RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)

PROGRAM STUDI	:	S3 Teknologi Pendidikan
MATA KULIAH	:	Model-Model Pembelajaran Berbasis IT
BOBOT	:	3 sks
DOSEN PENGAMPU	:	Prof. Dr. Basuki Wibawa

PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2021

	UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA PASCASARJANA PROGRAM DOKTOR TEKNOLOGI PENDIDIKAN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)

MATA KULIAH	KODE	BOBOT (SKS)	SEMESTER	WAKTU	TGL PENYUSUNAN
Model-Model Pembelajaran Berbasis IT	9902900004	3	Genap	16 Minggu (September-Desember 2021)	2 September 2021

OTORISASI	Dosen Pengampu	Reviewer/Penjaminan Mutu	Ketua Prodi
	Prof. Dr. Basuki Wibawa	.....	Dr. Moch. Sukardjo, M.Pd

DESKRIPSI

Mata kuliah ini mengkaji tentang model-model pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Students Centered Learning* berbasis IT, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 dengan karakteristik *digital native* dan masyarakat 5.0. Selanjutnya, pada mata kuliah ini dibahas tentang perkembangan konsep terkini bidang Teknologi Pendidikan berkelanjutan yang menjadi kecenderungan khusus karena kepesatan perkembangannya. Perkuliahan ini juga membahas penggunaan teknologi khususnya teknologi komputer dan internet dan tantangannya, *new delevery systems, reformasi pendidikan, quality assurance (QA), Open Education Resources (OER)*, serta kecenderungan penelitian dalam teknologi pendidikan di era masyarakat cerdas.

Secara umum, pada akhir semester ini mahasiswa yang mengambil matakuliah ini diharapkan dapat mengkaji konsep dan penerapan Teknologi Pendidikan dalam satu-dua dekade terakhir di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya serta kecenderungannya pada masa yang akan datang.

Secara khusus mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menganalisis perkembangan konsep terkini Teknologi Pendidikan
2. Menjelaskan pilar dasar Teknologi Pendidikan

		3. Menganalisis domain penelitian Teknologi Pendidikan 4. Menganalisis tantangan dan Road map Teknologi Pendidikan 5. Menganalisis tantangan terkini di bidang pendidikan dan pembelajaran. 6. Menganalisis konsepsi baru untuk pemecahan masalah pendidikan khususnya QA, OER,, PJJ dan *Blended Learning*. 7. Mengkaji perkembangan penerapan Model Pembelajaran dan kecenderungannya di berbagai lembaga dan organisasi pendidikan di Indonesia dan negara lain. 8. Mengidentifikasi bidang - bidang penelitian Teknologi Pendidikan yang relevan, kini dan yang akan datang. 9. Menganalisis berbagai kasus perkembangan penerapan Teknologi Pendidikan di berbagai negara 10. Menelusuri sumber dari berbagai ide cemerlang dalam penelitian Teknologi Pendidikan bereputasi internasional 11. Mengevaluasi kecenderungan penelitian Teknologi Pendidikan di dunia dalam 20 tahun terakhir dan kecenderungannya 12. Membuat gagasan penelitian berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dipublikasikan di jurnal internasional bereputasi 13. Membuat gagasan penerapan Teknologi Pendidikan yang lebih efektif dan efisien untuk memecahkan masalah pendidikan di era masyarakat cerdas 14. Membuat gagasan penerapan Teknologi Pendidikan untuk meningkatkan *learning skills, literasi skills* dan *life skills* di era masyarakat 5.0. 15. Mengelola gagasan yang sesuai dengan *Road Map* dan arah riset Teknologi Pendidikan
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	Sikap	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious (S-1); Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila (S-3); Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa (S-4); Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S-8); dan Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S-9)
	Keterampilam umum	2. Mampu menemukan atau mengembangkan teori/konsepsi/gagasan ilmiah, dan memberikan kontribusi pada pengembangan, serta pengamalan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang

		memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora di bidang keahliannya, dengan menghasilkan penelitian ilmiah berdasarkan metodologi ilmiah, pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif (K-1) 3. Mampu menyusun penelitian interdisiplin, multidisiplin atau transdisiplin,termasuk kajian teoritis dan/atau eksperimen pada bidang keilmuan,teknologi, seni, dan inovasi yang dihasilkannya dalam bentuk desertasi, serta mempublikasikan 2 tulisan pada jurnal ilmiah internasional terindeks dengan kolaborasi lintas program studi yang terdokumentasi secara digital (K-2)
	Pengetahuan	4. Menguasai teori, pendekatan dan berpikir sistem, model desain dan pengembangan pembelajaran untuk memperluas dan mengembangkan kawasan Teknologi Pendidikan berbasis digital (P-1)
	Keterampilan khusus	Mampu mengembangkan pengetahuan, teknologi, dan atau seni baru di dalam bidang Teknologi Pendidikan atau praktek profesional melalui riset, hingga menghasilkan karya, kreatif, original, teruji (KK-1) 6. Mampu mengembangkan sistem atau model pembelajaran dan pelatihan untuk digunakan pada lembaga pemerintah dan dunia bisnis industry (KK-2)

