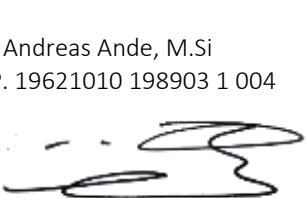
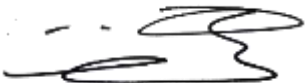
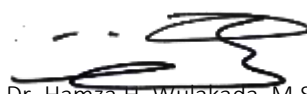




UNIVERSITAS NUSA CENDANA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

--/--/--/
P, S2-PIPS PPS
Undana

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Teknologi Pembelajaran	MIPS2125	PIPS	T=2	P=0	III	4 – 1 – 2024
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator PRODI	
  Dr. Karolus Kopong Medan, M.Hum NIP. 19620422 199003 1 001	 Dr. Andreas Ande, M.Si NIP. 19621010 198903 1 004  Dr. Hamza H. Wulakada, M.Si NIP. 19810307 200912 1002		 Dr. Hikmah, M.Pd NIP. 19610409 198803 1002		 Dr. Hamza H. Wulakada, M.Si NIP. 19810307 200912 1002	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-1	Menunjukkan pemahaman komprehensif tentang Teknologi Pembelajaran				
	CPL-2	Menjelaskan secara lugas konsep & teori dasar Teknologi Pembelajaran				
	CPL-3	Mengomunikasikan gagasan implementasi & kontribusi Teknologi Pembelajaran				
	CPL-4	Mampu mendiseminasikan gagasan Teknologi Pembelajaran				
	CPL-5	Terampil membuat bahan ajar berbasis Teknologi Pembelajaran				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK	1. Menganalisis konsep dan teori Teknologi Pembelajaran 2. Menyajikan deskripsi Teknologi Pembelajaran secara ilmiah dan sistematis 3. Menganalisis kontribusi Teknologi Pembelajaran terhadap peningkatan mutu pembelajaran 4. Menguji potensi implementasi Teknologi Pembelajaran dalam praktik pembelajaran IPS, baik pada konteks lokal maupun global				
	CPL ? Sub-CPMK					
	Menunjukkan sikap profesional, etis, berintegritas, toleran, dan berjiwa kebangsaan dalam mengembangkan dan menerapkan Teknologi Pembelajaran					
	Menguasai pemanfaatan dasar teknologi informasi, perangkat digital, dan literasi data untuk mendukung pengembangan Teknologi Pembelajaran.					
	Mampu memilih dan menerapkan metode, strategi, perangkat, dan sistem Teknologi Pembelajaran yang tepat guna dalam proses pembelajaran.					

	Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan permasalahan pembelajaran kontemporer menggunakan solusi Teknologi Pembelajaran (termasuk isu lokal NTT: akses internet, kesenjangan digital, geografis kepulauan).
	Mampu merancang dan melaksanakan penelitian tindakan pembelajaran berbasis Teknologi Pembelajaran, termasuk analisis data hasil implementasi.
	Mampu merancang sistem, model, dan ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang mempertimbangkan aspek sosial, budaya, etika, hukum, ekonomi, keberlanjutan, dan keamanan digital.
	Mampu menyusun, mengkomunikasikan, dan mempublikasikan gagasan, produk, dan hasil kajian Teknologi Pembelajaran secara ilmiah dan bertanggung jawab.
	Mampu merencanakan, mengoordinasikan, dan mengevaluasi implementasi Teknologi Pembelajaran dalam kerja mandiri maupun kolaboratif lintas disiplin dan budaya.
	Memiliki komitmen pembelajaran sepanjang hayat, inovasi, kewirausahaan akademik, dan wawasan kontemporer dalam Teknologi Pembelajaran.
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran membahas konsep, teori, paradigma, desain, implementasi, dan evaluasi Teknologi Pembelajaran dalam konteks pendidikan IPS. Kajian meliputi pemanfaatan Learning Management System, e-learning, blended learning, multimedia pembelajaran, mobile learning, pembelajaran kolaboratif digital, asesmen digital, literasi digital, keamanan siber, serta isu inklusivitas dan kesenjangan digital (khususnya dalam konteks NTT). Mahasiswa dibekali kemampuan analitis, aplikatif, dan inovatif untuk mengembangkan solusi Teknologi Pembelajaran berbasis kebutuhan riil pendidikan dan masyarakat, baik lokal maupun global.

