



Desain Pedoman Praktikum Berbasis *Experiential Learning* Menggunakan Multimedia Digital di Era Kampus Merdeka

Ridho Harta^{1✉}, Bambang Agus Diana², Elisa Susanti³, Sawitri Budi Utami⁴

^{1,2}Program Studi Administrasi Negara FHSIP Universitas Terbuka

^{3,4}Program Studi Administrasi Publik FISIP Universitas Padjadjaran

Article Info

Article History:
Receive 25 June 2021
Accepted 13 April 2022
Published 30 April 2022

Keywords:
experiential learning;
kampus merdeka;
multimedia digital;
online learning;
pedoman praktikum

Abstrak

Tujuan penulisan ini untuk menghasilkan desain pedoman praktikum berbasis experiential learning menggunakan multimedia digital. Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan elaborasi dari konsep experiential learning, komponen praktikum, desain multimedia, dan media digital. Metode yang digunakan adalah evaluation research dengan analisis deskriptif kuantitatif. Langkah-langkah dalam menghasilkan pedoman praktikum meliputi: 1) Menentukan tujuan pembelajaran dan level kompetensi, yang akan menentukan task design dan desain multimedia. 2) Menentukan konten pedoman praktikum yang meliputi task design, task presentation, management, dan responses. 3) Menentukan desain multimedia, dan 4) Menentukan rancangan proses pembelajaran praktikum dengan menggunakan media digital. Penelitian ini menghasilkan pedoman praktikum kebijakan publik dalam bentuk tertulis dan video (audiovisual dan instructional video). Pedoman dirancang untuk tutorial pada online learning (asynchronous online learning, synchronous online learning, web-enhanced) dan mobile learning. Hasil uji terhadap pedoman menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman mahasiswa. Terdapat tanggapan positif bahwa pedoman dinilai sangat jelas dan mudah dipahami. Hal lain yang diperoleh dari tulisan ini adalah harapan mahasiswa mengenai interaksi dalam pembelajaran. Pengalaman belajar diperoleh dari interaksi yang terjadi dalam pembelajaran experiential dan digital.

Abstract

The purpose of this paper is to produce a practical guideline design based on experiential learning using digital multimedia. To achieve this objective, an elaboration of experiential learning concepts, practicum components, multimedia design, and digital media is conducted. The method used is evaluation research with a quantitative descriptive analysis. The steps in producing the practical guideline include: 1) Determining learning objectives and competency level, which will determine task design and multimedia design; 2) Determining the content of practicum guideline which include task design, task presentation, management, and responses; 3) Determining the design of multimedia; and 4) Determining the design of the practical learning process using digital media. This research produces a practical guideline for public policy in text and video forms (audiovisual and instructional video). This guideline is designed for tutorials on online learning (asynchronous online learning, synchronous online learning, web-enhanced), and mobile learning. The results of the test on the guideline showed that there is an increase in student understanding. Students give positive responses, that this guideline is considered noticeably clear and easy to understand. Another thing obtained from this article is students' expectations regarding interaction in learning. Learning experiences are obtained from interactions that occur in experiential and digital learning.

✉ Corresponding author

Address: Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang,
Tangerang Selatan 15437, Banten - Indonesia
Email : ridho@ecampus.ut.ac.id

PENDAHULUAN

Kampus Merdeka menjadi dasar bagi perguruan tinggi dalam penyelenggaraan program dan kegiatan dalam proses pembelajaran. Terdapat salah satu standar mengenai standar proses pembelajaran berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, dinyatakan bahwa karakteristik proses pembelajaran terdiri atas sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Pendidikan TInggi, 2020 Article 3).

Beberapa hal yang menarik adalah proses pembelajaran kolaboratif dan berpusat pada mahasiswa. Berpusat pada mahasiswa diartikan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Hal menarik lainnya adalah bentuk pembelajaran yang dapat berupa: kuliah; responsi dan tutorial; seminar; praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja; penelitian, perancangan, atau pengembangan; pelatihan militer; pertukaran pelajar; magang; wirausaha; dan/atau bentuk lain pengabdian kepada masyarakat (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Pendidikan TInggi, 2020 Article 14). Bentuk pembelajaran tersebut dapat dilakukan di dalam program studi dan diluar program studi (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Pendidikan TInggi, 2020 Article 15).

Kampus merdeka sejalan dengan metode experiential learning. Experiential learning adalah jenis pembelajaran dari pengalaman (*learning from life experience*), didefinisikan sebagai proses belajar langsung dari pengalaman, yang sering dikontraskan dengan pembelajaran dalam bentuk kuliah dan pembelajaran di kelas (D. A. Kolb, 2015). Experiential learning menggeser desain pembelajaran dari yang berpusat pada pendidik, ke pendekatan yang mengharuskan siswa untuk melakukan peran aktif. Tugas pengajar adalah untuk membimbing dan memfasilitasi proses pembelajaran (S. D. Wurdinger & Carlson, 2009). Siswa membawa pengetahuan, gagasan, keyakinan dan praktik untuk pemahaman mereka tentang pengetahuan yang baru (A. Y. Kolb & Kolb, 2009). Sehingga, experiential learning adalah pendekatan pedagogis yang penting dalam

perguruan tinggi (Baker & Robinson, 2016; Baustista, 2018)

Experiential learning dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk, seperti: 1) Field-based experiences, seperti magang, praktikum (Eyler, 2009; Simons et al., 2012) dan field trips (Anisa, 2016; Eyler, 2009) 2) Classroom-based learning, seperti portofolio, permainan peran, studi kasus, visualisasi, simulasi, permainan (A. Y. Kolb & Kolb, 2009; Mollaei, 2012) dan kerja kolaboratif (seperti diskusi, argumen dan retrospeksi) untuk memecahkan masalah yang dilakukan secara online (Zhai et al., 2017)3) Problem-based learning, project-based learning, inquiry-based learning, student-directed learning, dan active learning (Breunig, 2017) dan 4) Pembelajaran berbasis komunitas (Ryan et al., 1996). Penelitian ini berfokus pada praktikum dengan berbagai bentuk variasinya. Praktikum didefinisikan sebagai kesempatan untuk menerapkan pengetahuan teoretis yang sebelumnya diperoleh dalam kegiatan berbasis kampus, kedalam lingkungan praktis (Ryan et al., 1996). Dari proses ini terdapat belajar dari pengalaman untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Penelitian mengenai experiential learning pada perguruan tinggi di Indonesia telah banyak dilakukan. Experiential learning dianggap lebih efektif, dan sangat sesuai diterapkan pada usia dewasa (Purnami & Rohayati, 2016). Metode ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, meningkatkan kreativitas, mahasiswa lebih berpartisipasi, mahasiswa mendapatkan pemahaman berdasarkan pengalamannya sehingga dapat mengembangkan kapasitas, kemampuan dan motivasi dalam belajar (Alimah, 2014; Arfiyanti & Dewi, 2019; Faradiba, 2015; Inderasari, 2018; Purnami & Rohayati, 2016; Suryaningsih & Rimpinati, 2017). Model pembelajaran Experiential Learning berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. Dengan demikian diperlukan instrument yang disusun secara detail untuk menunjang kegiatan ini (Oktaviana & Haryadi, 2020).