	CPMK	Sub-CPMK
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)	1. Model-model pembelajaran yang menggunakan pendekatan Students Centered Learning berbasis IT, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 dengan karakteristik digital native dan masyarakat 5.0.	1.1 Tinjauan Historis, Pilar Dasar dan Tren Penelitian Teknologi Pendidikan 1.2 Konsep Model Pembelajaran dan Pengembangannya 1.3 Tantangan Pembelajaran TP Personalisasi Belajar, Social Media Assesmen Belajar, Metode dan Model Pembelajaran Alternatif, Stakeholder , Globalisasi dan Policy Pendidikan 1.4 Tantangan Pembelajaran TP Pembelajaan Berbasis Projek/Model Alternatif 1.5 Tantangan pembelajaran TP Pembelajaran **Berbasis Kasus**/Model Alternatif
	2 Perkembangan konsep terkini bidang Teknologi Pendidikan berkelanjutan yang menjadi kecenderungan khusus karena kepesatan perkembangannya	2.1 Blended Learning dan Teknik Kolaboratif. 2.2 Serius Game, Gamifikasi dalam Pembelajaran, dan Micro learning 2.3 Pembelajaran Online, e-learning, M-Learning, Ubiquitous Learning

	3. Penggunaan teknologi khususnya teknologi komputer dan internet dan tantangannya, new delevery systems, reformasi pendidikan, quality assurance (QA), Open Education Resources (OER), serta kecenderungan	3.1 Lingkungan Pembelajaran Cerdas 3.2 Penggalian Data Pendidikan, dan Learning Analytic 3.3 Augmented Reality (AR), Virtual Learning (VR), 3D-Printing, dan User Interface 3.4 Project: Gagasan Model/Program/Teknologi/Proses pembelajaran Alternatif

	penelitian dalam teknologi pendidikan di era masyarakat cerdas	
Bahan Kajian	**BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN**	**SUB POKOK BAHASAN**
	1. Pengantar Perkuliahan Pembahasan kontrak perkuliahan	1.1. Dekripsi Mata Kuliah Model-Model Pembelajaran Berbasis IT 1.2. Kontrak Kuliah
	2. Tinjauan Historis, Pilar Dasar dan Tren Penelitian TP	2.1. Tinjauan Historis Teknologi Pendidikan 2.2. Pilar Dasar Teknologi Pendidikan 2.3. Tren Penelitian Teknologi Pendidikan
	3. Tantangan Pembelajaran TP Personalisasi Belajar Social Media, Model Alternatif, Assesmen Belajar, Stakeholder, Globalisasi dan Policy Pendidikan	3.1. Tantangan Pembelajaran Teknologi Pendidikan 3.2. Personalisasi Belajar 3.3. Model Pembelajaran Alternatif 3.4. Social Media 3.5. Assesmen Belajar 3. 6. Stakeholder, Globalisasi dan Policy Pendidikan
	4. Tantangan Pembelajaran TP Pembelajaan Berbasis Projek/Model Alternatif	4.1. Tantangan Pembelajaran Teknologi Pendidikan 4.2. Pembelajaran Berbasis Projek/Model Alternatif
	5. Tantangan Pembelajaran TP Pembelajaran **Berbasis Kasus**/Model Alternatif	5.1. Tantangan Pembelajaran Teknologi Pendidikan 5.2. Pembelajaran Berbasis Kasus/Model Alternatif
	6. Blended Learning dan Pembelajaran Kolaboratif	6.1. Blended Learning 6.2. Pembelajaran Kolaboratif
	7. Serius Game, Gamifikasi dalam Pembelajaran, dan Micro Learning	7.1. Serius Game 7.2. Gamifikasi dalam Pembelajaran 7.3. Micro Learning
	8. Pembelajaran online, e-learning, Mobile, Ubiquitous	8.1. Pembelajaran Online 8.2. E-learning 8.3. Mobile Learning 8.4. Ubiquitous Learning

	9. Lingkungan Pembelajaran Cerdas	9.1. Pembelajaran Cerdas
	10. Penggalian Data Pendidikan, dan Learning Analytic	10.1. Penggalian Data Pendidikan 10.2. Learning Analytic
	11. Augmented Reality (AR), VR, 3D-Printing, AI, IoT, Robotic dan User Interface	11.1. Augmented Reality (AR) dan VR 11.2. 3D-Printing 11.3. AI, IoT, Robotic 11.4. User Interface
	12. Project: Gagasan Model/Program/Teknologi/Proses Pembelajaran Alternatif	12.1. Project
	13. Project: Gagasan Model/Program/Teknologi/Proses Pembelajaran Alternatif	13.1. Project
	14. Project: Gagasan Model/Program/Teknologi/Proses Pembelajaran Alternatif	14.1. Project
	15. UAS/PORTOFOLIO Penyerahan tugas Individual mahasiswa	15.1. Portofolio
KEGIATAN PEMBELAJARAN	Pedekatan	*Student centered learning.* Pelbagai bentuk aktivitas perkuliahan yang melibatkan mahasiswa secara intensif adalah: 1. Membaca buku-buku referensi yang diwajibkan dalam mata kuliah ini dan melengkapinya dengan sumber-sumber lain yang relevan dengan mata kuliah ini melalui penelusuran di internet dan perpustakaan di beberapa universitas. 2. Melaksanakan diskusi kelompok dan presentasi tentang topik-topik yang telah ditentukan untuk lebih mendalami konsep Model-Model Pembelajaran Berbasis IT dan memperluas dan memantapkan wawasan tentang Model-Model Pembelajaran Berbasis IT serta mampu menganalisis

