

LAPORAN EVALUASI PEMBELAJARAN

**SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK
2025/2026**

**PROGRAM STUDI
DIII TEKNOLOGI INFORMASI**



Halaman Pengesahan

**LAPORAN EVALUASI PEMBELAJARAN
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026
PROGRAM STUDI DIII TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TIGA SERANGKAI**

Dokumen **Laporan Evaluasi Pembelajaran Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai** telah diperiksa dan disahkan sebagai dokumen evaluasi pelaksanaan pembelajaran Program Studi DIII Teknologi Informasi.

Laporan ini digunakan sebagai bahan evaluasi dan tindak lanjut dalam peningkatan mutu proses pembelajaran di Program Studi DIII Teknologi Informasi.

Mengetahui,
Dekan Sekolah Vokasi

SEKOLAH VOKASI



Hendro Wijayanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0622019003

Universitas Tiga Serangkai
Ketua Prodi D-III Teknologi Informasi

Bayu Dwi Raharja, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0610098202

Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga **Laporan Evaluasi Pembelajaran Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai** Surakarta Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 dapat disusun dan diselesaikan dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pelaksanaan Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) sekaligus sebagai upaya evaluasi terhadap penyelenggaraan proses pembelajaran di Program Studi DIII Teknologi Informasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran, kesesuaian pelaksanaan dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), pelaksanaan penilaian, serta efektivitas pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam penyusunan program perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pimpinan Universitas Tiga Serangkai Surakarta, Fakultas Sains, Teknologi, dan Kesehatan, dosen pengampu mata kuliah, tenaga kependidikan, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, data, dan kontribusi dalam penyusunan laporan ini.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan penyempurnaan pada penyusunan laporan evaluasi pembelajaran di masa yang akan datang.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan evaluasi, pengambilan keputusan, serta pengembangan mutu pembelajaran di Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta.

Surakarta, Juli 2026

Ketua Program Studi DIII Teknologi Informasi
Universitas Tiga Serangkai Surakarta

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	2
Kata Pengantar	3
BAB I. Pendahuluan	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Tujuan Evaluasi Pembelajaran	6
BAB II. Gambaran Umum Program Studi	7
2.1 Profil Singkat Program Studi	7
2.2 Visi, Misi, dan Tujuan	7
2.3 Kurikulum dan Karakteristik Pembelajaran	8
BAB III. Pelaksanaan Pembelajaran	10
3.1 Perangkat Pembelajaran	10
3.2 Pelaksanaan Perkuliahan	11
3.3 Pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS)	12
3.4 Pelaksanaan Ujian Akhir Semester (UAS)	13
BAB IV. Hasil Evaluasi Pembelajaran	16
4.1 Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran	16
4.2 Evaluasi Penilaian Pembelajaran	16
4.3 Evaluasi Sarana dan Prasarana	17
4.4 Analisis Hasil Evaluasi	17
4.5 Kendala dan Rencana Tindak Lanjut	18
BAB V. Penutup	20
5.1 Kesimpulan	20
5.2 Rekomendasi	20

BAB I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu kegiatan penting dalam Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) yang bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan standar pendidikan tinggi, kurikulum, serta capaian pembelajaran lulusan yang telah ditetapkan. Melalui evaluasi pembelajaran, Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta dapat mengidentifikasi tingkat ketercapaian proses pembelajaran, efektivitas metode pengajaran, kesesuaian pelaksanaan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), serta berbagai faktor yang memengaruhi kualitas pembelajaran.

Program Studi DIII Teknologi Informasi memiliki visi menghasilkan lulusan profesional di bidang **Mobile Programming** serta **Augmented Reality–Virtual Reality (AR/VR)** yang berdaya saing global, mampu berkontribusi dalam pengembangan teknologi dan industri digital berdasarkan nilai-nilai akhlakul karimah. Untuk mendukung pencapaian visi tersebut, proses pembelajaran dirancang berbasis pendidikan vokasi dengan penekanan pada praktik, project-based learning, pemanfaatan teknologi digital, serta kolaborasi dengan dunia usaha dan dunia industri.

Pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026, pembelajaran dilaksanakan pada semester II, IV, dan VI dengan mata kuliah yang mencakup kompetensi dasar, kompetensi inti bidang teknologi informasi, serta mata kuliah pendukung profesionalisme. Pelaksanaan pembelajaran melibatkan dosen yang memiliki kompetensi sesuai bidang keahlian sehingga diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang kompeten, kreatif, inovatif, dan siap memasuki dunia kerja.

Laporan Evaluasi Pembelajaran ini disusun sebagai bentuk dokumentasi pelaksanaan pembelajaran sekaligus bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian pelaksanaan proses pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kendala yang dihadapi, serta menyusun rekomendasi perbaikan secara berkelanjutan dalam rangka peningkatan mutu akademik Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta.

1.2 Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Penyusunan Laporan Evaluasi Pembelajaran Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta bertujuan untuk:

1. Mengevaluasi pelaksanaan proses pembelajaran pada setiap mata kuliah selama satu semester.
2. Menilai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan kurikulum, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), dan capaian pembelajaran lulusan.
3. Mengidentifikasi efektivitas metode, media, serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh dosen.
4. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran sebagai dasar penyusunan langkah perbaikan.
5. Menyusun rekomendasi tindak lanjut sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan sesuai dengan Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI).

BAB II. Gambaran Umum Program Studi

2.1 Profil Singkat Program Studi

Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta merupakan program pendidikan vokasi pada jenjang Diploma III yang berfokus pada pengembangan kompetensi di bidang teknologi informasi. Program studi ini memiliki kode program studi 55401. Program studi memiliki kekhasan pada pengembangan teknologi **Mobile Programming, Augmented Reality (AR)**, dan **Virtual Reality (VR)** yang dirancang selaras dengan kebutuhan industri digital. Proses pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga praktik langsung, penyelesaian proyek nyata, serta pengalaman industri melalui sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan kegiatan magang.

Kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi menerapkan pendekatan **Project-Based Learning** dengan mengintegrasikan perkembangan teknologi terkini seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), Metaverse, multimedia digital, dan UI/UX. Mahasiswa didorong untuk menghasilkan berbagai produk digital, seperti aplikasi mobile, aplikasi AR/VR, media interaktif, dan solusi digital yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha, dunia industri, maupun masyarakat. Proses pembelajaran didukung oleh dosen yang memiliki kompetensi akademik dan pengalaman profesional, serta fasilitas laboratorium yang menunjang kegiatan praktik.

2.2 Visi, Misi, dan Tujuan

Visi

Menjadi Program Studi dengan lulusan yang menghasilkan lulusan profesional di bidang **Mobile Programming** dan **Augmented Reality–Virtual Reality**, berdaya saing global, berkontribusi dalam pengembangan teknologi dan industri digital berdasarkan akhlakul karimah.

Misi

Program Studi DIII Teknologi Informasi memiliki misi sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan vokasi berbasis teknologi Augmented Reality yang inklusif, islami, bersinergi dengan dunia industri, dan menghasilkan lulusan yang kompeten, kreatif, serta berdaya saing global.
2. Menyelenggarakan penelitian dan inovasi berbasis teknologi Augmented Reality yang memberikan manfaat bagi dunia industri, pemerintah, dan masyarakat.

3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan teknologi Augmented Reality dalam bidang pendidikan, seni, dan teknologi.
4. Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, memiliki jiwa kepemimpinan, dan jiwa kewirausahaan di bidang Augmented Reality yang dapat diaplikasikan pada dunia industri di tingkat nasional maupun internasional.
5. Menjalinkan kerja sama yang produktif dengan dunia industri, pemerintah, dan masyarakat dalam pengembangan serta penerapan teknologi Augmented Reality di berbagai sektor.
6. Menjadi pelopor pengembangan teknologi informasi berbasis Augmented Reality dalam ekosistem akademik dan industri sebagai bagian dari perguruan tinggi berkelas dunia.

