

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI	:	Magister Teknologi Pendidikan
MATA KULIAH	:	Desain Pembelajaran Daring (E-Learning Design)
BOBOT	:	3 SKS
DOSEN PENGAMPU	:	Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd.



PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PASCASARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
(RPS)

MATA KULIAH	KODE	BOBOT (SKS)	SEMESTER	WAKTU	TGL PENYUSUNAN
Desain Pembelajaran Daring (E-learning Design)	9901800006	3 SKS	2	16 Minggu	Juli 2022
OTORISASI	Dosen Pengampu		Reviewer/Penjaminan Mutu		Ketua Prodi
	Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd.		Dr. Indina Tarjiah, M.Pd		Dr. Eveline Siregar, M.Pd.
DESKRIPSI	<p>Fungsi utama teknologi pendidikan adalah memfasilitasi belajar (<i>to facilitate learning</i>) dan meningkatkan kinerja (<i>to improve performance</i>) dengan menerapkan teori dan praktek etis berbagai proses dan sumber untuk belajar. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini, kedua fungsi tersebut dapat dilakukan dengan memberdayakan teknologi informasi dan komunikasi yang disebut dengan istilah e-learning. Oleh karena itu, salah satu kompetensi seorang magister teknologi pendidikan adalah mampu merancang (<i>to deisgn</i>), mengembangkan (<i>to develop</i>), melaksanakan (<i>to implement</i>), dan mengevaluasi (<i>to evaluate</i>) pembelajaran dalam konteks lingkungan e-learning (<i>e-learning environment</i>). Mata kuliah ini mengajak mahasiswa untuk: 1) mengkaji esensi e-learning serta kaitannya dengan teori belajar dan pembelajaran terkait; 2) mengenal lebih dalam spektrum e-learning dalam konteks pembelajaran di kelas (persekolahan) maupun peningkatan kinerja (organisasi); 3) mengkaji berbagai model desain pembelajaran e-learning yang ada; dan 4) menerapkan salah satu model untuk mendesain dan mengembangkan suatu e-learning tertentu (untuk persekolahan dan atau organisasi), secara individu sesuai dengan pilihannya masing-masing.</p>				
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	CPL	CPMK		SubCPMK	
	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam bidang teknologi pendidikan dengan prakteknya sebagai	1. Menguraikan Analisis Kebutuhan serta Esensi <i>e-Learning</i> sebagai Sistem Pembelajaran	1. Menguraikan Analisis Kebutuhan <i>e-Learning</i>	2. Menguraikan Esensi E-Learning sebagai Sistem Pembelajaran	

<p>pengembang media, desainer pembelajaran dan teknologi kinerha berdasarkan profesi bidang teknologi pendidikan yang memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan</p> <p>2. Mampu memecahkan masalah teknologi pendidikan berdasarkan teori pedagogi, literasi, teknologi informasi dengan prakteknya sebagai pengembang media, disainer pembelajaran dan teknolog kinerja melalui metode ilmiah dengan pendekatan interdisipliner atau multidisipliner yang berlandaskan nilai, norma, dan etika akademik;</p> <p>3. Mampu menerapkan solusi permasalahan Teknologi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan Teknologi pendidikan melalui penelitian yang teruji dan memiliki kebaruan dan mendapatkan pengakuan di tingkat nasional dan Internasional;</p> <p>4. Mampu menerapkan pembelajaran inovatif dengan mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktik-pedagogis dalam Teknologi pendidikan dengan memanfaatkan IPTEKS berorientasi pada kecakapan hidup (<i>life skills</i>) dan</p>		Konsep dan Teori yang melandasinya
	2. Menguasai Teori Belajar dan Pembelajaran dan Penerapannya dalam <i>e-Learning</i>	3. Menguraikan kaitan antara model pedagogic, instructional strategy, dan learning technology 4. Menerapkan aneka ragam teori belajar dalam e-learning 5. Menrapkan anke aragam teori pembelajaran dalam e-learning
	3. Menguraikan Model-model Desain Sistem Pembelajaran untuk Merancang dan Mengembangkan <i>e-Learning</i>	6. Menerapkan model desain pembelajaran PEDATI dalam merancang e-learning 7. Menerapkan model desain sistem pembelajaran Successive Approximate Model dalam mendesain e-learning 8. Menerapkan model integrative learning design framework dalam mendesain e-learning.
	4. Menganalisis Trend dan Isu tentang Penerapan <i>e-Learning</i> untuk Memfasilitasi Belajar (Persekolahan) dan Meningkatkan Kinerja (Organisasi)	9. Menguraikan analisis kritis terhadap isu-isu emerging technology dan konsekuensinya dalam mendesain e-learning 10. Menerapkan isu AR, VR, dan Extended Reality dalam konteks mendesain e-learning
	5. Membuat rancangan pembelajaran daring (e-learning)	11. Membuat rancangan pembelajaran daring sesuai dengan konteks tertentu menggunakan suatu model desain sistem pembelajaran yang dipilihnya sendiri 12. Melakukan evaluasi formatif terhadap desain pembelajaran daring yang sedang dirancang.

	berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan;		13. Melakukan refleksi diri terhadap pengalaman dalam mendesain pembelajaran daring
Bahan Kajian	BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN	SUB- BAHAN KAJIAN /SUB-POKOK BAHASAN	
	1. Menguraikan Analisis Kebutuhan serta Esensi E-Learning sebagai sistem Pembelajaran	1.1	Menguraikan Analisis Kebutuhan e-learning
		1.2	Menguraikan Esensi E-Learning sebagai Sistem Pembelajaran Konsep dan Teori yang melandasinya
	2. Menguasai Teori Belajar dan Pembelajaran dan Penerapannya dalam <i>e-Learning</i>	Teori Belajar dan Pembelajaran dan Penerapannya dalam <i>e-Learning</i>	
	3. Mengenal Ragam Model Pembelajaran dengan e-Learning	3.1.	Menunjukkan penggunaan Ragam Model Pembelajaran dengan e-Learning: dari <i>Technology Enchanced Classroom</i> sampai dengan <i>Full Online Learning</i>
		3.2.	Membedakan penggunaan Ragam Model Pembelajaran dengan e-Learning: dari <i>Technology Enchanced Classroom</i> sampai dengan <i>Full Online Learning</i>
	4. Menguraikan Model-model Desain Sistem Pembelajaran untuk Merancang dan Mengembangkan <i>e-Learning</i>	4.1.	Membedakan Model-model Desain Sistem Pembelajaran untuk Merancang <i>e-Learning</i>
		4.2.	Membedakan Model-model Desain Sistem Pembelajaran untuk Mengembangkan <i>e-Learning</i>
	5. Menganalisis Trend dan Isu tentang Penerapan <i>e-Learning</i> untuk Memfasilitasi Belajar (Persekolahan) dan Meningkatkan Kinerja (Organisasi)	5.1.	Menganalisis Trend dan Isu tentang Penerapan <i>e-Learning</i> untuk Memfasilitasi Belajar (Persekolahan)
		5.2.	Menganalisis Trend dan Isu tentang Penerapan <i>e-Learning</i> untuk Meningkatkan Kinerja (Organisasi)

	6. Mengetahui Teknologi dan <i>Tool</i> Perancangan dan Pengembangan <i>e-Learning</i> tertentu dengan menerapkan prosedur pengembangan yang benar	6.1. Mengetahui Teknologi dan <i>Tool</i> Perancangan <i>e-Learning</i> 6.2. Mengetahui Teknologi dan <i>Tool</i> Pengembangan <i>e-Learning</i>
	7. Merancang dan Mengembangkan <i>e-Learning</i>	7.1. Praktek Merancang <i>e-Learning</i> 7.2. Praktek Mengembangkan E-learning
	8. Menyelenggarakan Evaluasi <i>e-learning</i>	Melakukan Evaluasi E-Learning
	9. Melakukan Refleksi Diri; Mengalami Sendiri Pembelajaran Daring	Menerapkan Model Pembelajaran Daring Sebagai Sumber belajar
KEGIATAN PEMBELAJARAN	Pedekatan	<i>Blended Learning</i>
	Metode/strategi	<i>Direct Learning, Indirect Learning, Case-Based Learning, dan Project-Based Learning</i>
	Moda kegiatan	Pembelajaran daring (<i>online learning</i>): <i>Moda Synchronous dan Asynchronous.</i>
	Tugas	Proposal Penelitian
PENILAIAN	Metode/teknik	Penilaian Projek, Penilaian Produk, Penilaian Sikap.
	Instrument	Skala Penilaian (<i>rating scale</i>), Rubrik (<i>Rubric</i>).
REFERENSI	Utama	Allen, M. (2007). <i>Designing Successful eLearning: Forget What You Know About Instructional Design and Do Something Interesting.</i> CA: Pfeiffer. Allen, M. (2016). <i>Michael Allen's Guide to e-Learning: Building Interactive, Fun and Effective Learning Program for Any Company.</i> NJ: John Wiley and Sons inc. Alman, S.; Tomer, C.; Lincoln, M. L. (). <i>Designing Online Learning.</i> CA: Libraries Unlimited.

