



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S1 Teknologi Pendidikan

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi	8620304048	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=4	P=0	ECTS=6.36	4	14 Juli 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd.		Dr. Alim Sumarno, M.Pd.			Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
---------------------------	------------------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
----------------------------------	--

CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-6	Mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran desain komunikasi visual, animasi, broadcasting, dan informatika
CPL-9	Mampu menghasilkan produk-produk kreatif bidang teknologi pendidikan yang edukatif dan memasarkan ke masyarakat pengguna

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK - 1	Mampu Menerapkan Learning Management System (LMS) dalam Konteks E-learning
CPMK - 2	Mampu Melakukan Perencanaan dan Pengembangan Learning Management System (LMS)
CPMK - 3	Mampu Mengelola Pengguna, Interaksi Siswa, Evaluasi, dan Integrasi Alat Eksternal
CPMK - 4	Mampu Mengelola Keamanan dan Kebijakan Penggunaan, Pengembangan LMS

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-6	CPL-9
CPMK-1		✓	✓
CPMK-2		✓	✓
CPMK-3			
CPMK-4	✓		

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✓	✓	✓	✓												
CPMK-2					✓	✓	✓	✓								
CPMK-3									✓	✓	✓	✓				
CPMK-4													✓	✓	✓	✓

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa mengenai konsep dan praktik Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pembelajaran Menggunakan Project Based Learning (PBL) untuk menciptakan Learning Management System (LMS). Pada matakuliah ini disajikan berbagai macam materi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan serta sikap sehingga diharapkan setelah melaksanakan matakuliah pembelajaran berbasis TIK akan menjadi ahli dibidang pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Analisis Pendidikan.
-----------------------------	--

Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Referensi Anderson, terry dan Fathi Elloumi. 2004. Theory and Practice of Online Learning. USA: Athabasca University. 2. Beetham, Helen dan Rhona Sharpe. 2007. Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing and delivering e-learning. USA: Routledge. 3. Durin, Allison. 2009. Mobile Technology for Children: Design for Interaction and Learning. USA: Elseiver. 4. Ficarra, Francisco V. Cipolla. 2010. Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design. USA: IGI Global. 5. Lee, William W dan Diana L. Owens. 2004. Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast training, Performance-Based Solution. Ed. ke-2. USA 6. John Wiley & Sons, Inc. Lehman, Rosemary M. Dan Simone C. O. ConceiD7D3o. 2010. Creating a sense of presence in online teaching: how to be there for distance learners. USA: Jossey-Bass. 7. Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa
----------------	--

Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ficarra, Francisco V. Cipolla. 2010. Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design . USA: IGI Global. 2. Edy I., Jurike V. 2014. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish 3. Moller, Leslie, Jason Bond Huett dan Douglas M. Harvey. 2009. Learning and Instructional Technologies for the 21st Century: Vision of the Future. USA: Springer.
--------------------	---

Dosen Pengampu		Dr. Alim Sumarno, M.Pd. Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd. Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar pembelajaran berbasis e-learning	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep dasar pembelajaran berbasis e-learning 2. Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam merangkum konsep dasar e-learning 2. Kemampuan mengidentifikasi karakteristik pembelajaran berbasis e-learning 3. Tingkat kontribusi dalam kelompok 4. Kemampuan membandingkan pengalaman dan perspektif <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	Diskusi kelompok tentang bagaimana penerapan e-learning di berbagai konteks. Menjelaskan karakteristik dan keuntungan pembelajaran berbasis e-learning secara bersama-sama. 2 X 50	Pembukaan dengan pemaparan konsep dasar e-learning. Diskusi tentang karakteristik pembelajaran berbasis e-learning. Penyajian keuntungan menggunakan contoh kasus dan studi literatur. 2 x 50	<p>Materi: Struktur database Pustaka: <i>Referensi Anderson, terry dan Fathi Elloumi. 2004. Theory and Practice of Online Learning. USA: Athabasca University.</i></p> <p>Materi: Analisis Database Pustaka: <i>Beetham, Helen dan Rhona Sharpe. 2007. Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing and delivering e-learning. USA: Routledge.</i></p> <p>Materi: pengertian, karakteristik, fungsi dan manfaat teknologi informasi dan komunikasi Pustaka: <i>Edy I., Jurike V. 2014. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish</i></p>	5%
2	Mahasiswa menganalisis peran Learning Management System (LMS) dalam konteks pendidikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa merinci peran LMS dalam konteks pendidikan 2. Kualitas analisis dan partisipasi dalam diskusi studi kasus 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam merinci peran LMS 2. Pemahaman tentang fitur-fitur utama LMS 3. Kemampuan menganalisis dampak positif LMS pada pembelajaran 4. Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Penyajian studi kasus implementasi LMS di berbagai lembaga pendidikan. Diskusi kelompok tentang manfaat dan tantangan penggunaan LMS 2 X 50	Pengenalan konsep peran LMS dalam pendidikan. Pemaparan fitur dan kegunaan LMS dalam mendukung pembelajaran. 2 X 50	<p>Materi: Sistem komputasi dalam teknologi informasi. Pustaka: <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i></p>	5%
3	Mahasiswa dapat melakukan analisis kebutuhan pembelajaran untuk pengembangan LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa menggunakan metode analisis dengan benar 2. Kualitas penyusunan daftar kebutuhan pembelajaran 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa menggunakan metode analisis dengan benar. 2. Kreativitas dalam mengidentifikasi kebutuhan. 3. Kelengkapan dan keterinciannya kebutuhan pembelajaran 4. Relevansi dengan kebutuhan proyek pengembangan LMS <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Diskusi pengalaman mahasiswa dalam melakukan analisis kebutuhan. Pembagian kelompok untuk studi kasus. 2 X 50	Pemaparan konsep dan metode analisis kebutuhan pembelajaran. Demonstrasi alat dan teknik analisis kebutuhan. Penyajian studi kasus yang melibatkan analisis kebutuhan LMS. Diskusi daring untuk menganalisis dan merinci kebutuhan pembelajaran. 2 X 50	<p>Materi: Komponen komputer Pustaka: <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i></p> <p>Materi: Komponen komputer Pustaka: <i>Edy I., Jurike V. 2014. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish</i></p>	5%