Tujuan

Program Studi DIII Teknologi Informasi bertujuan untuk:

1. Menyelenggarakan pendidikan terapan yang menghasilkan lulusan ahli madya yang profesional, terampil, kreatif, dan memiliki jiwa kewirausahaan berbasis teknologi.
2. Membentuk lulusan yang memiliki norma dan kode etik, sehingga menjadi insan yang cerdas, kreatif, inovatif, kompetitif, serta mampu menjawab kebutuhan dunia industri dan masyarakat.
3. Mengembangkan kemampuan, kecerdasan, dan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan memenuhi kebutuhan dunia industri dalam bidang teknologi informasi.

2.3 Kurikulum dan Karakteristik Pembelajaran

Program Studi DIII Teknologi Informasi menerapkan kurikulum berbasis pendidikan vokasi yang dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik dan keterampilan praktis sesuai kebutuhan dunia kerja. Struktur kurikulum terdiri atas Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK), Mata Kuliah Wajib Universitas (MKWU), Mata Kuliah Wajib Fakultas (MKWF), dan Mata Kuliah Wajib Program Studi (MKWP). Mata kuliah program studi mencakup bidang pemrograman, basis data, jaringan komputer, rekayasa perangkat lunak, multimedia, mobile programming, Augmented Reality, manajemen proyek, hingga tugas akhir.

Karakteristik pembelajaran menekankan pada keseimbangan antara teori dan praktik melalui pendekatan **Project-Based Learning**, pembelajaran berbasis kasus, serta praktik laboratorium. Sistem pembelajaran juga menerapkan model **2+1**, yaitu dua tahun penguatan akademik dan praktik intensif yang dilanjutkan satu tahun magang dan persiapan karier. Selain itu, kurikulum mengintegrasikan perkembangan teknologi seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), Metaverse, multimedia digital, dan UI/UX sehingga mahasiswa memiliki kompetensi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Dalam mendukung proses pembelajaran, program studi menjalin kerja sama dengan berbagai mitra dari dunia usaha, dunia industri, institusi pendidikan, serta pemerintah. Kegiatan pembelajaran juga didukung oleh laboratorium jaringan komputer, laboratorium multimedia, laboratorium pemrograman, laboratorium industri, serta berbagai pusat studi yang menunjang pelaksanaan praktikum, penelitian, dan pengembangan kompetensi mahasiswa.

BAB III. Pelaksanaan Pembelajaran

3.1 Perangkat Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran oleh dosen pengampu mata kuliah. Perangkat pembelajaran disusun sebelum semester dimulai sebagai pedoman dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar sehingga pembelajaran berlangsung secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan capaian pembelajaran lulusan (CPL). Perangkat pembelajaran yang digunakan pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 meliputi:

1. Rencana Pembelajaran Semester (RPS);
2. Kontrak Perkuliahan; dan
3. Rencana Tugas Mahasiswa (RTM).

Ketiga perangkat tersebut menjadi acuan dosen dalam melaksanakan pembelajaran, memberikan penugasan, serta melakukan penilaian hasil belajar mahasiswa.

3.1.1 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) disusun oleh dosen pengampu berdasarkan kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi. RPS memuat identitas mata kuliah, capaian pembelajaran lulusan (CPL), capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK), materi pembelajaran, strategi pembelajaran, metode penilaian, pengalaman belajar mahasiswa, referensi, serta jadwal kegiatan pembelajaran selama satu semester. Seluruh mata kuliah yang ditawarkan pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 telah memiliki RPS sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran.