		3. Menyiapkan makalah dan presentasi kelompok yang dinilai diterima atau perlu perbaikan sampai diterima. Diterimanya makalah dan presentasi kelompok menjadi prasyarat untuk mendapatkan nilai akhir pada akhir semester. 4. Hadir dan partisipasi aktif dalam perkuliahan serta mengerjakan quis 5. Makalah individual pada tengah dan akhir semester tentang GAGASAN yang menggambarkan kecenderungan penerapan TP di lembaga/organisasi /industri yang dikenal mahasiswa dan prediksi perubahannya pada masa yang akan datang, analisis kepustakaan, análisis riset, serta dasar pemikiran/alasan terjadinya perkiraan perubahan tersebut. a. Makalah individual maksimal 10 halaman tentang Penerapan TP yang sesuai dengan kecenderungan penerapan di Industri, nilai maksimal 100 dengan rincian sebagai berikut b. Kejelasan uraian tentang nama dan karakteristik organisasi pendidikan yang dijadikan locus pembahasan serta uraian tentang program TP yang sedang berlangsung (satu halaman, nilai maksimal 10). c. Kejelasan analisis tentang kelebihan dan kekurangan program TP yang sedang berlangsung (satu halaman, nilai maksimal 20). d. Rancangan umum (sederhana) tentang penelitian terhadap kecenderungan penerapan TP yang sedang berlangsung (dua halaman, nilai maksimal 20). e. Prediksi perkembangan perubahan (kecenderungan) penerapan TP di locus yang dipilih pada masa yang akan datang (lima halaman, nilai maksimal 40) yang meliputi: • Alasan akan terjadinya perubahan tersebut (satu halaman, nilai maksimal 10). • Hubungan perubahan dengan kualitas proses pembelajaran pendidikan yang akan datang (dua halaman, nilai maksimal 20). • Faktor pendukung dan penghambat terjadinya perubahan tersebutdan cara mengatasinya (dua halaman, nilai maksimal 20).

	Metode/strategi	*Cased method, project based learning.* Studi Kasus, Kajian Jurnal, Bedah Buku
	Moda kegiatan	Pembelajaran daring (*Hybrid learning): Model Synchronous dan Asyncronous.*
	Tugas	Tugas atau tagihan untuk mahasiswa adalah sebagai berikut : Analisis kasus, tugas project secara kelompok. 1. Tugas Kelompok dan Individual I: Membuat ringkasan dan presentasi tentang Tinjauan Historis, Pilar Dasar dan Tren Penelitian TP 2. Tugas Kelompok dan Individual II: Resume dan presentasi tentang Tantangan Pembelajaran TP Personalisasi Belajar Social Media Assesmen Belajar, Stakeholder Globalisasi dan Policy 3. Tugas Individual III: Resume dan presentasi tentang Tantangan Pembelajaran TP Pembelajaan HOTS/Alternatif Metode 4. Tugas Individual IV: Resume dan presentasi tentang Tantangan Pembelajaran TP Pembelajaran **STEAM**/Alternatif Metode 5. Tugas Individual V : Resume dan presentasi tentang Blended Learning dan Teknik Kolaboratif 6. Tugas Individual VI: Resume dan presentasi tentang Serius Game, Gamifikasi dlm Pembelajaran, dan Micro Learning 7. Tugas Individual VII Resume dan presentasi tentang Pembelajaran online, e-learning, Mobile, Ubiquitous 8. Tugas Individual VIII Tugas individu VIII sebagai penganti Ujian Tengah Semester A. Mahasiswa menyiapkan satu artikel dalam bentuk "*systematic review/analisis bibliometrik*" dengan memilih salah satu dari topic/sub topik yang tersedia di bawah in, diterapkan untuk pembelajaran/pelatihan/pendidikan di bidang sains/teknologi/bisnis/sosial, yang sekiranya layak untuk diterbitkan di jurnal internasional bereputasi atau minimal di jurnal/ prosiding terindeks scopus.

		B. Artikel dikumpulkan via email dan WA paling lambat tanggal 17 Mei 2021. C. Jumlah halaman 8 - 10 lembar termasuk judul, abstraks, pendahuluan, kajian pustaka, metodologi, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan rujukapustaka. Tuliskan nama dan *email address* anda yang resmi. D. Pengembangan judul artikel mengacu pada pilihan topic/sub topik untuk masing-masing mahasiswa dikoordinasikan oleh Ketua Kelas/diundi. E. Ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Inggris (2 eks). F. Rujukan (buku referensi dan artikel jurnal), sitasi dari sumber yang terbit 1-5 tahun terakhir. G. Jika dibutuhkan, anda boleh dan disarankan untuk mensitasi artikel-artikel saya yang ada di dokumen scopus di sinta dikti (bisa di googling di *sinta2 author* atau di *scopus.com*) H. Artikel ini selanjutnya akan direview dan diedit oleh tim/pengampu matkul ini dan selanjutnya akan di submit ke jurna/Conference terkait. I. Pilihan Topik/Sub Topik sbb:: 1. Augmented Reality/Virtual Reality/Mixed Reality 2. Artificial Inteligence/Internet of Thing 3. Case Based Method/Case Based Learning/Inquiry Based Learning 4. Collaborative Learning 5. Mobile Learning/Ubiquitous Learning 6. E-Portofolio 7. 3D Printing 8. Machine Learning/Learning Analytics 9. Data Mining/Data Analytic/Big Data 10. Game Based Learning/Gamifikasi/Simulasi 11. Smart Learning Environment 12. Open Education Resources/MOOC 13. Micro Learning/Significant Learning/Self Directed Learning 9. Tugas Indivual IX Resume dan presentasi tentang Lingkungan Pembelajaran Cerdas, Penggalian Data Pendidikan, dan Learning Analytic 10. Tugas Individual X Resume dan presentasi tentang Augmented Reality (AR), VR, 3D- Printing, AI, IoT, Robotic, dan User Interface