Penelitian ini mengambil studi kasus pada Universitas Terbuka, yang menerapkan sistem belajar terbuka dan jarak jauh. Mahasiswa belajar secara mandiri, sedangkan pendidik lebih berperan sebagai fasilitator. Penyelenggaraan praktik/praktikum di Universitas Terbuka dapat dilakukan secara mandiri dan/atau terbimbing (Universitas Terbuka, 2019). Praktikum lapangan dilaksanakan di lapangan dengan cara melakukan survei ke suatu lokasi praktikum, sedangkan praktikum mandiri dilakukan secara

mandiri dengan cara berkelompok atau individual, dan dapat dilakukan di lokasi mana saja (Susilo et al., 2014).

Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh Program Studi di UT dalam pedoman praktikum yaitu: sejumlah mahasiswa mengalami kesulitan memahami pedoman praktikum, karena dinilai kurang sistematis, kurang detail, dengan bahasa yang sulit dipahami (Susilo et al., 2014), terdapat juga mahasiswa yang mengemukakan kualitas instrumen praktikum dinilai kurang baik (Sadjati & Pertiwi, 2013). Harapan dari mahasiswa adalah pedoman praktikum yang dibuat lebih detail dan jelas, seperti dalam penulisan laporan, sistematika laporan, skor penilaian, contoh-contoh pembahasan yang baik (Susilo et al., 2014). Diperlukan juga perumusan kembali kompetensi lulusan sebagai dasar dalam pengembangan materi praktik (Aisyah & Enceng, 2018). Susanti (2018) juga mengemukakan bahwa video dapat menjadi media yang sangat efektif untuk penugasan praktikum dan pembelajaran di UT, agar terdapat kejelasan bagi mahasiswa. Pada penelitian sebelumnya juga menyatakan adanya permasalahan pembelajaran jarak jauh, perlu adanya pelatihan peningkatan kualitas kemampuan atau keterampilan belajar jarak jauh sehingga nantinya mahasiswa yang berasal dari anak jalanan ini bisa sukses kuliah di Universitas Terbuka (Maulidia et al., 2021).

Dari beberapa penelitian terdahulu, diketahui terdapat permasalahan umum yaitu diperlukan instrument atau pedoman praktikum yang disusun secara detail dan jelas sehingga dapat dipahami oleh mahasiswa. Pedoman praktikum juga perlu disusun untuk mencapai sasaran kompetensi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendesain pedoman praktikum untuk mata kuliah Kebijakan Publik pada program Sarjana di Universitas Terbuka. Pedoman praktikum kebijakan publik ini belum disusun sebelumnya di Universitas Terbuka.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pedoman praktikum berbasis experiential learning. Tujuan tersebut jarang dilakukan oleh peneliti lain, karena penelitian terdahulu lebih banyak hanya mengungkapkan pentingnya experiential learning dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga memiliki keunikan tersendiri karena mendesain pedoman praktikum berbasis multimedia digital yang disesuaikan dengan sasaran kompetensi. Tujuan tersebut juga jarang dilakukan oleh peneliti lain, karena penelitian terdahulu lebih banyak mengungkapkan pentingnya penggunaan multime-

dia dalam proses pembelajaran.

Sebagai dasar teori dalam penyusunan pedoman praktikum berbasis experiential learning, penulis melakukan elaborasi dari berbagai konsep yaitu: experiential learning, komponen praktikum, multimedia, dan media digital. Penggunaan konsep multimedia dan media digital berdasar pada Universitas Terbuka yang menerapkan distance learning, sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan multimedia dan tergantung kepada teknologi atau berbasis digital.

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, dan video, ke dalam aplikasi atau presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens (Mayer, 2017). (Martin & Betrus, 2019) mengemukakan bahwa media digital sinonim dengan multimedia. Media digital adalah konten digital yang mencakup berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, animasi yang dapat disampaikan melalui berbagai solusi. Multimedia digital adalah presentasi yang dihasilkan komputer yang menggunakan animasi atau gerakan tertentu, suara atau rekaman suara dan video untuk menambah dampak yang memungkinkan siswa untuk menerima umpan balik dan membuat implementasi (Ezennia et al., 2016).

Banyak penelitian empiris mengemukakan bahwa siswa belajar lebih baik dengan menggunakan multimedia digital (Wei et al., 2018). Kombinasi antara teks dan gambar berpotensi memungkinkan pemahaman yang lebih baik, karena kemampuan yang dimiliki manusia untuk memproses informasi visual dan auditori (Mayer, 2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana desain pedoman praktikum berbasis experiential learning dengan menggunakan multimedia digital. Berdasar pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah: menghasilkan desain pedoman praktikum berbasis eksperiental learning dengan menggunakan multimedia berbasis digital.

METODE

Metode yang digunakan dalam desain pedoman praktikum dilakukan dengan *evaluative research*. Penelitian *evaluative research* ini berfokus pada penentuan kualitas suatu produk (pedoman praktikum) melalui langkah pengujian, sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menerapkan pedoman praktikum. Untuk mengetahui kualitas pedoman praktikum melalui respon dari mahasiswa, dilakukan dengan menggunakan pendeka-

tan deskriptif kuantitatif.