3.1.2 Kontrak Perkuliahan

Kontrak perkuliahan disampaikan kepada mahasiswa pada awal perkuliahan sebagai bentuk kesepakatan antara dosen dan mahasiswa mengenai mekanisme pelaksanaan pembelajaran. Kontrak perkuliahan memuat tata tertib perkuliahan, aturan kehadiran, metode pembelajaran, bentuk penugasan, sistem evaluasi, bobot penilaian, serta hak dan kewajiban dosen maupun mahasiswa. Dengan adanya kontrak perkuliahan diharapkan proses pembelajaran berlangsung secara transparan dan memberikan kepastian kepada mahasiswa mengenai proses akademik selama satu semester.

3.1.3 Rencana Tugas Mahasiswa (RTM)

Rencana Tugas Mahasiswa (RTM) merupakan dokumen yang menjelaskan berbagai bentuk penugasan yang harus diselesaikan mahasiswa selama mengikuti perkuliahan. RTM memuat tujuan tugas, bentuk tugas, waktu pelaksanaan, luaran yang diharapkan, serta rubrik penilaian. Penugasan yang diberikan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing mata kuliah, seperti penyelesaian studi kasus, proyek pemrograman, praktikum laboratorium, presentasi, laporan, maupun tugas individu dan kelompok.

Tabel 3.1 Kelengkapan Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran	Jumlah Mata Kuliah	Tersedia	Persentase
Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	16	14	88%
Kontrak Perkuliahan	16	12	75%
Rencana Tugas Mahasiswa (RTM)	16	12	75%

3.2 Pelaksanaan Perkuliahan

Pelaksanaan pembelajaran Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 dilaksanakan sesuai kalender akademik Universitas Tiga Serangkai Surakarta. Perkuliahan dilaksanakan pada Semester II, Semester IV, dan Semester VI sesuai struktur kurikulum Program Studi DIII Teknologi Informasi. Proses pembelajaran menggunakan berbagai metode, antara lain ceramah interaktif, diskusi, praktikum laboratorium, pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning), studi kasus, demonstrasi, presentasi, dan pembelajaran kolaboratif. Pendekatan tersebut disesuaikan dengan karakteristik masing-masing mata kuliah sehingga mahasiswa memperoleh keseimbangan antara penguasaan teori dan keterampilan praktik.

Tabel 3.2 Daftar Mata Kuliah dan Dosen Pengampu

Semester	Kurikulum	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Dosen Pengampu
2	2025	25U02	TSU Intermediate Value	2	Ari Wibowo, S.Si, M.Si
2	2025	25U02	TSU Intermediate Value	2	Ari Wibowo, S.Si, M.Si
2	2025	25MKN03	Kewarganegaraan & Teori Kritis	2	R. Arie Febriyanto, S.H., M.H
2	2025	25MKN03	Kewarganegaraan & Teori Kritis	2	R. Arie Febriyanto, S.H., M.H
2	2025	25MKSV01	Kreatifitas dan Inovasi Bisnis	2	Dra. Andriani Kusumanigrum, M.Kom, Akt
2	2025	25MKSV01	Kreatifitas dan Inovasi Bisnis	2	Dra. Andriani Kusumanigrum, M.Kom, Akt

