems, dan lain-lain. Mengacu kepada tiga *setting* pembelajaran tersebut, maka bentuk penyelenggaraan dapat terjadi melalui berbagai kombinasi sebagai berikut:

- a. *Blended learning*: kombinasi antara tatap muka dan/atau *hybrid*, dengan pembelajaran asinkron. Diantara beberapa contoh *blended learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam satu perkuliahan, untuk satu topik tertentu, dosen mengawali perkuliahan dengan tatap muka dan/atau *hybrid*. Kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan pembelajaran asinkron melalui platform L/CMS tertentu.
 - 2) Dalam suatu perkuliahan, untuk satu topik tertentu, dosen mengawali perkuliahan dengan pembelajaran asinkron melalui suatu platform L/CMS tertentu selama kurun waktu tertentu. Misal satu minggu. Kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan tatap muka dan/atau *hybrid learning*.
- b. Asinkron penuh; yaitu pembelajaran daring yang secara keseluruhan dilakukan secara asinkron melalui platform L/CMS tertentu. Tidak ada pembelajaran tatap muka, asinkron, maupun *hybrid*. Mahasiswa melakukan aktivitas pembelajaran, seperti mempelajari materi, mengikuti forum diskusi, mengerjakan tugas, mengerjakan tes, dan lain-lain melalui platform L/CMS tersebut.

3. Pendekatan Pembelajaran

Secara umum, inovasi yang diharapkan muncul dari sisi pendekatan pembelajaran dalam Program Bantuan P3D adalah *Active Learning in Higher Education (ALIHE)*. Dengan kata lain, aktivitas pembelajaran yang lebih bersifat berpusat kepada mahasiswa, aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, tantangan keinovatifan P3D bukan hanya terletak pada aspek teknologi belajarnya saja, tapi lebih penting lagi adalah terletak pada aspek pedagogis, yaitu pendekatan pembelajaran yang digunakan. Diantara pendekatan pembelajaran yang saat ini dianjurkan oleh Kemendikbudristek adalah *Case-based Teaching Method (CBT)*, *Problem-based Learning (PBL)*, dan *Project-based Learning (PjBL)*. Tentu saja dengan segala macam metode pembelajaran seperti *lecture*, diskusi, debat, praktik, simulasi, demonstrasi, dan lain-lain baik dalam kerangka pendekatan CBT, PBL, maupun PjBL. Termasuk didalamnya adalah keinovatifan dari aspek asesmen yang tidak hanya *pencil on paper test*, tapi juga asesmen yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment*) seperti unjuk kerja, rubrik, portofolio, dan lain-lain.

Dalam Program Bantuan P3D ini, pengusul secara terbuka ditantang untuk membuat inovasi baik dari aspek kategori, bentuk, dan strategi penyelenggaraan pembelajaran seperti dijelaskan di atas dengan sebaik-baiknya. Program Bantuan P3D bukan semata-mata bicara tentang teknologi digital dalam pembelajaran, tapi lebih jauh adalah inovasi bagaimana menciptakan pengalaman belajar bermakna melalui pembelajaran daring dengan berbagai bentuk penerapannya seperti dijelaskan di atas.

BAB IV: PELAPORAN

Pelaporan Program Bantuan P3D disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Sampul

Halaman Pengesahan

Daftar Isi

Bab I: Pendahuluan

- a. Latar Belakang
- b. Tujuan
- c. Ruang Lingkup

Bab II: Laporan Pengembangan dan Penyelenggaraan

- a. Tahap Pengembangan
- b. Tahap Penyelenggaraan

Bab III: Penggunaan Anggaran

Bab IV: Penutup

- a. Hambatan
- b. Kendala
- c. Rencana Keberlanjutan


Lampiran

Salinan kwitansi/bukti pertanggungjawaban penggunaan anggaran (boleh dalam bentuk tautan). Bukti pertanggungjawaban keuangan yang asli disimpan di perguruan tinggi masing-masing.

BAB V: PENUTUP

Program Bantuan P3D Tahun 2023 dilaksanakan untuk mendorong perguruan tinggi melakukan inovasi pembelajaran berbasis jejaring (*networked education*) dalam rangka mendukung kebijakan MBKM, akselerasi pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, serta menjawab tantangan era Industri 4.0 dan *Society 5.0*.