Aspek-aspek yang dievaluasi serta teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Output, yaitu menghasilkan pedoman praktikum. Desain pedoman praktikum ini menggunakan studi literatur. 2) Evaluasi *outcome*, ditunjukkan dari peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai kegiatan praktikum yang akan mereka lakukan. Evaluasi *outcome* dengan menggunakan tes (*pre test* dan *post test*). 3) Membandingkan harapan dengan *output* pedoman praktikum. Evaluasi ini dilakukan dengan kuisioner dan wawancara/diskusi.

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Terbuka Program Studi Administrasi Publik dan Program Studi Ilmu Pemerintahan di UPBJJ-UT Purwokerto dan UPBJJ-UT Serang. Dalam melakukan evaluasi pedoman praktikum untuk keperluan uji coba, penelitian dilakukan secara tatap muka yang bertujuan untuk mengetahui respon langsung dari mahasiswa. Dalam uji coba ini, mahasiswa mengakses pedoman praktikum secara online sebagai tahap percobaan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan persentase, serta perhitungan nilai *pre test* dan *post test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mendesain Pedoman Praktikum

Penelitian ini mengambil studi kasus untuk mata kuliah Kebijakan Publik pada program sarjana di Universitas Terbuka. Penyusunan pedoman praktikum berdasar pada kerangka teori dalam Gambar 1.

Langkah awal dalam penyusunan pedoman adalah menetapkan tujuan pembelajaran/level kompetensi yang akan dicapai oleh mahasiswa. Penetapan level kompetensi akan menentukan task design dan desain multimedia. Selanjutnya, konten dalam pedoman dirancang untuk memenuhi komponen praktikum berdasar (Chen et al., 2011). Komponen *task design* dan *task presentation* dikembangkan berdasar (Doyle, 1988; D. A. Kolb, 1984; Krathwohl, 2002; Maellaro, 2013). Komponen management praktikum dikembangkan berdasar (Schwartz, 2012; S. D. Wurdinger & Carlson, 2009). Komponen responses dikembangkan berdasar Zubizarreta (Zubizarreta, 2008). Selanjutnya penyusunan desain multimedia berdasar Koumi (2006), Brame (2016) dan Martin & Betrus. Setelah pedoman dihasilkan, dilakukan rancangan untuk proses pembelajaran dengan media digital berdasar Martin dan Betrus (2019).

Menentukan Level Kompetensi yang akan Dicapai

Salah satu keterampilan khusus mahasiswa Administrasi Publik dalam materi kebijakan publik adalah: mampu menganalisis dan mengevaluasi kebijakan publik dengan menggunakan prinsip-prinsip, metode kuantitatif dan metode kualitatif dalam seluruh siklus kebijakan (formulasi, implementasi, dan evaluasi) (Indonesian Association For Public Administration, 2015). Materi ini terdapat dalam BMP Kebijakan Publik, dengan capaian pembelajaran yaitu: mahasiswa diharapkan mampu memahami kebijakan publik sebagai proses, mampu merumuskan, mengimplementasi, dan mengevaluasi serta mereformasi kebijakan publik.

Praktikum kebijakan publik akan berfokus pada evaluasi kebijakan yang dapat dilakukan pada seluruh siklus kebijakan yaitu pada formulasi, implementasi dan evaluasi kebijakan. Dengan kompetensi yang akan dicapai yaitu level *analyze*. Kemampuan *analyze* merupakan salah satu tujuan pendidikan dalam domain cognitive, sebagaimana terdapat dalam revisi taksonomi Bloom berdasarkan Krath (2002).

Menyusun Konten Pedoman Praktikum Berdasar Komponen yang Terdapat pada Praktikum

Komponen praktikum meliputi: 1) Task design dan task presentation, 2) Management, dan 3) Responses (Chen et al., 2011). Konten pedoman juga disusun dengan berdasar pada ketentuan umum di Universitas Terbuka.