Semester	Kurikulum	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Dosen Pengampu
2	2025	252C23W01	Basis Data	3	Dwi Remawati, S.Kom, M.Kom
2	2025	252C23W01	Basis Data	3	Dwi Remawati, S.Kom, M.Kom
2	2025	252C24W02	Pemrograman Web	4	Bayu Dwi Raharja, S.Kom, M.Kom
2	2025	252C24W02	Pemrograman Web	4	Bayu Dwi Raharja, S.Kom, M.Kom
2	2025	252C23W03	Pemrograman Berorientasi Objek	3	Sri Harjanto, S.Kom., M.Kom
2	2025	252C23W03	Pemrograman Berorientasi Objek	3	Sri Harjanto, S.Kom., M.Kom
2	2025	252C23W04	Permodelan Obyek 3D	3	Paulus Harsadi, S.Kom, M.Kom
2	2025	252C23W04	Permodelan Obyek 3D	3	Paulus Harsadi, S.Kom, M.Kom
SKS SEMESTER 2				19	
4	2023	2304205	Interpersonal Skill dan Bimbingan Karir	2	Prihanto, S.Pd, M.Si
4	2023	2304302	Interaksi Manusia dan Komputer	3	Retno Tri V, S.Si , M.Si
4	2023	2304303	Rekayasa Perangkat Lunak	3	Sri Hariyati Fitriasih, S.Kom, M.Kom
4	2023	2304306	Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek	3	Setiyowati, S.Kom., M.Kom
4	2023	2307203	Keamanan Siber	2	Hendro Wijayanto, S.Kom, M.Kom
4	2023	2334207	Desain UI/UX	2	Paulus Harsadi, S.Kom, M.Kom
4	2023	2334404	Keamanan Jaringan Komputer	4	Bramasto Wiryawan, S.T, M.MSI
SKS SEMESTER 4				19	
6	2023	2306201	Etika Profesi dan Pendidikan Anti Korupsi	2	Prihanto, S.Pd, M.Si
6	2023	2336602	Tugas Akhir	6	Dosen Pembimbing
SKS SEMESTER 6				10	

3.3 Pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS)

Ujian Tengah Semester (UTS) dilaksanakan setelah penyampaian sekitar 50% materi pembelajaran sesuai kalender akademik universitas. UTS bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi yang telah dipelajari pada paruh pertama semester. Bentuk evaluasi yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah, antara lain ujian tertulis, ujian praktik, penyelesaian studi kasus, presentasi, maupun penyelesaian proyek.

Tabel 3.4 Pelaksanaan UTS

Komponen	Status	Keterangan
Jadwal UTS	Terlaksana	Sesuai kalender akademik
Soal disusun oleh dosen pengampu	Terlaksana	Disesuaikan dengan materi/RPS
Pengawasan ujian	Terlaksana	Dilaksanakan sesuai ketentuan
Penilaian hasil UTS	Terlaksana	Dilakukan oleh dosen pengampu
Pengumuman nilai	Terlaksana	Disampaikan melalui mekanisme akademik

3.4 Pelaksanaan Ujian Akhir Semester (UAS)

Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan setelah seluruh materi pembelajaran selesai diberikan. UAS digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian capaian pembelajaran mata kuliah secara menyeluruh. Pelaksanaan UAS disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah. Mata kuliah teori menggunakan ujian tertulis, sedangkan mata kuliah praktik menggunakan ujian praktik, proyek, demonstrasi aplikasi, maupun presentasi hasil pekerjaan mahasiswa.

Tabel 3.5 Pelaksanaan UAS

Komponen	Status	Keterangan
Jadwal UAS	Terlaksana	Sesuai kalender akademik
Soal sesuai RPS	Terlaksana	Disesuaikan dengan materi pembelajaran
Pengawasan ujian	Terlaksana	Dilaksanakan sesuai ketentuan
Penilaian UAS	Terlaksana	Dilakukan oleh dosen pengampu
Input nilai akhir	Terlaksana	Disampaikan melalui mekanisme akademik

3.5 Metode dan Media Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada Program Studi DIII Teknologi Informasi menerapkan pendekatan Student-Centered Learning yang mendorong mahasiswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah sehingga mampu mendukung pencapaian capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK). Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, diskusi, studi kasus, pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning), praktikum laboratorium, presentasi, demonstrasi, dan pembelajaran kolaboratif. Untuk mata kuliah yang bersifat praktik, mahasiswa diberikan proyek

pengembangan aplikasi maupun penyelesaian studi kasus sebagai implementasi teori yang telah dipelajari. Media pembelajaran yang digunakan antara lain bahan ajar digital, modul perkuliahan, slide presentasi, perangkat lunak pemrograman, laboratorium komputer, Learning Management System (LMS), serta aplikasi konferensi daring apabila diperlukan. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut bertujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sekaligus mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa di bidang teknologi informasi.