Pert	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Penilaian		Bentuk Pembelajaran		Sub-CPMK [sebagai kemampuan akhir yang diharapkan]	Bobot Penilaian
		Indikator	Kriteria & bentuk	Luring	Daring		
1	Kontrak Perkuliahan & Pengantar Teknologi Pembelajaran	Definisi, konsep, ruang lingkup, peran & urgensi Teknologi Pembelajaran	Ketepatan analisis & non-tes	Ceramah dan Duskusi	https://edlink.id/setup	memahami capaian pembelajaran, ruang lingkup, urgensi, peran dan kontribusi Teknologi Pembelajaran dalam pendidikan, termasuk relevansinya bagi konteks sosial-budaya NTT.	5%
2	Teori & Landasan Teknologi Pembelajaran	Teori behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, connectivism	Ketepatan analisis & non-tes	Ceramah dan Duskusi	https://edlink.id/setup	menjelaskan konsep, landasan filosofis, teori behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan connectivism serta hubungannya dengan implementasi teknologi pembelajaran	5%
3	Sistem & Model Teknologi Pembelajaran	Model ASSURE, ADDIE, Dick & Carey	Penugasan – analisis	Duskusi dan PBL	https://edlink.id/setup	menganalisis dan membandingkan model pengembangan Teknologi Pembelajaran (ADDIE, ASSURE, Dick & Carey) serta menentukan model yang relevan untuk pengembangan pembelajaran IPS.	10%
4	Infrastruktur, Platform & LMS	Google Classroom, Moodle, Edlink, Hybrid LMS	Simulasi & Presentasi	Duskusi dan PBL	https://edlink.id/setup	mengevaluasi, dan memanfaatkan LMS/platform pembelajaran (Moodle, Google Classroom, Edlink) sesuai kebutuhan peserta didik dan kondisi kelembagaan	15%
5	Media Pembelajaran Digital	Multimedia interaktif, video pembelajaran, mobile learning	Penugasan, kuis, presentasi	Discovery learning, kolaboratif	https://edlink.id/setup	merancang konsep media pembelajaran digital interaktif yang efektif, komunikatif dan sesuai karakteristik mahasiswa dan konteks pembelajaran	5%
6	Teknologi Pembelajaran Berbasis Internet	E-learning, blended learning, hybrid learning	Penugasan, kuis, presentasi	Discovery learning,	https://edlink.id/setup	menjelaskan konsep e-learning, blended learning, hybrid	5%

				kolaboratif		learning dan mengaplikasikan strategi implementasinya secara tepat	
7	Teknologi Pembelajaran Adaptif & Inovatif	AI dalam pembelajaran, AR/VR, gamifikasi	Penugasan, kuis, presentasi	Discovery learning, kolaboratif	https://edlink.id/setup	menganalisis pemanfaatan AI, AR/VR, mobile learning, dan gamifikasi serta menilai potensi dan tantangannya dalam pembelajaran	5%
8	Ujian Tengah Semester	Evaluasi I	Tes tertulis	Tes tertulis	https://edlink.id/setup	Ketuntasan awal	50
9	Teknologi Pembelajaran dalam Konteks NTT	Akses, kendala, peluang, solusi digital divide	Penugasan, kuis & presentasi	Discovery learning, kolaboratif	https://edlink.id/setup	mengidentifikasi tantangan digital divide, keterbatasan infrastruktur, sosial-ekonomi, serta mengusulkan solusi implementatif berbasis kearifan lokal	5%
10	Pengembangan Bahan Ajar Digital	Modul digital, e-book, interactive worksheet	Penugasan, kuis & presentasi	Discovery learning	https://edlink.id/setup	mendesain bahan ajar digital (modul, e-book, multimedia learning) yang memenuhi aspek pedagogik, teknologi, dan konten (TPACK).	5%
11	Manajemen Implementasi Teknologi Pembelajaran	Manajemen kelas digital, peran guru, kesiapan sekolah	Ketepatan analisis & non-tes	Ceramah dan Diskusi	https://edlink.id/setup	menganalisis kesiapan lembaga, guru/dosen, peserta didik, dan manajemen kelas digital serta merumuskan strategi implementasinya	5%
12	Evaluasi & Analitik Pembelajaran Digital	Learning analytics, monitoring learning outcome	Ketepatan analisis & non-tes	Ceramah dan Diskusi	https://edlink.id/setup	melakukan evaluasi efektivitas pembelajaran berbasis teknologi menggunakan learning analytics dan instrumen evaluasi yang relevan	5%
13	Etika, Literasi Digital & Keamanan Siber Pendidikan	Plagiarisme, etika AI, cyber safety	Ketepatan analisis & non-tes	Dinamika kelompok	https://edlink.id/setup	menerapkan prinsip etika akademik, literasi digital, anti-plagiarisme, perlindungan data, keamanan siber, dan etika pemanfaatan AI	5%
14	Studi Kasus Implementasi Teknologi Pembelajaran	Analisis keberhasilan & kegagalan penerapan teknologi	Solutif & konstruktif	Diskusi	https://edlink.id/setup	menganalisis kasus keberhasilan/kegagalan implementasi teknologi	10%

						pembelajaran di Indonesia & internasional dan menyusun rekomendasi solusi	
15	Proyek Pengembangan Teknologi Pembelajaran	Prototype media, LMS mini, model e-learning	Ketuntasan proyek	PBL dan kolaboratif	https://edlink.id/setup	merancang dan menghasilkan produk teknologi pembelajaran (media digital/LMS/produk inovatif) yang aplikatif dan siap implementasi	15%
16	Ujian Akhir Semester	Evaluasi Akhir	Tes Tertulis dan Penugasan		https://edlink.id/setup	Ketuntasan Akhir	100%