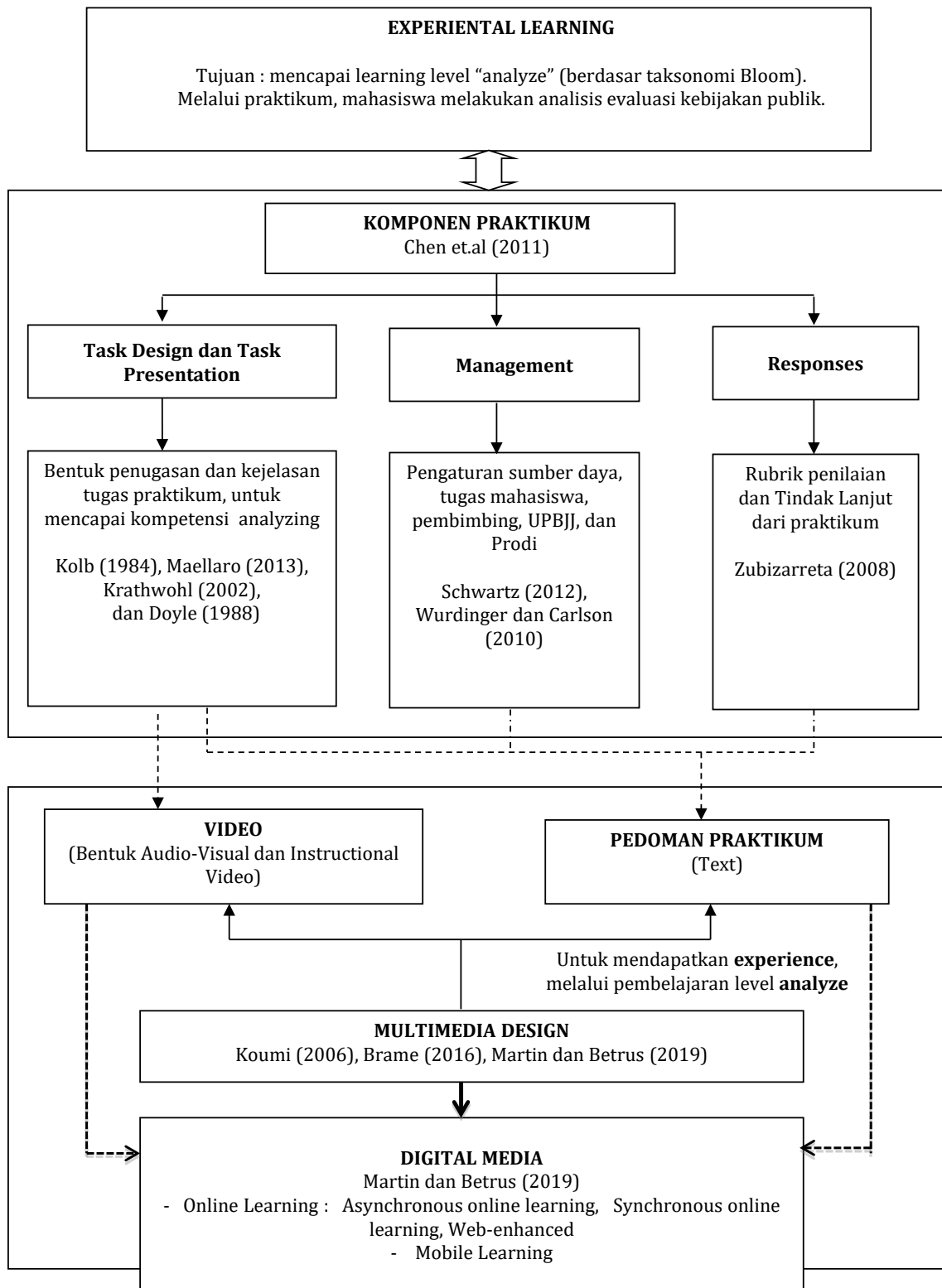
Task design dan Task presentation

Task design dan task presentation meliputi perancangan tugas, kejelasan tugas, menggunakan contoh atau demonstration untuk menyampaikan apa yang harus dilakukan mahasiswa (Chen et al., 2011). Task presentation juga diartikan dengan apa yang harus mahasiswa lakukan dan bagaimana mereka melakukannya (Rink, 1994).

Task design dan Task presentation untuk Praktikum Kebijakan Publik

Bentuk experiential learning untuk mencapai level kompetensi menganalisis dalam kebijakan publik, yaitu:

1. Concrete Experience: mahasiswa terlibat langsung di masyarakat untuk melakukan analisis suatu program/kebijakan.
2. Insight: membaca berbagai sumber untuk mendapatkan pemahaman (studi pustaka)
3. Reflective Observation: melakukan observasi.



Gambar 1. Kerangka Teori dalam Desain Pedoman Praktikum

4. Abstract Conceptualization: menggunakan logika, gagasan, dan konsep untuk membangun pandangan tentang suatu program/kebijakan.
5. Application: Mengemukakan saran/rekomendasi untuk perubahan/perbaikan dari program/kebijakan (setidaknya harapan perubahan).
6. Attributing: mengemukakan sudut pandang penulis.

Dengan demikian bentuk penugasan untuk praktikum kebijakan publik adalah: Mahasiswa melakukan evaluasi dari sebuah kebijakan/program dari fenomena yang ada di lingkungan sekitar atau di instansi tempat mahasiswa bekerja. Mahasiswa dapat memilih salah satu atau seluruh bentuk evaluasi kebijakan, yang berupa: ex-ante evaluation, on-going evaluation, atau ex-post evaluation.

Agar mahasiswa dapat mengerjakan tugas dengan baik, maka diperlukan struktur tugas yang dapat mengatur dan mengarahkan pemikiran dan tindakan mahasiswa (Doyle & Carter, 1984). Komponen dalam tugas meliputi: 1) Tujuan atau produk yang akan dihasilkan 2) Langkah-langkah/operasi untuk menghasilkan produk 3) Sumber lain atau model solusi lain yang diberikan 4) Bobot tugas atau kriteria evaluasi (Doyle, 1988). Dengan demikian terdapat instruksi (task presentation) yang lebih rinci untuk praktikum kebijakan publik, diantaranya yaitu:

1. Dikemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, bentuk tugas serta produk yang akan dihasilkan.
2. Terdapat langkah demi langkah yang akan dilaksanakan mahasiswa. Dikemukakan sembilan langkah dalam melakukan evaluasi kebijakan yang disusun berdasarkan elaborasi teori evaluasi kebijakan publik, dan dilakukan untuk memenuhi bentuk penugasan dalam experiential learning dalam level analyze.
3. Dikemukakan prosedur secara spesifik dan format yang terdapat pada pedoman praktikum dalam bentuk tertulis. Sedangkan contoh kasus konkrit dan langkah-langkah melakukan evaluasi kebijakan terdapat dalam video pedoman praktikum.
4. Untuk memeriksa pemahaman mahasiswa, maka produk dari praktikum kebijakan publik adalah portofolio dalam bentuk laporan. Serta terdapat kriteria evaluasi/penilaian yang terdapat dalam pedoman. Alasan pemilihan portofolio berdasar pada Qualters (2010) dan Zubizarreta (2008), bahwa portofolio sebagai salah satu metode yang paling kom-

prehensif untuk menilai experiential learning. Portofolio merupakan kumpulan dokumen untuk mendokumentasikan perkembangan suatu proses dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, terdapat narasi dan berisi bukti yang sesuai. Portofolio berfungsi sebagai proses dan produk akhir, penilaian hasil, dan meningkatkan pembelajaran.

Manajemen Praktikum

Manajemen praktikum merupakan usaha-usaha yang diperlukan agar mahasiswa dapat terus terlibat, manajemen juga terkait dengan usaha pengaturan sumber daya (Chen et al., 2011). Sumber daya praktikum kebijakan praktikum adalah kit praktikum dan pelaksana praktikum (yaitu mahasiswa, pembimbing/instruktur, UPBJJ-UT dan Prodi).

Dikemukakan tugas mahasiswa dalam praktikum diantaranya: melakukan registrasi, mempelajari pedoman praktikum, melaksanakan praktikum sesuai dengan pedoman, mendiskusikan hambatan dalam praktikum, dan membuat laporan/portofolio praktikum.

Kegiatan praktikum dilaksanakan di bawah bimbingan instruktur/pembimbing/supervisor. Eksperimental learning menggeser peran pengajar menjadi fasilitator/instruktur, dengan peran penting yaitu: 1) Memberikan informasi, memfasilitasi dan memberikan arahan 2) Membangun visi, mengemukakan tujuan pembelajaran dan apa yang diharapkan dari siswa 3) Menetapkan peraturan dasar. 4) Membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka. 5) Memberikan umpan balik 6) Mendekati pengalaman belajar secara positif dan tidak mendominasi 6) Biarkan siswa bereksperimen dan temukan solusinya sendiri (Schwartz, 2012; S. Wurdinger & Carlson, 2010). Dalam pedoman ini dinyatakan tugas pembimbing/instruktur, diantaranya: membimbing, memberikan motivasi, arahan, umpan balik, mendiskusikan pelaksanaan praktikum dan permasalahan yang dihadapi mahasiswa, membimbing penyusunan laporan praktikum, dan memberikan nilai praktikum.

