

Konsep BTP

Digital Transformation For Sustainable Energy Learning

BEFORE

AFTER

- Belum adanya panduan standar desain pembelajaran digital untuk memastikan kualitas materi e-learning yang konsisten
- Belum adanya pelatihan bagi dosen untuk pembuatan modul pembelajaran yang interaktif
- Penggunaan kertas pada saat Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester

- Mengurangi penggunaan kertas untuk bahan ajar, mendukung efisiensi dan keberlanjutan
VALUE : 70%
- Meningkatkan pemahaman materi oleh mahasiswa, melalui survei kepuasan belajar yang dilakukan setiap akhir semester
VALUE : 50%
- Mengintegrasikan mata kuliah ke dalam platform e-learning.
VALUE : 100%
- Meningkatkan jumlah modul pembelajaran digital interaktif
VALUE : 50%

Inisiatif Program (IP) & Sub Inisiatif Program (SIP)

1

IP 1 : Mengintegrasikan mata kuliah ke dalam platform e-learning

SIP 1 : Melakukan pemetaan kebutuhan konten digital untuk semua mata kuliah.

SIP 2 : Menyusun panduan standar desain pembelajaran digital untuk memastikan kualitas materi e-learning

SIP 3 : Mengembangkan Platform E-Learning Terpadu terintegrasi dengan Sistem Akademik dan Platform Conference MS Teams

SIP 4 : Menyediakan template dan pedoman pengembangan materi interaktif yang dapat digunakan dosen untuk mempermudah pembuatan modul

SIP 5 : Mengintegrasikan teknologi seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) untuk pengalaman belajar yang lebih mendalam...

2

IP 2 : Meningkatkan jumlah modul pembelajaran digital interaktif

SIP 1 : Menyediakan pelatihan bagi dosen tentang cara menggunakan alat pengembangan materi digital interaktif, seperti pembuat video, perangkat animasi, dan platform SIP online

SIP 2 : Menyelenggarakan Pelatihan Dosen untuk Penggunaan Platform E-Learning

SIP 3 : Mengembangkan modul e-learning yang mencakup kuis, latihan interaktif, dan studi kasus.

SIP 4 : 30% ruang kelas dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung penggunaan konten digital interaktif

3

IP 3 Mengurangi penggunaan kertas untuk bahan ajar, mendukung efisiensi dan keberlanjutan

SIP 1 : Meluncurkan kampanye "Go Digital" untuk mendorong partisipasi aktif dosen dan mahasiswa dalam penggunaan e-learning

SIP 2 : Memastikan ketersediaan perangkat seperti tablet atau laptop untuk mahasiswa dan dosen

SIP 3 : Menyediakan akses internet di seluruh gedung ITPLN

4

IP 4 Meningkatkan pemahaman materi oleh mahasiswa, melalui survei kepuasan belajar yang dilakukan setiap akhir semester

SIP 1 : Membuat fitur untuk memonitoring pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dari dosen dan mahasiswa sebagai sumber belajar tambahan, seperti artikel, video, dan latihan soal, untuk mendukung pembelajaran

SIP 2 : Membuat fitur Student Engagement Score (SES) untuk memonitoring keaktifan mahasiswa dalam menggunakan platform e-learning untuk mengakses materi, mengumpulkan tugas, dan berpartisipasi dalam diskusi online

SIP 3 : Mengadakan survei online setiap semester untuk menilai efektivitas materi interaktif dalam meningkatkan pemahaman mereka

SIP 5 : Menyusun survei kepuasan belajar yang dilaksanakan setiap akhir semester untuk menilai pengalaman belajar mahasiswa dan mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi

SIP 6 : Menyertakan pertanyaan mengenai penggunaan materi interaktif dan pembelajaran aktif untuk memahami apa yang paling membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman mereka