Lampiran 1: Halaman Sampul

Kategori: (I/II)
<p>PROPOSAL PROGRAM BANTUAN PENGEMBANGAN DAN PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL (P3D) TAHUN 2023</p>  <p>Logo PT</p> <p>Nama Penanggung Jawab NIDN</p> <p>Nama Perguruan Tinggi Nama Program Studi 2023</p>

* Sampul Warna Biru untuk Kategori 1 dan Warna Kuning untuk Kategori 2

Lampiran 2: Format Halaman Pengesahan Proposal

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

1	a	Nama Perguruan Tinggi	:	
	b	Nama Program Studi	:	
	c	Alamat Perguruan Tinggi	:	
2		Koordinator/Ketua		
	a	Nama Lengkap & Gelar	:	
	b	NIP/NIDN	:	
	c	Golongan Kepangkatan	:	
	d	Jabatan Akademik	:	
	e	Alamat Email	:	
	f	Nomor Kontak (Telp & Hp)	:	
3		Biaya yang Diajukan	:	
4		Dana Pendamping	:	
5		Jangka Waktu Pelaksanaan	:	

Mengetahui, Pimpinan Perguruan Tinggi (Jabatan.....) (.....) NIP/NIDN..... 2023 Dosen Pengusul, (.....) NIP/NIDN.....
--	---

Lampiran 3: Bebas Plagiat

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
NIP/NIDN :
NIDN :
Jabatan :
Pangkat/Golongan :
Program Studi :
Fakultas :
Perguruan Tinggi :
Judul Program Bantuan :

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Program Pembelajaran Digital yang diajukan untuk Program Bantuan Pengembangan dan Penyelenggaraan Pembelajaran Digital Tahun 2023 adalah benar karya pengusul yang namanya tersebut di atas dan bukan plagiat dari karya yang lain.
2. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam program Pembelajaran Digital tersebut maka kami bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengembalikan dana yang kami terima.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan penuh tanggung jawab.

Mengetahui:

Dekan Fakultas

....., 2023

Yang membuat pernyataan

Meterai
Rp. 10.000

.....
NIP/NIDN

.....
NIP/NIDN

**Lampiran 4: Pengalihan Hak Cipta
(khusus penerima program bantuan)**

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
NIP/NIDN :
Program Studi :
Perguruan Tinggi :
Alamat :

Adalah **PIHAK KESATU** selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

Nama : Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
dalam hal ini diwakili oleh Afriyudianto, selaku Kepala Sub Bagian Tata Usaha
Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan,
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia
NIP : 197604262010121002
Alamat : Gedung D Lantai 7, Kemdikbudristek Jalan Jenderal Sudirman, Pintu Satu Senayan,
Jakarta 10270

Adalah **PIHAK KEDUA** selaku Pemegang Hak Cipta berupa (produk yang dihasilkan) untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Masing-masing Pihak atau Para Pihak di atas dengan ini menyatakan sebagai berikut:

1. Bahwa **PIHAK KESATU** adalah Pencipta atas (produk yang dihasilkan) tersebut.
2. Bahwa (produk yang dihasilkan) ciptaan **PIHAK KESATU** tersebut diciptakan dengan dukungan dari Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, oleh karenanya Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan memiliki Hak Cipta atas (produk yang dihasilkan);
3. Bahwa **PIHAK KESATU** mengalihkan kepada **PIHAK KEDUA** dan sebaliknya **PIHAK KEDUA** menerima dari **PIHAK KESATU**, Hak Cipta atas (produk yang dihasilkan) tersebut, yang mencakup pengalihan wewenang pengelolaan perlindungan atas Ciptaan tersebut, termasuk pengalihan hak ekonomi atas ciptaan tersebut baik keseluruhan ataupun sebagian secara bersama-sama kepada pihak-pihak lain;

4. Bahwa **PIHAK KESATU** menjamin (produk yang dihasilkan) ciptaannya tersebut tidak meniru atau melanggar Hak Cipta atau Karya Intelektual milik pihak lain serta ciptaan tersebut tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa Pidana dan/atau Perdata baik di Peradilan atau di luar Peradilan;
5. Bahwa **PIHAK KESATU** menjamin membebaskan **PIHAK KEDUA** dari segala tuntutan Pihak Ketiga terkait dugaan pelanggaran Hak Cipta yang dilakukan oleh **PIHAK KESATU** atas penciptaan (produk yang dihasilkan) tersebut.

Demikian Surat Pengalihan Hak Cipta ini dibuat secara sadar dan sukarela, tanpa paksaan dari pihak manapun untuk dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

PIHAK KEDUA

Afriyudianto
NIP 197604262010121002

....., 2023

PIHAK KESATU

Meterai Rp. 10.000

(Nama Lengkap)
NIP/NIDN



**PANDUAN
PROGRAM BANTUAN PENGEMBANGAN DAN
PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DIGITAL**

**DIREKTORAT PEMBELAJARAN DAN KEMAHASISWAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI, RISET, DAN TEKNOLOGI
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
2023**