Tugas UPBJJ-UT dalam praktikum, diantaranya: menyediakan kit praktikum bagi mahasiswa, supervisi pembimbing praktikum, penatausahaan peserta praktikum, pembuatan surat perijinan bagi mahasiswa, menerima dan menginput nilai praktikum. Tugas Program Studi dalam praktikum, diantaranya: menentukan matakuliah praktikum, mempersiapkan desain kit praktikum, mempersiapkan aplikasi tutorial praktikum, supervisi pembimbing praktikum, monitoring dan evaluasi pelaksanaan praktikum.

Dalam pedoman praktikum kebijakan publik juga dilengkapi dengan bagan alur kerja pengelolaan praktikum serta format pelaksanaan praktikum yang akan diisi oleh para pelaksana praktikum.

Responses

Responses merupakan usaha-usaha monitoring, memberikan feedback, dan refleksi (Chen et al., 2011). Telah dikemukakan dalam task design bahwa output dari praktikum kebijakan publik adalah portofolio/laporan yang disusun mahasiswa. Berdasarkan (Zubizarreta, 2008), untuk merencanakan proyek portofolio pembelajaran, terdapat rubrik pendek yang berisi identifikasi yaitu: apa yang harus dilakukan oleh siswa, bukti atau hasil pembelajaran, dan Bagaimana keterlibatan siswa selama proses berlangsung.

Berdasarkan komponen ini, maka dalam pedoman praktikum kebijakan publik terdapat prosedur penilaian yang terdiri dari komponen penilaian dan indikator penilaian yang mengacu pada bentuk penugasan serta berdasarkan format portofolio/laporan, jangka waktu penilaian, serta format penilaian. Adapun kontribusi nilai praktikum terhadap nilai akhir mata kuliah, tetap berdasarkan pada pedoman penilaian yang berlaku di Universitas Terbuka.

Output : Pedoman Praktikum Kebijakan Publik

Dihasilkan dua bentuk output yaitu pedoman praktikum kebijakan publik dalam bentuk tertulis dan dalam bentuk video. (Koumi, 2006) mengemukakan perancangan multimedia yang disesuaikan dengan sasaran level kompetensi, bahwa untuk level analyze dan evaluate, akan sangat sulit dicapai jika hanya menggunakan satu media cetak saja. Koumi (2006) mengemukakan bahwa video dapat meningkatkan jangkauan fungsi pengajaran untuk pemrosesan kognitif level analyze, apply dan evaluate.

Pedoman Praktikum dalam Bentuk Tertulis

Pedoman praktikum dalam bentuk tertulis disusun untuk memenuhi komponen yang terdapat dalam praktikum.

Pedoman Praktikum dalam Bentuk Video (Audiovisual dan Instructional video)

Video pedoman praktikum kebijakan publik berisi mengenai task design dan task presentation. Video digunakan untuk spesifikasi rinci aktivitas yang akan dilakukan siswa, yang sulit digambarkan melalui print (Koumi, 2006). Video juga dirancang dalam bentuk instructional video, yaitu video yang terencana berdasarkan

skript, memiliki kualitas lebih tinggi daripada jenis video lainnya. Video instruksional mengajarkan suatu proses, teknik, prosedur, atau gerakan yang tidak mudah, ditayangkan contoh melakukan suatu pekerjaan atau proses (Martin & Betrus, 2019). Sejalan dengan (Brame, 2016) bahwa tambahan unsur untuk desain video yang memberikan experience atau analisis, seperti: gambar dinamis, menunjukkan tempat/lokasi, proses, peralatan, objek 3D, orang dalam situasi nyata atau drama, kejadian, urutan kronologis, dan materi-materi untuk dianalisis.

Karakteristik utama desain video pedoman kebijakan publik adalah terdapat bentuk penugasan, materi praktikum, contoh kasus nyata dalam melakukan evaluasi kebijakan publik, serta contoh konkrit laporan. Didalam video ini terdapat contoh kasus nyata yang berjudul: "Evaluasi Program Inovasi Pembangunan dan Pemberdayaan Kewilayahan (PIPPK) di Kota Bandung (Studi pada Kelurahan Cihapit, Kelurahan Merdeka dan Kelurahan Pasirbiru)". Contoh tersebut dibuat dalam kondisi nyata, dilakukan di Kelurahan beserta implementor lengkap yang terlibat dalam PIPPK. Dikemukakan langkah-langkah konkrit melakukan evaluasi kebijakan yang diperankan oleh aktor, juga dikemukakan contoh portofolio/laporan.

Video juga didesain berdasar tiga elemen dalam desain video yang efektif berdasar (Brame, 2016). Elemen pertama yaitu cognitive load, video didesain dengan menyoroti informasi yang sangat penting, menyajikan teori terkait langkah evaluasi kebijakan, menggunakan audio verbal dan visual, dan materi dalam bentuk yang mudah dipahami. Elemen kedua yaitu student engagement, video didesain dengan memperhatikan durasi, penggunaan bahasa percakapan, dan peran presenter dengan berbicara relatif cepat dan antusias. Video ini berdurasi 20 menit, namun sebagian besar mahasiswa mengemukakan tidak masalah karena terdapat contoh kasus dalam dunia nyata. Elemen ketiga yaitu active learning together, video didesain untuk memancing keterlibatan siswa, seperti dengan memberikan pertanyaan: "masih ingatkah apa yang dimaksud dengan evaluasi kebijakan?", "Bagaimanakah cara melakukan evaluasi kebijakan?". Serta membimbing mahasiswa dengan memberikan contoh konkrit dalam langkah melakukan evaluasi dan penulisan laporan.