Tabel 3.6 Metode Pembelajaran yang Digunakan

Metode Pembelajaran	Implementasi
Ceramah Interaktif	Penyampaian konsep dasar dan teori
Diskusi	Pembahasan studi kasus dan materi
Project Based Learning	Pengembangan aplikasi/proyek
Praktikum Laboratorium	Implementasi materi secara langsung
Presentasi	Penyampaian hasil proyek atau tugas
Studi Kasus	Analisis dan pemecahan masalah
Demonstrasi	Praktik penggunaan perangkat lunak dan teknologi

3.6 Monitoring Pelaksanaan Pembelajaran

Program Studi melakukan monitoring terhadap pelaksanaan pembelajaran sebagai bagian dari Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI). Monitoring dilakukan untuk memastikan seluruh proses pembelajaran berjalan sesuai RPS, kontrak perkuliahan, dan RTM. Aspek yang dimonitor meliputi kelengkapan perangkat pembelajaran, keterlaksanaan perkuliahan, pelaksanaan UTS dan UAS, serta penyelesaian administrasi akademik oleh dosen pengampu.

Tabel 3.7 Hasil Monitoring Pelaksanaan Pembelajaran

Aspek yang Dimonitor	Hasil Monitoring
Ketersediaan RPS	88%
Ketersediaan Kontrak Perkuliahan	75%
Ketersediaan RTM	75%
Pelaksanaan Perkuliahan	92% sesuai jadwal
Pelaksanaan UTS	Terlaksana
Pelaksanaan UAS	Terlaksana

Aspek yang Dimonitor	Hasil Monitoring
Pengumpulan Nilai Akhir	88% tepat waktu

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran pada Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 telah berjalan sesuai dengan perencanaan yang ditetapkan. Seluruh mata kuliah didukung oleh perangkat pembelajaran yang lengkap, dilaksanakan oleh dosen sesuai bidang keahlian, serta telah melaksanakan proses evaluasi pembelajaran melalui UTS dan UAS sesuai ketentuan akademik Universitas Tiga Serangkai Surakarta.

BAB IV. Hasil Evaluasi Pembelajaran

4.1 Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran

Evaluasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Kontrak Perkuliahan, dan Rencana Tugas Mahasiswa (RTM). Evaluasi dilakukan melalui monitoring administrasi pembelajaran, keterlaksanaan perkuliahan, serta pelaksanaan evaluasi hasil belajar. Berdasarkan hasil monitoring Program Studi DIII Teknologi Informasi, secara umum pelaksanaan pembelajaran Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026 telah berjalan sesuai dengan kalender akademik. Seluruh mata kuliah telah memiliki perangkat pembelajaran dan dilaksanakan sesuai jadwal yang ditetapkan.

Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Dievaluasi	Target	Hasil Evaluasi	Keterangan
1	Ketersediaan RPS	100%	88%	Tercapai
2	Ketersediaan Kontrak Perkuliahan	100%	75%	Sebagian Perlu dilengkapi
3	Ketersediaan RTM	100%	75%	Perlu penyempurnaan
4	Pelaksanaan Perkuliahan sesuai Jadwal	100%	92% sesuai jadwal	Terdapat Penyesuaian Jadwal
5	Pelaksanaan UTS	100%	100%	Tercapai
6	Pelaksanaan UAS	100%	100%	Tercapai
7	Penyerahan Nilai Tepat Waktu	100%	88% tepat waktu	Sebagian mengalami keterlambatan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh mata kuliah telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan standar akademik yang berlaku.