		11. Tugas Individual XI sebagai pengganti Ujian Akhir Semester berupa Project: Gagasan Model/Program/Teknologi/Proses Pembelajaran Alternatif. Mahasiswa ditugaskan untuk Membuat Gagasan Proyek Model/Program/Teknologi/Proses Pembelajaran untuk meningkatkan performances, learning skills, literasi skills dan life skills individu/kelompok/organisasi/masyarakat di era masyarakat 5.0 dalam bentuk Book Chapter/MOOCS/Artikel. Tugas ini dikumpulkan selambatnya akhir Juni 2022
PENILAIAN	Metode/teknik	Ujian tulis, Penilaian Kinerja, Penilaian Produk, Penilaian Sikap. Penilaian dalam mata kuliah Model-Model Pembelajaran Berbasis IT adalah sebagai berikut : 1. Komponen dan bobot penilaian dalam persentase: a. Sikap 15% b. Keterampilan umum 10% c. Keterampilan khusus 35% d. Pengetahuan 40% 2. Strategi penilaian: a. Tugas-tugas dinilai menggunakan teknik non-tes, seperti hasil analisis, makalah dan aktivitas presentasi serta artikel ilmiah sesuai tema-tema yang ditentukan b. Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester diganti dengan mengerjakan artikel ilmiah sebagai luaran mata kuliah c. Sepanjang semester mahasiswa/i yang mengambil mata kuliah ini akan menghadiri pertemuan perkuliahan setiap minggu, membaca bahan - bahan yang telah disiapkan dosen untuk setiap pertemuan, mencari sendiri bahan - bahan lain yang relevan melalui jurnal berpeputasi internasional/internet, jurnal, perpustakaan PPs - UNJ (termasuk tesis dan disertasi) dan nasional, serta tempat lain yang dapat menyediakannya. Di samping itu, pada hari - hari antara suatu pertemuan dengan pertemuan yang akan datang mahasiswa akan belajar secara berkelompok untuk membuat makalah yang relevan dengan topik yang telah dibahas pada pertemuan terdahulu dan hasilnya dipresentasikan pada pertemuan berikutnya. d. Makalah dan presentasi berkelompok dinilai oleh dosen "diterima atau "diperbaiki untuk diterima", yang sekaligus menjadi dasar bagi setiap individu dalam kelompok tersebut untuk

mendapat nilai individual pada makalah akhir masing - masing. Dengan kata lain diterimanya paper dan presentasi kelompok menjadi prasyarat untuk memperoleh nilai individual/kelompok. Makalah yang sudah disetujui beserta bahan presentasi (powerpoint) dikirim ke e-mail address: bwibawa_ft@yahoo.com

Strategi Penilaian	Aspek yang Dinilai			
	Sikap	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus	Pengetahuan
Tes prestasi (*Achievement test*)	○	◑	★	★
Penilaian Kinerja	◑	★	★	★
Portofolio	◑	★	◑	◑

umber : Esdal, Lars. Defining & Measuring Student-Centered Outcomes. Education Evolving, 2018, pp. 19)

Keterangan:

○ Tidak digunakan dalam penilaian
◑ Kadang digunakan dalam dalam kasus penilaian tertentu
★ Sering digunakan untuk menilai keterampilan yang dimaksud

- Sikap (mencakup Keterampilan Abad ke-21 yang relevan)
- Keterampilan Umum (Mencakup Keterampilan Abad ke-21 dan Literasi digital yang relevan)
- Strategi penilaian disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan mahasiswa dalam matakuliah.
- Keterampilan Abad ke-21 menyesuaikan Permendikbud yang terdiri atas 6 C, yatu: *Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative thinking, Computational logic, Compassion* dan *Civic responsibility*.

Instrument	Soal tulis, Skala Penilaian *(rating scale)*, Rubrik *(Rubric)*.

3. Instrumen: *tuliskan jenis tes (misalnya pilihan ganda atau esai), instrumen dan rubrik penilaian produk akademik/portofolio yang digunakan. (**Lampirkan instrumen dan rubrik penilaian dalam dokumen RPS ini**)*

Rubrik merupakan panduan atau pedoman penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi atau aspek yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa.

Tujuan penilaian menggunakan rubrik:

- Memperjelas dimensi atau aspek dan tingkatan penilaian dari capaian pembelajaran mahasiswa;
- dapat menjadi pendorong atau motivator bagi mahasiswa untuk mencapai capaian pembelajarannya.

Rubrik dapat bersifat menyeluruh atau berlaku umum dan dapat juga bersifat khusus atau hanya berlaku untuk suatu topik tertentu atau suatu capaian pembelajaran tertentu.