4	Mahasiswa menganalisis Moodle sebagai pilihan LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mahasiswa dalam menyajikan kelebihan dan keterbatasan Moodle. 2.Aktivitas dan kualitas kontribusi dalam diskusi dan analisis kasus. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan dengan jelas. 2.Pemahaman mendalam tentang kelebihan dan keterbatasan Moodle. 3.Aktivitas dan partisipasi dalam diskusi kelompok. 4.Kontribusi ide atau pandangan baru dalam analisis kasus. <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Diskusi kelompok mengenai pengalaman penggunaan Moodle. Penyusunan daftar kelebihan dan keterbatasan Moodle. 2 X 50	Pemaparan konsep dan fitur Moodle sebagai LMS. Demonstrasi penggunaan Moodle dalam pembelajaran. Analisis kasus implementasi Moodle di berbagai institusi pendidikan. Diskusi daring mengenai hasil analisis dan pembelajaran dari kasus tersebut. 2 X 50	<p>Materi: sistem telekomunikasi dan jaringan dalam teknologi informasi</p> <p>Pustaka: Lee, William W dan Diana L. Owens. 2004. <i>Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast training, Performance-Based Solution. Ed. ke-2. USA</i></p>	5%
5	Mahasiswa mampu merencanakan pengembangan LMS, termasuk pemilihan dan persiapan server	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mahasiswa dalam merencanakan tahapan pengembangan LMS. 2.Kualitas rencana pengembangan LMS yang disusun 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mahasiswa merinci tahapan pengembangan LMS. 2.Pemahaman tentang keterkaitan antara pemilihan server dan tahapan pengembangan. 3.Keterinciannya dalam merencanakan proyek. 4.Relevansi dan konsistensi dengan konsep yang diajarkan. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pemaparan konsep dan tahapan pengembangan LMS. Diskusi daring mengenai pemilihan dan persiapan server. 2 X 50	Diskusi studi kasus di kelas tentang proyek pengembangan LMS. Identifikasi faktor sukses dan hambatan. Demonstrasi perencanaan proyek LMS. Diskusi daring mengenai tahapan pengembangan dan alokasi sumber daya. 2 X 50	<p>Materi: software dan aplikasi</p> <p>Pustaka: Durin, Allison. 2009. <i>Mobile Technology for Children: Design for Interaction and Learning. USA: Elseiver.</i></p>	5%
6	Mahasiswa dapat merancang antarmuka pengguna (UI/UX) LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mahasiswa dalam merancang sketsa desain UI/UX LMS. 2.Kreativitas dan konsistensi desain antarmuka yang dibuat. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Keterampilan dalam merancang sketsa desain UI/UX. 2.Penggunaan prinsip-prinsip UI/UX dengan benar. 3.Kontribusi aktif dalam diskusi kelompok. 4.Kemampuan dalam memberikan dan menerima umpan balik. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pembagian tugas untuk merancang sketsa desain antarmuka LMS. Konsultasi dan umpan balik langsung dari pengajar. 2 X 50	Pemaparan konsep dan prinsip UI/UX yang efektif pada LMS. Demonstrasi contoh desain antarmuka LMS yang baik. Diskusi kelompok mengenai elemen-elemen UI/UX yang penting pada LMS. Analisis bersama terhadap desain-desain yang telah dibuat. 2 X 50	<p>Materi: konsep dan fungsi Telekomunikasi dan Jaringan dalam Teknologi Informasi</p> <p>Pustaka: Lee, William W dan Diana L. Owens. 2004. <i>Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast training, Performance-Based Solution. Ed. ke-2. USA</i></p>	5%