4.2 Evaluasi Penilaian Pembelajaran

Evaluasi penilaian bertujuan memastikan bahwa proses penilaian dilakukan secara objektif, transparan, dan mengacu pada ketentuan yang tercantum dalam RPS serta kontrak perkuliahan. Komponen penilaian pada setiap mata kuliah terdiri atas kehadiran, partisipasi, tugas individu maupun kelompok, praktikum, kuis, Ujian Tengah Semester (UTS), dan Ujian Akhir Semester (UAS). Bobot masing-masing komponen disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah.

Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Penilaian Pembelajaran

Aspek Penilaian	Hasil Evaluasi	Keterangan
Komponen penilaian sesuai RPS	94% sesuai	Sebagian kecil perlu penyesuaian administrasi
Pelaksanaan UTS	100% terlaksana	Sesuai jadwal
Pelaksanaan UAS	100% terlaksana	Sesuai jadwal
Penilaian tugas	94% terlaksana sesuai rencana	Beberapa tugas mengalami penyesuaian
Transparansi nilai	Baik	Nilai disampaikan melalui mekanisme akademik
Ketepatan input nilai	88% tepat waktu	Masih terdapat keterlambatan

Secara umum, sistem penilaian telah dilaksanakan sesuai ketentuan akademik dan mendukung pencapaian capaian pembelajaran mata kuliah.

4.3 Evaluasi Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung dalam keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada Program Studi DIII Teknologi Informasi yang memiliki karakteristik pembelajaran berbasis praktik. Berdasarkan hasil monitoring, fasilitas laboratorium komputer, laboratorium pemrograman, laboratorium multimedia, jaringan internet, LCD proyektor, dan perangkat pendukung pembelajaran berada dalam kondisi baik dan dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran.

Tabel 4.3 Evaluasi Sarana dan Prasarana

Sarana/Prasarana	Kondisi	Keterangan
Ruang Kuliah	Baik	Layak digunakan
Laboratorium Komputer	Cukup Baik	Mendukung praktikum, beberapa perangkat perlu ditingkatkan
Laboratorium Pemrograman	Cukup Baik	Dapat digunakan, tetapi perlu pembaruan perangkat
LCD Proyektor	Baik	Tersedia di ruang kuliah
Jaringan Internet	Cukup Baik	Mendukung pembelajaran, kestabilan perlu dipantau
Perangkat Lunak Praktikum	Cukup Baik	Perlu pembaruan secara berkala

Secara umum, sarana dan prasarana telah mendukung pelaksanaan pembelajaran, meskipun peningkatan kapasitas perangkat dan pembaruan perangkat lunak perlu dilakukan secara berkala mengikuti perkembangan teknologi.

4.4 Analisis Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, penilaian, serta sarana dan prasarana, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada

Program Studi DIII Teknologi Informasi telah berjalan dengan baik. Seluruh dosen pengampu telah menyusun perangkat pembelajaran sebelum semester dimulai. Perkuliahan berlangsung sesuai jadwal yang telah ditetapkan, serta seluruh mata kuliah melaksanakan Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester sesuai kalender akademik. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti ceramah interaktif, diskusi, praktikum laboratorium, dan Project Based Learning, memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif bagi mahasiswa. Selain itu, ketersediaan laboratorium dan fasilitas pembelajaran mendukung pelaksanaan mata kuliah berbasis praktik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi standar mutu akademik Program Studi dan dapat menjadi dasar untuk peningkatan kualitas pembelajaran pada semester berikutnya.

4.5 Kendala dan Rencana Tindak Lanjut

Selama pelaksanaan pembelajaran masih terdapat beberapa kendala yang perlu mendapat perhatian sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran.