Portofolio merupakan instrument/dokumen penilaian hasil belajar yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan pencapaian CPL mahasiswa dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya mahasiswa dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik atau karya mahasiswa yang menunjukan perkembangan kemampuannya untuk mencapai capaian pembelajaran.

4. Kriteria penilaian/kelulusan
Mahasiswa dikategorikan lulus mata kuliah ini apabila memiliki nilai akhir minimal B berdasarkan rentang penilaian berikut ini:

Tingkat Penguasaan (%)	Huruf	Angka	Keterangan
86 – 100	A	4,0	Lulus

81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Belum Lulus
61 – 65	C+	2,3	Belum Lulus
56 – 60	C	2,0	Belum Lulus
51 – 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1,0	Belum Lulus
0 – 45	E	0,0	Belum Lulus

REFERENSI

Utama

1. Ronghuai Huang _ J. Michael Spector _ Junfeng Yang. (2019). Educational Technology: A Primer for the 21st Century, Singapore, Springer.
2. Daniel Burgos · Ahmed Tlili · Anita Tabacco (2021). Radical Solutions for Education in a Crisis Context COVID-19 as an Opportunity for Global Learning, Singapore, springer.
3. M. J. Bishop • Elizabeth Boling Jan Elen • Vanessa Svihla. (2020) Handbook of Research in Educational Communications and Technology Learning Design, Fifth Edition , Switzerland, Springer.
4. Januszewski, Alan & Michael Molenda (2008).. Educational Technology. A Definination with Commentary. New York : Laurance Erlbaum Associates.
5. J. Michael Spector, J.M. et. al. (2014). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology. 3th Ed. New York:* Routledge: Taylor and Francis Group.
6. J. Michael Spector (2013). Emerging Educational Technologies and Research Directions. *Educational Technology & Society*, *16* (2), 21–30
7. Jason Silverman • Veronica Hoyos (2018). Distance Learning, E-Learning and Blended Learning in Mathematics Education International Trends in Research and Development, Switzerland, Springer.
8. J. Koumi (2008) Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning. England: Open and Flexible Learning Series. 2008.
9. Satasha L. Green. (2014). STEM Education How To Train 21st Century Teachers, New York, Nova Publisher
10. Seels, B. & Richey, R (1994) Instructional Technology : The Definition and Domains of the Field, AECT, Washington DC.

		11. Mohamed Jemni • Kinshuk Mohamed Koutheair Khribi Editors (2017). Open Education: from OERs to MOOCs , Berlin, Springer. 12. Yusufhadi Miarso (2004). Menyemai benih Teknologi Pendidikan. Jakarta Pustekkom Diknas bekerjasama dengan Kencana. 13. Nick H.M. and Van Dam (2017). The 4th Industrial Revolution & The Future of Jobs, Bookboon. 14. Liping Deng • Will W. K. Ma Cheuk Wai Rose Fong (2018). New Media for Educational Change, Singapore, Springer. 15. Lucy Santos Green • Jennifer R. Banas Ross A. Perkins (2017). The Flipped College Classroom, Switzerland, Springer.
	Pendukung	1. Xun Ge • Dirk Ifenthaler • J. Michael Spector (2015). Emerging Technologies for STEAM Education, Switzerland, Springer. 2. Dejian Liu • Ronghuai Huang Marek Wosinski (2017). Smart Learning in Smart Cities, Singapore, Springer. 3. Elena Aurel Railean (2017).User Interface Design of Digital Textbooks, Singapore, Springer. 4. Begoña Gros • Kinshuk • Marcelo Maina (2016). The Future of Ubiquitous Learning, Berlin, Springer. 5. Brad Hokanson • Gregory Clinton Karen Kaminski (2018), Educational Technology and Narrative, Switzerland, Springer. 6. Daniel Churchill • Jie Lu Thomas K.F. Chiu • Bob Fox (2017). Mobile Learning Design, Singapore, Springer. 7. Samira Elatia, Donald Ippercielosmar R. Zaïane. (2016). Data Mining And Learning Analytic, New Jersey, John Wiley Aand Son. 8. Bruce Joyce, Marsha Weil and Emily Calhoun (2015) Models of Teaching, Boston, Pearson. 9. Vladimir Geroimenko (2019). Augmented Reality Games II The Gamification of Education, Medicine and Art, Switzerland, Springer. 10. Simon K.S. Cheung, et.a; (2017) Blended Learning, New Challenges and Innovative Practices, Cham, Switzerland, Springer 11. Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer (2019). Handbook of Game-Based Learning, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

MATA KULIAH SYARAT	-	

RINCIAN RENCANA KEGIATAN								
Minggu Ke:	**Capaian Pembelajaran (Sub-CPMK)**	**Materi (Bahan Kajian)**	**Indikator Keberhasilan**	**Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan;**		**Alokasi waktu**	**Sumber/ Media**	**Penilaian/ Tugas**
				Synchronous:	***Asynchronous:***			
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**	**(9)**
1-2	Model-model pembelajaran yang menggunakan pendekatan Students Centered Learning berbasis IT, sesuai dengan tuntutan	• Tinjauan historis, pilar dasar dan tren penelitian TP • Tantangan Pembelajaran TP	• Menjelaskan Tinjauan Historis, Pilar Dasar dan Tren Penelitian Teknologi Pendidikan • Menganalisis Tantangan Pembelajaran TP Personalisasi Belajar Social Media, Metode dan Model Alternatif, Assesmen Belajar, Stakeholder, Globalisasi dan Policy Pendidikan	Tatap maya melalui *zoom meeting:* analisis: • Tinjauan historis, pilar dasar	• Presentasi Dosen dan brainstorming. • Presentasi Mahasiswa dan diskusi kelas.	TM: 3x50' BT: 3x60 BM: 3 x 60.	• Studi kasus • kajian jurnal dan • buku	**<u>Tugas:</u>** • Hasil kajian tentang tinjauan historis, pilar dasar dan tren penelitian TP • Kajian tentang Tantangan Pembelajaran TP