7	Mahasiswa dapat mengembangkan modul pembelajaran dalam LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan prototipe modul pembelajaran. 2. Penerapan konsep dan best practices yang diajarkan dalam kuliah. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan pedoman pengembangan. 2. Kreativitas dan inovasi dalam modul yang dikembangkan. 3. Kemampuan mahasiswa mengaplikasikan konsep dan best practices yang diajarkan. 4. Respons terhadap umpan balik dan konsultasi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Demonstrasi langkah-langkah praktis dalam mengembangkan modul di LMS. Konsultasi dan umpan balik langsung dari pengajar. Demonstrasi langkah-langkah praktis dalam mengembangkan modul di LMS. Konsultasi dan umpan balik langsung 2 X 50</p>	<p>Pengembangan modul pembelajaran secara mandiri dengan panduan. Konsultasi daring untuk memberikan bimbingan dan mendapatkan umpan balik. Pemaparan konsep dan best practices dalam pengembangan modul pembelajaran. Diskusi daring mengenai tantangan yang mungkin dihadapi dalam proyek. 2 X 50</p>	<p>Materi: Pengertian, jenis-jenis sistem aplikasi Pustaka: <i>Ficarra, Francisco V. Cipolla. 2010. Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices in Design. USA: IGI Global.</i></p> <hr/> <p>Materi: menjelaskan pengertian, jenis-jenis sistem aplikasi Pustaka: <i>Lee, William W dan Diana L. Owens. 2004. Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast training, Performance-Based Solution. Ed. ke-2. USA</i></p>	5%
8	UTS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan untuk membuat prototipe sederhana LMS. 2. Kesesuaian prototipe dengan pedoman dan konsep yang diajarkan. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian dengan pedoman pengembangan. 2. Fungsionalitas dan kegunaan prototipe. 3. Kemampuan mahasiswa mengaplikasikan pengetahuan yang telah diajarkan. 4. Respons terhadap umpan balik dan konsultasi. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Pengembangan prototipe sederhana LMS secara mandiri Konsultasi daring untuk memberikan bimbingan dan mendapatkan umpan balik. 4 X 50</p>	-	<p>Materi: jenis-jenis sistem aplikasi Pustaka: <i>Edy I., Jurike V. 2014. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish</i></p>	7%
9	Mahasiswa mampu mengelola pengguna dan hak akses di dalam LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam mengelola pengguna dan hak akses di LMS. 2. Kreativitas dan pemahaman dalam menyelesaikan studi kasus. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam mengelola pengguna LMS. 2. Kesesuaian implementasi dengan kebutuhan kasus. 3. Kemampuan mahasiswa dalam mengatur hak akses pengguna LMS. 4. Relevansi pengaturan hak akses dengan kebutuhan studi kasus. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Diskusi kelompok mengenai studi kasus pengelolaan pengguna dan hak akses. Pemecahan masalah dan analisis bersama di kelas. 2 X 50</p>	<p>Pemaparan konsep manajemen pengguna dan hak akses di LMS. Demonstrasi langkah-langkah implementasi pada LMS. Pemberian studi kasus secara daring tentang implementasi manajemen pengguna dan hak akses pada LMS. Diskusi daring mengenai solusi dan pemikiran strategis. 2 X 50</p>	<p>Materi: Pengertian dan contoh e-learning Pustaka: <i>Moller, Leslie, Jason Bond Huett dan Douglas M. Harvey. 2009. Learning and Instructional Technologies for the 21st Century: Vision of the Future. USA: Springer.</i></p> <hr/> <p>Materi: Pengertian dan contoh e-learning Pustaka: <i>John Wiley & Sons, Inc. Lehman, Rosemary M. Dan Simone C. O. ConceiD7D3o. 2010. Creating a sense of presence in online teaching: how to be there for distance learners. USA: Jossey-Bass.</i></p>	3%