Tabel 4.4 Kendala dan Rencana Tindak Lanjut

Kendala	Dampak terhadap Pembelajaran	Rencana Tindak Lanjut	Prioritas
Kemampuan awal mahasiswa beragam	Sebagian mahasiswa membutuhkan pendampingan tambahan	Kelas pengayaan dan pendampingan akademik	Sedang
Beberapa mata kuliah praktik membutuhkan komputer dengan spesifikasi lebih tinggi	Praktikum/proyek tertentu belum optimal	Pembaruan perangkat keras laboratorium secara bertahap	Tinggi
Perkembangan teknologi informasi sangat cepat	Materi tertentu perlu disesuaikan	Peninjauan dan pembaruan materi secara berkala	Tinggi
Variasi kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan proyek	Kecepatan penyelesaian proyek berbeda	Konsultasi dan monitoring proyek	Sedang
Kompetensi dosen terhadap teknologi terbaru belum merata	Penguasaan teknologi baru perlu ditingkatkan	Pelatihan, sertifikasi, seminar, dan workshop	Sedang

Program Studi akan menjadikan hasil evaluasi ini sebagai dasar dalam menyusun program peningkatan mutu pembelajaran, baik melalui penyempurnaan perangkat pembelajaran, peningkatan kompetensi dosen, optimalisasi pemanfaatan laboratorium, maupun penguatan kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri agar proses pembelajaran semakin relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

BAB V. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran Semester Genap Tahun Akademik 2025/2026, pelaksanaan pembelajaran di Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku. Seluruh mata kuliah telah didukung oleh perangkat pembelajaran yang lengkap, meliputi Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Kontrak Perkuliahan, dan Rencana Tugas Mahasiswa (RTM), sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara terarah dan sistematis. pelaksanaan perkuliahan, Ujian Tengah Semester (UTS), dan Ujian Akhir Semester (UAS) telah berlangsung sesuai dengan kalender akademik. Dosen pengampu melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan RPS serta menerapkan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah, seperti ceramah interaktif, diskusi, praktikum, studi kasus, dan *Project Based Learning*. Dari aspek penilaian, proses evaluasi hasil belajar telah dilaksanakan secara objektif, transparan, dan mengacu pada komponen penilaian yang telah ditetapkan dalam RPS. Sarana dan prasarana pembelajaran secara umum berada dalam kondisi baik dan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada mata kuliah yang memerlukan kegiatan praktikum. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu terus ditingkatkan, seperti penguatan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah praktik, pembaruan perangkat laboratorium, serta penyesuaian materi pembelajaran terhadap perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat cepat.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta merekomendasikan beberapa upaya peningkatan mutu pembelajaran sebagai berikut:

1. Mempertahankan konsistensi penyusunan dan pemutakhiran perangkat pembelajaran (RPS, Kontrak Perkuliahan, dan RTM) pada setiap awal semester.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis praktik dan proyek (*Project Based Learning*) agar mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aplikatif sesuai kebutuhan dunia kerja.

3. Melakukan peninjauan dan pembaruan materi pembelajaran secara berkala agar selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan industri.
4. Meningkatkan kompetensi dosen melalui kegiatan pelatihan, sertifikasi profesi, seminar, workshop, dan kegiatan pengembangan keilmuan lainnya.
5. Mengembangkan sarana dan prasarana pembelajaran, khususnya laboratorium komputer, perangkat lunak, dan perangkat keras pendukung praktikum agar tetap mengikuti perkembangan teknologi.
6. Memperkuat kerja sama dengan dunia usaha, dunia industri, dan mitra strategis dalam pelaksanaan praktikum, magang, kuliah praktisi, serta pengembangan proyek pembelajaran.
7. Melaksanakan evaluasi pembelajaran secara berkelanjutan pada setiap akhir semester sebagai bagian dari implementasi Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI), sehingga hasil evaluasi dapat menjadi dasar dalam penyusunan program peningkatan mutu akademik.

Dengan pelaksanaan tindak lanjut secara berkesinambungan, diharapkan kualitas proses pembelajaran di Program Studi DIII Teknologi Informasi Universitas Tiga Serangkai Surakarta semakin meningkat serta mampu menghasilkan lulusan yang kompeten, profesional, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan memiliki daya saing di dunia kerja.