	pembelajaran abad 21 dengan karakteristik digital native dan masyarakat 5.0.			dan tren penelitian TP • Tantangan Pembelajaran TP				
3-4	Model-model pembelajaran yang menggunakan pendekatan Students Centered Learning berbasis IT, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 dengan karakteristik digital native dan masyarakat 5.0.	• Tantangan Pembelajaran TP dan • Project Based Learning sebagai alternatif metode	• Menganalisis Tantangan Pembelajaran TP • Menganalisi Pembelajaan Projek/Alternatif Metode	Tatap maya melalui *zoom meeting:* analisis: Tantangan Pembelajaran TP dan Pembelajaran Berbasis Projek sebagai alternatif metode	Presentasi Mahasiswa dan diskusi kelas	TM: 3x50” BT 3x60’ BM 3x60	• Studi kasus • kajian jurnal dan • buku	Hasil kajian tentang • Tantangan Pembelajaran TP dan • HOTS sebagai alternatif metode
5-6	Model-model pembelajaran yang menggunakan	• Tantangan Pembelajaran TP dan	• Menganalisis Tantangan Pembelajaran TP	Tatap maya melalui *zoom*	Presentasi Mahasiswa dan	TM: 3x50’ BT 3x60’	• Studi kasus • kajian jurnal dan • buku	Hasil Kajian Tantangan • Pembelajaran TP dan

						BM 3x60’		
	pendekatan Students Centered Learning berbasis IT, sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 dengan karakteristik digital native dan masyarakat 5.0.	• Pembelajaran Berbasis Kasus sebagai alternatif metode	• Menganalisis Pembelajaran **Berbasis Kasus**/Alternatif Metode	*meeting:* analisis: Tantangan Pembelajaran TP dan Pembelajaran Berbasis Kasus sebagai alternatif metode	diskusi kelas	TM: 3x50’ BT 3x60’ BM 3x60’		• Pembelajaran STEAM sebagai alternatif metode
7	Perkembangan konsep terkini bidang Teknologi Pendidikan berkelanjutan yang menjadi kecenderungan khusus karena kepesatan perkembangannya	• Blended Learning dan • Pembelajaran Kolaboratif	• Menganalisis Blended Learning dan • Menganalisis Pembelajaran Kolaboratif	Tatap maya melalui *zoom meeting:* analisis: Blended Learning dan Teknik Kolaboratif	Presentasi Mahasiswa dan diskusi kelas	TM: 3x50’ BT 3x60’ BM 3x60’	• Studi kasus • kajian jurnal dan • buku	Hasil kajian tentang • Blended learning dan • Teknik kolaboratif

8	**UTS**							
9-10	Perkembangan konsep terkini	• Serius Game,	• Menjelaskan tentang Serius Game,	Tatap maya	Presentasi	TM: 3x50' BT 3x60' BM 3x60'	• Studi kasus	Hasil kajian tentang • Serius game,
	bidang Teknologi Pendidikan berkelanjutan yang menjadi kecenderungan khusus karena kepesatan perkembangannya	• Gamifikasi dalam pembelajaran	• Menganalisis Gamifikasi dlm Pembelajaran, dan • Menganalisis Micro Learning	melalui *zoom meeting:* analisis: Serius Game, Gamifikasi dalam pembelajaran	Mahasiswa dan diskusi kelas	TM: 3x50' BT 3x60' BM 3x60'	• kajian jurnal dan • buku	• Gamifikasi dalam pembelajaran

11	Perkembangan konsep terkini bidang Teknologi Pendidikan berkelanjutan yang menjadi kecenderungan khusus karena kepesatan perkembangannya	• Pembelajaran online, • e-learning, • Mobile, • Ubiquitous	• Menjelaskan tentang Pembelajaran online, • Menganalisis e-learning, • Menganalisis Mobile, • Ubiquitous Learning	Tatap maya melalui *zoom meeting:* analisis: • Pembelajaran online, • e-learning, • Mobile, • Ubiquitous	Presentasi Mahasiswa dan diskusi kelas	TM: 3x50' BT 3x60' BM 3x60'	• Studi kasus • kajian jurnal dan • buku	Hasil kajian • Model pembelajaran online, dll
12	Perkembangan konsep terkini bidang	Lingkungan Pembelajaran Cerdas	Mengidentifikasi dan menganalisis tentang	Tatap maya melalui	Presentasi Mahasis	TM: 3x50' BT 3x60' BM 3x60'	• Studi kasus • kajian jurnal dan	Hasil kajian mahasiswa

