



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Program Studi**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																																																																				
<b>PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN</b>	8700104011		T=2	P=1	ECTS=4.77	1	23 November 2024																																																																																																				
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																																					
	TIM MBKM		TIM MBKM			Prof. Drs. Nasution, M.Hum., M.Ed., Ph.D.																																																																																																					
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																																																										
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																										
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																										
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) serta prinsip dan pendekatan utama dalam penerapannya pada bidang pendidikan.																																																																																																									
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu menganalisis berbagai kasus dan teknologi AI yang digunakan dalam pendidikan, termasuk sistem pembelajaran adaptif, analitik pembelajaran, dan tutor cerdas.																																																																																																									
	<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu merancang pembelajaran berbasis Gen AI yang dapat diimplementasikan untuk mendukung proses pembelajaran, asesmen, atau manajemen pendidikan.																																																																																																									
	<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa mampu mengevaluasi dampak penggunaan teknologi AI terhadap kualitas pembelajaran, aksesibilitas pendidikan, serta memahami isu-isu etis dan kebijakan yang terkait.																																																																																																									
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																										
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td></tr> </table>						CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4																																																																																															
	CPMK																																																																																																										
	CPMK-1																																																																																																										
CPMK-2																																																																																																											
CPMK-3																																																																																																											
CPMK-4																																																																																																											
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																											
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>						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																
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																																																																																																											
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah bertujuan untuk memaksimalkan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan dan memaksimalkan potensi AI untuk tujuan pengembangan praksis pendidikan. Ruang lingkup mata kuliah ini adalah pemahaman tentang AI dan segala turunannya. Jenis-jenis Generatif AI, tantangan dan dampaknya terhadap dunia pendidikan. Selain itu, Pengenalan dan praktik pemanfaatan AI untuk pengembangan praksis pendidikan menjadi fokus dalam penelitian ini.																																																																																																										
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																																																										

1. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.
2. Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). Intelligence unleashed: An argument for AI in education. Pearson.
3. Woolf, B. P. (2009). Building intelligent interactive tutors: Student-centered strategies for revolutionizing e-learning. Morgan Kaufmann.

**Pendukung :**

1. Roll, I., & Wylie, R. (2016). Evolution and revolution in artificial intelligence in education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26(2), 582–599. <https://doi.org/10.1007/s40593-016-0110-3>
2. Baker, R. S., & Siemens, G. (2014). Educational data mining and learning analytics. In J. A. Larusson & B. White (Eds.), *Learning analytics: From research to practice* (pp. 89–98). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3305-7\\_5](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3305-7_5)
3. Khosrow-Pour, M. (Ed.). (2019). *Advanced methodologies and technologies in artificial intelligence, computer simulation, and human-computer interaction*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7368-5>
4. Lin, C.-Y., & Chang, J. (2020). Artificial intelligence for education. In C. Sun, J. Zhang, & T. McKelvey (Eds.), *Machine learning and artificial intelligence: A guide to the future* (pp. 225–240). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-40962-6\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-030-40962-6_12)
5. Nweke, H. F., Teh, Y. W., Al-Garadi, M. A., & Alo, U. R. (2018). Deep learning algorithms for human activity recognition using mobile and wearable sensor networks: State of the art and research challenges. *Expert Systems with Applications*, 105, 233–261. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2018.03.056>

**Dosen Pengampu**

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 memahami dan menjelaskan konsep dasar AI.	Mampu menjelaskan konsep AI dari berbagai sumber	<b>Kriteria:</b> Formatif  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif	Ekspositori menyimak penjelasan konsep AI 50x2	Eksplorasi konsep AI melalui proses diskusi dan pencarian sumber relevan 50x2	<b>Materi:</b> Konsep AI <b>Pustaka:</b> <i>Holmes, W., Bialik, M., &amp; Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.</i>	5%
2	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar AI.	Mampu merumuskan sejarah AI dari berbagai sumber.	<b>Kriteria:</b> Formatif  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif	Ekspositori menyimak penjelasan sejarah perkembangan AI 50x2	Eksplorasi sejarah perkembangan AI melalui proses diskusi dan pencarian sumber relevan 50x2	<b>Materi:</b> Sejarah AI <b>Pustaka:</b> <i>Roll, I., &amp; Wylie, R. (2016). Evolution and revolution in artificial intelligence in education. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 26(2), 582–599. https://doi.org/...</i>	5%

3	Mahasiswa mampu memahami berbagai macam jenis AI	Mampu merumuskan jenis-jenis perkembangan AI	<b>Kriteria:</b> Formatif  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif	Ekspositori jenis-jenis perkembangan AI 50x2	Eksplorasi jenis-jenis perkembangan AI proses diskusi dan pencarian sumber relevan 50x2	<b>Materi:</b> Sejarah AI <b>Pustaka:</b> Roll, I., & Wylie, R. (2016). <i>Evolution and revolution in artificial intelligence in education. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 26(2), 582–599.</i> <a href="https://doi.org/.....">https://doi.org/.....</a> <hr/> <b>Materi:</b> Jenis-Jenis AI <b>Pustaka:</b> Lin, C.-Y., & Chang, J. (2020). <i>Artificial intelligence for education. In C. Sun, J. Zhang, &amp; T. McKelvey (Eds.), Machine learning and artificial intelligence: A guide to the future (pp. 225–240). Springer.</i> <a href="https://doi.org/...">https://doi.org/...</a>	5%
4	Mahasiswa mampu memahami berbagai macam jenis AI	Mampu merumuskan jenis-jenis perkembangan AI	<b>Kriteria:</b> Formatif  <b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif	Ekspositori jenis-jenis perkembangan AI 50x2	Eksplorasi jenis-jenis perkembangan AI proses diskusi dan pencarian sumber relevan 50x2	<b>Materi:</b> Sejarah AI <b>Pustaka:</b> Roll, I., & Wylie, R. (2016). <i>Evolution and revolution in artificial intelligence in education. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 26(2), 582–599.</i> <a href="https://doi.org/.....">https://doi.org/.....</a> <hr/> <b>Materi:</b> Jenis-Jenis AI <b>Pustaka:</b> Lin, C.-Y., & Chang, J. (2020). <i>Artificial intelligence for education. In C. Sun, J. Zhang, &amp; T. McKelvey (Eds.), Machine learning and artificial intelligence: A guide to the future (pp. 225–240). Springer.</i> <a href="https://doi.org/...">https://doi.org/...</a>	5%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%

9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	20%
		20%

#### Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- Sub-CPMK 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.