10	Mahasiswa dapat mengembangkan interaktifitas dan keterlibatan siswa dalam LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mahasiswa dalam merencanakan dan mengimplementasikan strategi peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa dalam LMS. 2.Efektivitas rencana dan implementasi yang dibuat. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mahasiswa dalam merencanakan dan mengimplementasikan strategi peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa dalam LMS. 2.Efektivitas rencana dan implementasi yang dibuat. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pemberian studi kasus di kelas tentang peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa. Diskusi kelompok mengenai solusi dan implementasi. 2 X 50	Pemaparan konsep dan strategi peningkatan interaksi dalam LMS. Demonstrasi best practices dan studi kasus. Diskusi daring di dalam kelompok mengenai pengalaman dan ide-ide peningkatan interaksi dalam LMS. Pembagian tugas dan rencana implementasi. 2 X 50	<p>Materi: mobile learning Pustaka: <i>Moller, Leslie, Jason Bond Huett dan Douglas M. Harvey. 2009. Learning and Instructional Technologies for the 21st Century: Vision of the Future. USA: Springer.</i></p> <p>Materi: mobile learning Pustaka: <i>Ficarra, Francisco V. Cipolla. 2010. Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design. USA: IGI Global.</i></p>	5%
11	Mahasiswa mampu mengembangkan bentuk evaluasi dan penilaian dalam LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mahasiswa dalam mengatur evaluasi dan penilaian di dalam LMS. 2.Kesesuaian pengaturan dengan prinsip-prinsip evaluasi dan penilaian. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kesesuaian pengaturan dengan panduan dan kebutuhan. 2.Kreativitas dan inovasi dalam pengaturan. 3.Pemahaman konsep evaluasi dan penilaian. 4.Respons terhadap umpan balik. <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Latihan praktis di kelas untuk mengatur evaluasi dan penilaian di dalam LMS. Konsultasi dan umpan balik langsung dari pengajar. 2 X 50	Pemaparan konsep dan strategi evaluasi dan penilaian dalam LMS. Penyajian panduan pengaturan di LMS. 2 X 50	<p>Materi: Pengertian dan contoh hypermedia Pustaka: <i>Edy I., Jurike V. 2014. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish</i></p> <p>Materi: Pengertian dan contoh hypermedia Pustaka: <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i></p>	5%

12	Mahasiswa dapat mengintegrasikan LMS dengan alat eksternal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan LMS dengan alat eksternal. 2. Kreativitas dalam menanggapi tantangan yang mungkin muncul. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian integrasi dengan alat eksternal yang dipilih. 2. Kreativitas dalam mengoptimalkan fungsionalitas LMS. 3. Kemampuan mahasiswa dalam menanggapi dan memecahkan masalah yang muncul. 4. Relevansi solusi dengan kasus studi. <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	<p>Demonstrasi langsung di kelas mengenai proses integrasi dengan contoh alat eksternal. Konsultasi dan umpan balik langsung dari pengajar. 2 X 50</p>	<p>Pemaparan konsep dan panduan integrasi LMS dengan alat eksternal. Diskusi daring mengenai manfaat dan potensi integrasi. Pemberian studi kasus secara daring tentang pengalaman integrasi LMS dengan alat eksternal. Diskusi daring mengenai strategi dan solusi. 2 X 50</p>	<p>Materi: Pengertian, fungsi, manfaat learning management system Pustaka: <i>Beetham, Helen dan Rhona Sharpe. 2007. Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing and delivering e-learning. USA: Routledge.</i></p> <hr/> <p>Materi: Pengertian, fungsi, manfaat learning management system Pustaka: <i>Durin, Allison. 2009. Mobile Technology for Children: Design for Interaction and Learning. USA: Elseiver.</i></p> <hr/> <p>Materi: Pengertian, fungsi, manfaat learning management system Pustaka: <i>Ficarra, Francisco V. Cipolla. 2010. Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design. USA: IGI Global.</i></p>	5%
13	Mahasiswa mampu mengelola keamanan dan kebijakan penggunaan di dalam LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam mengelola keamanan dan kebijakan penggunaan di LMS. 2. Kesesuaian implementasi kebijakan dengan prinsip-prinsip keamanan. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian implementasi dengan kebutuhan dan panduan. 2. Efektivitas dalam meningkatkan keamanan LMS. 3. Kemampuan mahasiswa dalam merespons dan memecahkan masalah terkait keamanan. 4. Relevansi solusi dengan kasus studi. <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	<p>Diskusi kelompok di kelas mengenai studi kasus terkait keamanan dan kebijakan penggunaan. Pemecahan masalah dan analisis bersama. Konsultasi dan umpan balik langsung 2 X 50</p>	<p>Pemaparan konsep dan panduan mengenai keamanan dan kebijakan penggunaan di LMS. Diskusi daring mengenai pentingnya keamanan dalam konteks pembelajaran online. Implementasi kebijakan keamanan dalam LMS secara mandiri oleh mahasiswa. 2 X 50</p>	<p>Materi: Aplikasi-aplikasi dan fitur-fitur dalam learning management system Pustaka: <i>Referensi Anderson, terry dan Fathi Eloumi. 2004. Theory and Practice of Online Learning. USA: Athabasca University.</i></p> <hr/> <p>Materi: Aplikasi-aplikasi dan fitur-fitur dalam learning management system Pustaka: <i>Beetham, Helen dan Rhona Sharpe. 2007. Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing and delivering e-learning. USA: Routledge.</i></p>	5%