	Teknologi Pendidikan berkelanjutan yang menjadi kecenderungan khusus karena kepesatan perkembangannya		Lingkungan Pembelajaran Cerdas	*zoom meeting:* analisis: Lingkungan Pembelajaran Cerdas	wa dan diskusi kelas		• buku	• Tentang lingkungan pembelajaran cerdas
13	Penggunaan teknologi khususnya teknologi komputer dan internet dan tantangannya, new delevery systems, reformasi pendidikan, quality assurance (QA), Open Education Resources (OER), serta kecenderungan penelitian	• Penggalian Data Pendidikan dan • Learning Analytic	Menganalisis Penggalian Data Pendidikan, dan Learning Analytic	Tatap maya melalui *zoom meeting:* analisis: • Penggalian Data Pendidikan dan • Learning Analytic	Presentasi Mahasiswa dan diskusi kelas	TM: 3x50' BT 3x60' BM 3x60'	• Studi kasus • kajian jurnal dan • buku	Hasil kajian mahasiswa • tentang penggalian data pendidikan dan • learning analytic

	dalam teknologi pendidikan di era masyarakat cerdas							
14	Penggunaan teknologi khususnya teknologi komputer dan internet dan tantangannya, new delevery systems, reformasi pendidikan, quality assurance (QA), Open Education Resources (OER), serta kecenderungan penelitian dalam teknologi pendidikan di era masyarakat cerdas	• Augmented Reality (AR), • Virtual Learning, • 3D-Printing, dan • User Interface • AI • IoT	Menganalisis dan menjelaskan tentang Augmented Reality (AR), VR, 3D-Printing, AI, IoT,dan User Interface	Tatap maya melalui *zoom meeting:* analisis: • Augmented Reality (AR), • Virtual Learning, • 3D-Printing, dan • AI, IoT, User Interface	Presentasi Mahasiswa dan diskusi kelas	TM: 3x50' BT 3x60' BM 3x60'	• Studi kasus • kajian jurnal dan • buku	Hasil kajian tentang: • Augmented Reality, • Virtula Learning, • 3D-Printing, • User Interface

15	Penggunaan teknologi khususnya teknologi komputer dan internet dan tantangannya, new delevery systems, reformasi pendidikan, quality assurance (QA), Open Education Resources (OER), serta kecenderungan penelitian dalam teknologi pendidikan di era masyarakat cerdas	Project berupa: • Gagasan, • Model/program /Teknologi	Menghasilkan Project: Gagasan Model/Program/Teknologi/ Proses Pembelajaran Alternatif	Tatap maya melalui *zoom meeting:* analisis: • Gagasan, • Model /program/Teknologi	Mahasiswa mengumpulkan hasil project berupa gagasan/ Model/Teknologi	TM: 3x50' BT 3x60' BM 3x60'	• Studi kasus • kajian jurnal dan • buku	Artikel ilmiah sebagai hasil project mahasiswa
16	**UAS**	TM 3x50'						

LAMPIRAN

- **Petunjuk Tugas**. Jika ada tugas apalagi tugas berupa project, maka disarankan ada petunjuk tugas sehingga jelas bagi mahasiswa.

- Skala/Rubrik penilaian tugas, presentasi atau sikap

BOBOT PENILAIAN

KOMPONEN	BOBOT (%)
Tugas-1 (Presentasi mahasiswa)	10
Tugas-2 (Presentasi mahasiswa)	10
Tugas-3 *(case based)*	10
Tugas-4 *(case based)*	20
UTS	20
UAS *(project based)*	30

KITERIA KELULUSAN

Tingkat Penguasaan (%)	Huruf	Angka	Keterangan
86 – 100	A	4,0	Lulus
81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Belum Lulus
61 – 65	C+	2,3	Belum Lulus
56 – 60	C	2,0	Belum Lulus
51 – 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1,0	Belum Lulus
0 – 45	E	0,0	Belum Lulus

KITERIA PENILAIAN UTS DAN UAS

Komponen Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
CONTENT	0 - 10	Mahasiswa menganalisis dengan analitis, kritis, kemampuan berpikir tingkat tinggi
ORGANISATION	0 – 6 poin	Kejelasan analisis dengan memiliki pendahuluan, isi, dan kesimpulan
a Pendahuluan	2	Kejelasan analisis dan terdapat pendahuluan
b Isi	2	Analisis isi benar dan jelas
c Kesimpulan	2	Kesimpulan analisis benar dan jelas
PROCESS		
(a) Solution	0 – 6 poin	
✓ Akurat	2	Apabila akurat solusinya
✓ Konsisten secara internal	2	Apabila logis dan konsisten solusinya.
✓ Orisinalitas	2	Apabila original solusinya
(b) Argumen	0 – 6 poin	
✓ Akurat	2	Apabila akurat argumen yang diberikan
✓ Konsisten secara internal	2	Apabila konsisten argument yang diberikan
✓ Asli/Kreatif	2	Apabila original dan inovatif serta bervariasi argumen yang diberikan
Skor Maksimum	**22 Poin**	