RENCANA EVALUASI

Basis Evaluasi	Bobot	Komponen Evaluasi	Instrumen	Deskripsi
Aktivitas dan Partisipasi	10	Diskusi dan Laporan kelompok	Lembatan pemantauan	Aktif, kritis, partisipatif dalam pembelajaran; bertanya, memberi saran, mengajukan argumen ilmiah berbasis literatur terkini
Kolaborasi dan Kerjasama	15	Kerjasama team	Lembatan pemantauan	Mampu bekerja sama dalam tim multidisiplin; responsif, menghargai pendapat, akuntabel dalam tugas
Solusi dan Konstruktif	10	Laporan	Lembatan pemantauan	Menunjukkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan solutif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran berbasis teknologi
Hasil Proyek	15	Reportase kasus	Lembatan pemantauan	Kualitas desain, kesesuaian teori, aksesibilitas, keberfungsian, integrasi pedagogik, relevansi konteks NTT, dan keberlanjutan
Implementasi dan Uji Coba	10	Reportase implementasi/prototype testing & refleksi	Lembar observasi, rubrik refleksi	Kemampuan menguji, mengevaluasi, melakukan revisi berbasis data (learning analytics / feedback pengguna)
Kognitif/Pengetahuan	10	Tugas	Lembaran Tugas, panduan penilaian dan kunci jawaban	Ketepatan, kedalaman analisis, argumentasi ilmiah, dan penggunaan referensi mutakhir
	5	Kuis	Lembaran Kuis, panduan penilaian dan kunci jawaban	Disiplin mengerjakan, ketepatan konsep, kemampuan menjawab tepat waktu
	15	Ujian Tengah Semester	Lembaran Ujian, panduan penilaian dan kunci jawaban	Mengukur pemahaman teori utama Teknologi Pembelajaran, integrasi konsep dengan konteks kebijakan pendidikan
	20	Ujian Akhir Semester	Lembaran Ujian, panduan penilaian dan kunci jawaban	Menunjukkan kemampuan analisis, sintesis, evaluasi, dan desain solusi teknologi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan & kondisi wilayah NTT

REFERENSI

Buku:

1. " Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
2. Horton, W. (2012). *E-learning by design* (2nd ed.). Pfeiffer.
3. Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
4. Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
5. Molenda, M., Reigeluth, C. M., & Charles, R. (2016). *Instructional-design theories and models: Volume IV—The learner-centered paradigm of education*. Routledge.
6. Moore, M. G., & Anderson, W. G. (Eds.). (2012). *Handbook of distance education* (3rd ed.). Routledge.
7. Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). *Trends and issues in instructional design and technology* (4th ed.). Pearson.
8. Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2005). *Instructional design* (3rd ed.). Wiley.
9. Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning Press.
10. West, R. E., & Borup, J. (2021). *Thinking about blended learning: Guiding principles for educators*. EdTech Books.
11. Anderson, T., & Elloumi, F. (2004). *Pembelajaran e-learning: Teori dan praktik* (Terj.). UNJ Press.
12. Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
13. Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Prenada Media.
14. Siahaan, S. (2016). *Pembelajaran berbasis TIK*. Universitas Terbuka.
15. Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi pembelajaran*. Universitas Terbuka.

Artikel Ilmiah:

1. Ally, M. (2019). Mobile learning: Transforming the delivery of education and training. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 20(2), 1–20. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v20i2.10>
2. Bates, A. W. (2019). Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning. *Journal of Online Learning*, 5(1), 12–25.
3. Barsotti, S., & Zawacki-Richter, O. (2018). Digital transformation in higher education: Global trends and practices. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–20.
4. Bond, M., Marín, V. I., Dolch, C., Bedenlier, S., & Zawacki-Richter, O. (2018). Digital transformation in higher education: A framework for technology integration. *Australasian Journal of Educational Technology*, 34(6), 1–24.
5. Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2010). The community of inquiry framework: Ten years later. *Internet and Higher Education*, 13(1), 5–9.
6. Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 1–12.
7. Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2013). The effect of online learning: Meta-analysis and review of online learning studies. *Educational Research Review*, 7(4), 1–15.
8. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
9. Reeves, T. C., & Lin, L. (2020). The research we have is not the research we need. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 199–220.
10. Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2015). Teaching and learning in the digital age: 21st-century competencies. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(4), 313–338.