14	Mahasiswa dapat mengembangkan LMS secara menyeluruh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi dan merancang perbaikan pada LMS. 2. Kualitas dokumentasi evaluasi dan perbaikan. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas analisis evaluasi. 2. Kreativitas dalam merancang perbaikan. 3. Kualitas dan kelengkapan dokumentasi. 4. Kualitas rekomendasi perbaikan. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	Evaluasi LMS yang sedang dikembangkan. Pemecahan masalah dan diskusi kelompok. 2 X 50	Pemaparan konsep dan prinsip evaluasi LMS. Penyajian studi kasus evaluasi LMS. Diskusi daring mengenai hasil evaluasi dan perbaikan yang diusulkan. Pembuatan dokumentasi evaluasi dan perbaikan. 2 X 50	<p>Materi: Learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran Pustaka: <i>Referensi Anderson, terry dan Fathi Elloumi. 2004. Theory and Practice of Online Learning. USA: Athabasca University.</i></p> <p>Materi: Learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran Pustaka: <i>Beetham, Helen dan Rhona Sharpe. 2007. Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing and delivering e-learning. USA: Routledge.</i></p> <p>Materi: Learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran Pustaka: <i>Moller, Leslie, Jason Bond Huett dan Douglas M. Harvey. 2009. Learning and Instructional Technologies for the 21st Century: Vision of the Future. USA: Springer.</i></p>	5%
----	---	--	--	---	--	---	----

15	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan merancang perbaikan pada LMS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi dan merancang perbaikan pada LMS. 2. Kualitas dokumentasi evaluasi dan perbaikan. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas analisis evaluasi. 2. Kreativitas dalam merancang perbaikan. 3. Kualitas dan kelengkapan dokumentasi. 4. Kualitas rekomendasi perbaikan. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Evaluasi LMS yang sedang dikembangkan. Pemecahan masalah dan diskusi kelompok di kelas. 2 X 50	Pemaparan konsep dan prinsip evaluasi LMS. Pemaparan studi kasus evaluasi dan perbaikan. Diskusi daring mengenai hasil evaluasi dan perbaikan yang diusulkan. Pembuatan dokumentasi evaluasi dan perbaikan.	<p>Materi: learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran</p> <p>Pustaka: Ficarra, Francisco V. Cipolla. 2010. <i>Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design</i>. USA: IGI Global.</p> <p>Materi: learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran</p> <p>Pustaka: Moller, Leslie, Jason Bond Huett dan Douglas M. Harvey. 2009. <i>Learning and Instructional Technologies for the 21st Century: Vision of the Future</i>. USA: Springer.</p> <p>Materi: learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran</p> <p>Pustaka: Ficarra, Francisco V. Cipolla. 2010. <i>Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design</i>. USA: IGI Global.</p>	5%
16	UAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas presentasi mahasiswa mengenai pengembangan LMS. 2. Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan perbaikan yang diimplementasikan. 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas penyajian. 2. Kemampuan menjelaskan perbaikan dengan rinci. 3. Kemampuan menjelaskan perbaikan dan peningkatan yang diimplementasikan. <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Setiap mahasiswa mempresentasikan hasil pengembangan LMS yang telah dilakukan. Menjelaskan perbaikan dan peningkatan yang diimplementasikan. 4 X 50	-	<p>Materi: UAS</p> <p>Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p>	25%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	12.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	72.5%
3.	Tes	15%
		100%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 16 Maret 2024

Koordinator Program Studi S1
Teknologi Pendidikan



Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.
NIDN 0017087903

UPM Program Studi S1 Teknologi
Pendidikan



Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0016058802



File PDF ini digenerate pada tanggal 5 Juli 2024 Jam 00:54 menggunakan aplikasi RPS-CPBE SiDia Unesa