Rancangan Penerapan Pedoman Praktikum Dengan Menggunakan Media Digital di Universitas Terbuka

Pedoman praktikum dirancang untuk dite-

rapkan pada tutorial, yaitu bantuan belajar untuk memantapkan hasil belajar mandiri. Hal tersebut berdasar pada inti digital learning yaitu interaksi. Konversi digital harus dapat memungkinkan proses pengajaran dan pembelajaran (McKnight et al., 2016). Interaksi dalam pembelajaran online akan menciptakan pengalaman belajar dan memiliki pengaruh terhadap persepsi pembelajaran (Aydin, 2013; Belawati, 2019). Interaksi tersebut adalah antara siswa, antara instruktur dan siswa, dan antara siswa dan konten pembelajaran (materi dan kegiatan belajar) (Abrami et al., 2011; Anderson, 2003; Berge, 1995). Interaksi dalam model pendidikan jarak jauh dan e-learning dengan menggunakan berbagai interaksi synchronous and asynchronous (video, audio, konferensi, obrolan, atau dunia virtual) (Anderson, 2003). Perancang media digital dan pengajar harus terus mencari cara untuk mengatasi kesulitan komunikasi di lingkungan online, meningkatkan peluang untuk dampak konten, dan mengeksplorasi cara-cara baru bagi siswa untuk terlibat satu sama lain (Turley, C. & Graham, 2019). Dengan demikian, multimedia saja tidak cukup. Hal lain yang sangat penting adalah interaksi.

Martin & Betrus (2019) mengemukakan lima solusi media digital dalam proses pembelajaran yaitu: instructional video, instructional simulations dan games, online learning, mobile learning dan emerging learning technologies. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran praktikum dirancang dengan menggunakan media digital berupa instructional video, online learning dan mobile learning.

Dalam online learning, beberapa metode yang dapat digunakan yaitu: asynchronous online learning, synchronous online learning, Massive Open Online Courses (MOOC), blended/hybrid, web-enhanced, blended synchronous, combined online, dan multi-modal (Martin & Betrus, 2019). Berdasar pada teknologi yang telah dibangun di UT, maka media digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran praktikum Kebijakan Publik di UT adalah:

1. Asynchronous online learning, yaitu bentuk pembelajaran di mana sebagian besar konten disampaikan secara online, dilakukan kapan saja dan dimana saja. Tidak ada pertemuan online atau tatap muka secara real-time (Martin dan Betrus, 2019). Metode ini dapat dilakukan pada tutorial online jenis praktikum online (Praton). Praktikum online adalah pembelajaran online untuk mata kuliah yang bersifat praktikal dan memerlukan bimbingan khusus untuk penguasaan kom-

petensinya. (Katalog Sistem Penyelenggaraan Universitas Terbuka 2019/2020). Meskipun tidak ada tatap muka, namun hal yang diperhatikan adalah harus ada interaksi berupa umpan balik yang diberikan oleh instruktur.

2. Synchronous online learning, yaitu pembelajaran di mana sebagian besar konten dikirimkan secara online. Ada pertemuan online melalui konferensi web atau konferensi video secara real time (Martin & Betrus, 2019). Metode ini dapat dilakukan pada Tutorial Web (Tuweb). Tutorial webinar merupakan modus tutorial tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas web seminar melalui jaringan Internet yang dilaksanakan secara real time/pada waktu yang bersamaan (Universitas Terbuka, 2019).
3. Web-enhanced, yaitu pembelajaran tatap muka dengan penggunaan beberapa teknologi (Martin & Betrus, 2019). Metode ini dapat dilakukan pada Tutorial Tatap Muka (TTM), yaitu kegiatan tutorial yang dilaksanakan secara langsung di dalam kelas secara tatap muka, dapat dilaksanakan jika mahasiswa dan tutor tidak mempunyai akses yang cukup baik terhadap jaringan Internet. Meskipun secara tatap muka, namun dengan menggunakan teknologi. Mahasiswa harus mempelajari terlebih dahulu materi praktikum yang disediakan secara online melalui SUAKA-UT atau dalam bentuk kit praktikum.
4. Pedoman praktikum dalam bentuk video dapat diupload pada SUAKA UT (UT-TV), sedangkan pedoman praktikum dalam bentuk tertulis diupload dalam perpustakaan digital.
5. Mobile Learning, yaitu melalui UT Online Mobile Learning dan Moodle Mobile. Aplikasi ini memadukan layanan UT online (elearning.ut.ac.id) dan layanan sistem informasi akademik (sia.ut.ac.id).

Adapun metode blended learning pada Universitas Terbuka diterapkan pada Program Magister, dimana mahasiswa wajib mengikuti tutorial tatap muka dan tutorial Online (Universitas Terbuka, 2019).

Hasil Evaluasi Outcome: Pengujian Pemahaman Mahasiswa

Outcome yang diharapkan adalah meningkatnya pemahaman mahasiswa mengenai materi evaluasi kebijakan publik dan cara melakukan evaluasi kebijakan publik. Untuk menilai outcome ini, digunakan instrumen pre test dan post test.

Diperoleh rata-rata nilai pre test sebesar 49,5 dan rata-rata nilai post test sebesar 84,5.

Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai sebesar 70,70%. Dapat diartikan bahwa melalui pedoman praktikum kebijakan publik, mahasiswa mendapatkan peningkatan pemahaman mengenai materi evaluasi kebijakan publik cara melakukan evaluasi kebijakan publik.

Hasil Evaluasi : Perbandingan antara Harapan dengan Output Pedoman Praktikum

Perbandingan antara harapan dengan hasil, dimaksudkan untuk menilai kualitas pedoman praktikum. Sebelum penyusunan pedoman dilakukan penyebaran kuisioner secara online untuk mengetahui harapan mahasiswa, dengan beberapa harapan sebagai berikut: 1) Praktikum diharapkan dapat menambah wawasan 2) Mahasiswa menyambut baik praktikum kebijakan publik dengan observasi ke lapangan, dengan beragam keinginan yaitu dalam tahap formulasi, implementasi dan evaluasi kebijakan 3) Terdapat kejelasan dalam pedoman, seperti: penetapan judul, cara melakukan analisis, format laporan, kriteria penilaian, sanksi. 4) Diberikan contoh ilustrasi. 5) Terdapat interaksi yang baik dengan pembimbing.