PETUNJUK TUGAS PROJECT

Mata kuliah (sks)	Model-Model Pembelajaran Berbasis IT (3 sks)
Semester	Genap 2021-2022 (januari-juni 2021)
Program studi	Pascasarjana S3 Teknologi Pendidikan UNJ
Tugas ke:	Tugas Akhir (project)
Nama tugas	**Melaksanakan kajian Ilmiah.**
Tujuan tugas	Mahasiswa mampu menganalisis kajian ilmiah berdasarkan jurnal, buku dan literature-literature case studi dengan tema yang relevan sesuai topik-topik yang telah ditentukan untuk lebih mendalami konsep Model-Model Pembelajaran Berbasis IT dan memperluas dan memantapkan wawasan tentang Model-Model Pembelajaran Berbasis IT serta mampu menganalisis
Uraian Tugas	Makalah individual/kelompok tentang GAGASAN yang menggambarkan Model-model pembelajaran berbasis IT di lembaga/organisasi /industri yang dikenal mahasiswa dan prediksi perubahannya pada masa yang akan datang, analisis kepustakaan, análisis riset, serta dasar pemikiran/alasan terjadinya perkiraan perubahan tersebut. 1. Makalah individual/kelompok/studi kasus maksimal 10 halaman tentang Penerapan TP yang sesuai dengan kecenderungan penerapan di Industri, nilai maksimal 100 dengan rincian sebagai berikut 2. Kejelasan uraian tentang nama dan karakteristik organisasi pendidikan yang dijadikan locus pembahasan serta uraian tentang program TP yang sedang berlangsung (satu halaman) 3. Kejelasan analisis tentang kelebihan dan kekurangan program TP yang sedang berlangsung (satu halaman) 4. Rancangan umum (sederhana) tentang penelitian terhadap kecenderungan penerapan TP yang sedang berlangsung (dua halaman) 5. Prediksi perkembangan perubahan (kecenderungan) penerapan TP di locus yang dipilih pada masa yang akan datang (lima halaman), yang meliputi: • Alasan akan terjadinya perubahan tersebut (satu halaman) • Hubungan perubahan dengan kualitas proses pembelajaran pendidikan yang akan datang (dua halaman) • Faktor pendukung dan penghambat terjadinya perubahan tersebutdan cara mengatasinya (dua halaman)
Waktu	Tugas dikumpulkan paling lambat 17 Mei 2021.
Petunjuk teknis	1. Tugas dikerjakan secara individual/kelompok 2. Hasil kajian ilmiah di konsultasikan kepada dosen pengampu sebelum di presentasikan

	3. Hasil kajian dipresentasikan oleh mahasiswa secara kelompok 4. Setelah di periksa oleh dosen pengampu, hasil kajian di revisi oleh mahasiswa. 5. Artikel siap di submit tidak lebih dari 7 halaman. 6. Hasil kajian yang telah di revisi oleh mahasiswa dapat di publish pada jurnal bereputasi tinggi baik di tingkat International dan National

LEMBAR PENILAIAN
Artikel Ilmiah

Program studi : .....
Mata kuliah : .....
Semester : .....
Nama mahasiswa: .....
Tugas/produk : .....
Tanggal penilaian: .....

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai (bobotxskor)
1	Penggunaan referensi/sumber	10		
2	Dukungan teori (relevansi teori)	10		
3	Tinjauan yang komprehensif (berbagai persepektif)	10		
4	Orisinalitas karya	15		
5	Kebaruan/inovasi	20		
6	Kepraktisan (kemudahan penggunaan)	15		
7	Kemanfaatan/efektivitas produk	20		
Jumlah		100		
Nilai rata-rata (akhir)				

Keterangan:
1= sangat kurang
2= kurang
3= cukup
4= baik
5= sangat baik

Jakarta, ... Desember 2021
Penilai,

.....

LEMBAR PENILAIAN
SIKAP/KEPRIBADIAN

Program studi : .....
Mata kuliah : .....
Semester : .....
Nama mahasiswa: .....
Tugas/produk : .....
Tanggal penilaian: .....

No	Aspek yang dinilai	NILAI (1-5)
1	Keaktipan/partisipasi	
2	Kejujuran	
3	Displin	
4	Tangung jawab	
5	Kerjasama	
6	Kritis	
NILAI RATA-RATA		

Keterangan:
1= sangat kurang
2= kurang
3= cukup
4= baik
5= sangat baik

Jakarta, ... Desember 2021
Penilai,

.....

LEMBAR PENILAIAN
PRESENTASI KELOMPOK

Program studi : .....
Mata kuliah : .....
Semester : .....
Nama mahasiswa: .....
Tugas/produk : Presentasi Kelompok
Tanggal penilaian: .....

NO	ASPEK	S	N	CATATAN
I	**Makalah/Paper**	**(1)**		
	1. Kesiapan	0.2		
	2. Sistematika	0.2		
	3. Memuat konsep2 penting dari Kajian Jurnal/Buku	0.6		
II	**Penyajian**	**(5)**		
	1. Mengemukakan inti isi Pokok Bahasan dengan jelas	1.5		
	2.Kajian/Kontekstuasi	2		
	3. Menggunakan PPT/Video atau alat bantu lain yang relevan	0.5		
	4. Memberikan tanggapan atas isi Bab	0.5		
	5. Kemampuan Berkomunikasi	0.5		
III	**Diskusi**	**(3)**		
	1. Kemampuan mengungkapkan pendapat secara kritis	1		
	2. Tanggapan atas pertanyaan atau komentar	1		
	3. Konsistensi materi diskusi dengan pokok bahasan	1		
IV	**Kerjasama Kelompok**	**(1)**		
	1. Keaktifan	0.3		
	2. Tanggung jawab	0.3		
	3. Tanggapan	0.2		
	4. Kerjasama tim	0.2		
	Jumlah	**(10)**		

Nama Penilai:

_____