Harapan mahasiswa mengenai bentuk praktikum telah diakomodir dalam bentuk penugasan praktikum. Setelah dilakukan uji coba pedoman praktikum kebijakan publik, dilakukan kembali penyebaran kuisioner. Sebesar 80,95% responden memberikan tanggapan positif untuk pedoman bentuk tertulis dan tanggapan positif sebesar 90,47% untuk pedoman dalam bentuk video. Berdasarkan hasil wawancara/diskusi, tanggapan positif tersebut adalah bahwa pedoman tertulis sangat jelas dan mudah dipahami, sangat membantu mahasiswa dalam melakukan praktikum. Tanggapan untuk video, dinilai sangat mudah dipahami, menarik dan sangat bermanfaat. Terdapat komposisi yang sangat baik antara presenter, tulisan, teori dan contoh ilustrasi langsung yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa, dengan penyampaian yang runut, baik dan lugas.

Untuk task design dan task presentation, 100% responden mengemukakan sudah mengetahui tugas yang akan mereka lakukan dan penugasan praktikum sudah sangat jelas. Untuk manajemen praktikum, 90,47% responden mengemukakan sudah mengetahui tugas pembimbing, dan 80,95% responden mengemukakan sudah mengetahui tugas UPBJJ dan Prodi dalam praktikum. Dalam responses, 90,47% responden mengemukakan format laporan praktikum sudah jelas, dan 90,47% responden mengemukakan rubrik penilaian praktikum sudah jelas.

Dengan demikian, pedoman praktikum kebijakan publik (baik dalam bentuk tertulis maupun bentuk video) yang telah disusun telah dapat memenuhi sebagian besar harapan mahasiswa. Meskipun demikian terdapat kekhawatiran yang dikemukakan mahasiswa yaitu kekhawatiran dalam membagi waktu dan kekhawatiran kesulitan berkomunikasi dengan instruktur/pembimbing. Sehingga diharapkan pelaksanaan praktikum agar sesuai dengan prosedur.

SIMPULAN

Desain pedoman praktikum berbasis experiential learning dengan menggunakan multimedia digital dilakukan dengan langkah-langkah berdasarkan elaborasi konsep experiential learning, komponen praktikum, konsep multimedia dan media digital. Diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran dan sasaran kompetensi. Selanjutnya, konten pedoman praktikum disusun dengan memenuhi komponen yang terdapat dalam praktikum, yaitu bentuk penugasan sesuai dengan level kompetensi, kejelasan tugas, manajemen praktikum, dan penilaian praktikum. Untuk mencapai level kompetensi menganalisis, diperlukan desain multimedia dalam bentuk tertulis dan video (audiovisual dan instructional video). Selanjutnya dalam penggunaan media digital, dapat menyesuaikan dengan teknologi yang telah dibangun, atau membangun teknologi yang baru.

Penelitian ini menghasilkan desain pedoman praktikum kebijakan publik dalam bentuk tertulis dan bentuk video (audiovisual dan instructional video), yang dirancang untuk kegiatan tutorial di Universitas Terbuka. Rancangan media digital yang digunakan adalah instructional video, online learning (asynchronous online learning, synchronous online learning, web-enhanced) dan mobile learning. Hasil pengujian terhadap pedoman menunjukkan tanggapan positif dan meningkatkan pemahaman mahasiswa.

Dengan demikian, pedoman ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran praktikum kebijakan publik di Universitas Terbuka. Namun dengan harapan dapat diimplementasikan sesuai dengan rencana. Harapan juga berfokus pada interaksi yang baik antara mahasiswa dengan pembimbing. Pengalaman belajar diperoleh dari interaksi yang baik dalam experiential dan digital learning.

Pembimbing/instruktur memiliki peran yang sangat penting dalam experiential learning dan digital learning. Dengan demikian diperlukan penyempurnaan dalam penetapan persyaratan pembimbing praktikum, pemilihan pem-

bimbing/instruktur praktikum sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan, serta peningkatan dalam kegiatan supervisi pembimbing/instruktur praktikum. Diperlukan juga penyusunan lebih lanjut untuk kit tutorial praktikum, sebagai acuan dalam pelaksanaan tutorial praktikum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrami, P. C., Bernard, R. M., Bures, E. M., Borokhovski, E., & Tamim, R. M. (2011). Interaction in distance education and online learning: using evidence and theory to improve practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 23(2-3), 82-103. <https://doi.org/10.1007/s12528-011-9043-x>
- Aisyah, S., & Enceng. (2018). Analisis Pengembangan Model Matakuliah Praktik Pada Program Studi Ilmu Pemerintahan Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 19(2), 87-98.
- Alimah, S. (2014). Model Pembelajaran Eksperiensial Jelajah Alam Sekitar Strategi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(1), 47-54. <https://doi.org/10.15294/jpp.v31i1.5686>
- Anderson, T. (2003). Getting the Mix Right Again: An Updated and Theoretical Rationale for Interaction. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 4(2). <https://doi.org/10.19173/irrod.v4i2.149>
- Anisa, I. (2016). International Journal of Active Learning Enhancing Student's English Proficiency Through Experiential Learning How to Cite. *International Journal of Active Learning*, 1(1), 1. <http://aseanjournal.com>
- Arfiyanti, M. P., & Dewi, A. K. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Experiential Learning terhadap Hasil Belajar Anatomi Bagi Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Semarang. *MAGNA MEDICA: Berkala Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(5), 77. <https://doi.org/10.26714/magnamed.1.5.2018.77-82>
- Aydin, H. (2013). Interaction Between Teacher and Students in Online Learning. *Journal of Environmental Protection and Ecology*, 14(3A), 1337-1352.
- Baker, M., & Robinson, S. (2016). The Effects of Kolb's Experiential Learning Model on Successful Intelligence in Secondary Agriculture Students. *Journal of Agricultural Education*, 57(3), 129-144. <https://doi.org/10.5032/jae.2016.03129>
- Bautista, J. (2018). Uncomfortable pedagogy: experiential learning as an anthropological encounter in the Asia-Pacific. *Pedagogies: An International Journal*, 13(3), 246-259. <https://doi.org/10.1080/1554480X.2017.1409120>
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*. Universitas Terbuka.
- Berge, Z. (1995). Facilitating Computer Conferencing: Recommendations from the Field. *Educational Technology*, 15(1), 22-30.
- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE—Life Sciences Education*, 15(4), es6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Breunig, M. (2017). Experientially learning and teaching in a student-directed classroom. *Journal of Experiential Education*, 40(3), 213-230. <https://doi.org/10.1177/1053825917690870>
- Chen, W., Hendricks, K., & Archibald, K. (2011). Assessing pre-service teachers' quality teaching practices. *Educational Research and Evaluation*, 17(1), 13-32. <https://doi.org/10.1080/13803611.2011.578008>
- Doyle, W. (1988). Work in Mathematics Classes: The Context of Students' Thinking During Instruction. *Educational Psychologist*, 23(2), 167-180. https://doi.org/10.1207/s15326985ep2302_6
- Doyle, W., & Carter, K. (1984). Academic Tasks in Classrooms. *Curriculum Inquiry*, 14(2), 129-149. <https://doi.org/10.1080/03626784.1984.11075917>
- Eyler, J. (2009). The Power of Experiential Education | Association of American Colleges Universities. *Liberal Education*, 95(4). <https://www.aacu.org/publications-research/periodicals/power-experiential-education>
- Ezennia, I. K., Uwajeh, P. C., Agbonome, P. C., & Iyendo, T. (2016). The Benefit of Digital Multimedia As a Teaching and Learning Aid in Architectural Design Studios. *International Journal of Current Research*, 8(9), 39210-39217.
- Faradiba, S. S. (2015). Pengaruh Experiential Learning Pada Motivasi Belajar (Studi Pada Mahasiswa Kelas Operations Research, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang). *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 58. <https://doi.org/10.33474/jpm.v1i1.812>
- Inderasari, E. (2018). Experiential Learning Dalam Kemampuan Apresiasi Puisi Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia Fitk Iain Surakarta. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.22219/kembara.vol3.no1.23-32>
- Indonesian Association For Public Administration. (2015). *Penetapan Capaian Pembelajaran Jenjang Sarjana (S1), Magister (S2), dan Doktor (S3) Program Studi Administrasi Publik*. IAPA.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). The learning way: Meta-cognitive aspects of experiential learning. *Simulation and Gaming*, 40(3), 297-327. <https://doi.org/10.1177/1046878108325713>
- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development. In *Prentice Hall, Inc.* (pp. 20-38). Prentice Hall. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Sec-

- ond). Pearson Education.
- Koumi, J. (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. Routledge.
- Krathwohl, D. . (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212-218.
- Maellaro, R. (2013). The Learning Journal Bridge: From Classroom Concepts to Leadership Practices. *Journal of Leadership Education*, 12(1). <https://doi.org/10.12806/V12/11/A1>
- Martin, F., & Betrus, A. K. (2019). *Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions*. Springer.
- Maulidia, S., Kuswanti, E., Arisanty, M., Wiradharma, G., & Widiyanto, W. (2021). Peningkatan Kualitas dan Kemampuan Belajar Jarak Jauh Mahasiswa Universitas Terbuka. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 50(1), 99-107. <https://doi.org/10.15294/lik.v50i1.19703>
- Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403-423. <https://doi.org/10.1111/jcal.12197>
- McKnight, K., O'Malley, K., Ruzic, R., Horsley, M. K., Franey, J. J., & Bassett, K. (2016). Teaching in a Digital Age: How Educators Use Technology to Improve Student Learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 48(3), 194-211.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Pendidikan Tinggi, Pub. L. No. 3 (2020).
- Mollaei, F. (2012). Experiential Education Contributing to Language Learning. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(21), 268-279.
- Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1076. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3069>
- Purnami, R. S., & Rohayati, R. (2016). Implementasi metode experiential learning dalam pengembangan softskills mahasiswa yang menunjang integrasi teknologi, manajemen dan bisnis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 98-104. <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3511>
- Qualters, D. M. (2010). Bringing the outside in: Assessing experiential education. *New Directions for Teaching and Learning*, 2010(124), 55-62. <https://doi.org/10.1002/tl.421>
- Rink, J. E. (1994). Task Presentation in Pedagogy. *Quest*, 46(3), 270-280. <https://doi.org/10.1080/00336297.1994.10484126>
- Ryan, G., Toohey, S., & Hughes, C. (1996). The purpose, value and structure of the practicum in higher education: a literature review. *Higher Education*, 31(3), 355-377. <https://doi.org/10.1007/BF00128437>
- Sadjati, A. ., & Pertiwi, P. P. (2013). Persepsi Mahasiswa Tentang Penyelenggaraan Praktikum Pada Pendidikan Tinggi Terbuka Jarak Jauh (Kasus : Program Studi Agribisnis FMIPA Universitas Terbuka). *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 14(1), 45-56.
- Schwartz, M. (2012). *Best Practices in Experiential Learning*. Ryerson University.
- Simons, L., Fehr, L., Blank, N., Connell, H., Georganas, D., Fernandez, D., & Peterson, V. (2012). Lessons Learned from Experiential Learning: What Do Students Learn from a Practicum/Internship? *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 24(3), 325-334. <http://www.isetl.org/ijtlhe/>
- Suryaningsih, N. M. A., & Rimpiati, N. L. (2017). Implementasi Metode Experiential Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PG-PAUD. *Jurnal Media Edukasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 107-117.
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain video pembelajaran yang efektif pada pendidikan jarak jauh: studi di universitas terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929>
- Susilo, A., Huda, N., Agung, A., Putra, S., & Ludivica, E. S. (2014). Evaluasi Penyelenggaraan Praktikum Mandiri Program Studi Agribisnis Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 16(1), 58-67.
- Turley, C. & Graham, C. (2019). Interaction, Student Satisfaction, and Teacher Time Investment in Online High School Courses. *Journal of Online Learning Research*, 5(2), 169-198.
- Universitas Terbuka. (2019). *Katalog Sistem Penyelenggaraan Universitas Terbuka 2019/2020*. Puslaba Universitas Terbuka.
- Wei, P. C., He, F., & Huang, S. (2018). Effects of Instructional Multimedia Integrated Situational Approach on Students' Learning Achievement. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(7), 3321-3327.
- Wurdinger, S., & Carlson, J. (2010). *Teaching for experiential learning: Five approaches that work*. Rowman & Littlefield Education.
- Wurdinger, S. D., & Carlson, J. A. (2009). *Teaching for experiential learning: Five approaches that work*. Rowman & Littlefield Education.
- Zhai, X., Gu, J., Liu, H., Liang, J. C., & Tsai, C. C. (2017). An experiential learning perspective on students' satisfaction model in a flipped classroom context. *Educational Technology and Society*, 20(1), 198-210.
- Zubizarreta, J. (2008). *The Learning Portfolio: A Powerful Idea for Significant Learning*. Idea Center.