	<p>Arbaugh, J. B. (2015). Online and Blended Business Education for the 21st Century: Current Research and Future Directions.</p> <p>Bath, D.; Bourke, J. (2010). Getting Started with Blended Learning. Australia: Griffith Institute for Higher Education.</p> <p>Bergmann, J.; Sams, A. (2012). Flipped Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day. USA: International Society for Technology in Education.</p> <p>Bersin, J. (2004). The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies and Lessons Learned. CA: Pfeiffer.</p> <p>Boettcher, J. V.; Conrad, R. M. (2010). The Online Teaching: Survival Guide Simple and Practical Pedagogical Tips. CA: Jossey-Bass.</p> <p>Bonk, C. J.; Zhan, K. (2008). Empowering Online Learning: 100+ Activities for Readings, Reflecting, Displaying, & Doing. CA: Jossey-Bass.</p> <p>Carliner, S.; Shank, P. (2008). The E-learning Handbook: Past Promises, Present Challenges. CA: Pfeiffer.</p> <p>Carman, M. J. (2002) Blended Learning Design: Five Key Ingredients. KnowledgeNet.</p> <p>Chaeruman, U. A. (2017). PEDATI, Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. Direktorat Pembelajaran Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi.</p> <p>Cheung, S. K. S., et. al. (ed). (2018), Blended Learning: Enhancing Success. Proceedings 11th International Conference, ICBL 2018 Osaka, Japan, July 31 – August 2, 2018. USA: Springer International Publishing.</p> <p>Clark, R. C.; Mayer, R. E. (2008). Elearning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (2nd Edition). USA: Pfeiffer.</p> <p>Dabbagh, N.; et. al. (2016). Learning Technologies and Globalization: Pedagogical Frameworks and Applications. NY: AECT, Springer.</p> <p>Dawley, L. (2007). Tools for Successful Online Teaching. Hershey: Information Science Publishing.</p> <p>Fee, K. (2009) Delivering eLearning: a Complete Strategy for Design, Application and Assessment. USA: Kogan Page Limited.</p> <p>Ghislandi, P. (editor) (2012). eLearning: Theories, design, Software and Applications. Rijeca: InTech.</p> <p>Gradinarova, B. (2015). E-learning: Instructional Design, Organizational Strategy and Management. AvE4EvA.</p> <p>Graham, R. C., et. al. (2019). K-12 Blended Teaching: a Guide to Personalized Learning and Online Integration. Edtechbook. Available at http://edtechbooks.org/k12blended</p>
--	--

	<p>Haythornthwaite, C.; Andrews, R. (2011). eLearning Theory and Practice. London: SAGE Publications Ltd.</p> <p>Heuw, F. K; Cheung, W. S.; (2014). Using Blended Learnin: Evidence-based Practice. NY: Springer.</p> <p>Holmes, B.; Gardner, J. (2006). eLearning: Concept and Practice. London: SAGE Publications Ltd.</p> <p>Horn, B. M.; Staker, H. (2105). Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools. USA: Jossey-Bass.</p> <p>Horton, W. & Horton, Ka. (2003). E-Learning Tools and Technologies: A consumer guide for trainers, teachers, educators, and instructional designers. USA : Wiley Publishing, Inc.</p> <p>Horton, W.; Horton, K. (2003). Elearning Tools and Technologies. Canada: Wiley Publishings</p> <p>Hyder, K. et. al. (2007). Synchronous eLearning: How to Design, Produce, Lead, and Promote Successful Learning Events, Live and Online. CA: The eLearning Guild.</p> <p>Inoue, Y. (2010). Cases on Online and Blended Learning Technologies in Higher Education: Concepts and Practices. NY: Information Science Reference.</p> <p>Keengwe, J.; Agamba, J. J. (2015). Models for Improving Online and Blended Learning in Higher Education. USA: IGI Global.</p> <p>Khan, B. H. (2005). Managing Elearning; Design, Delivery, Implementation and Evaluation. USA: Idea Group Inc.</p> <p>Kidd, T.; Morris, L. R. (2107). Handbook of Research on Instuctional System and Educational Technology. USA: IGI Global.</p> <p>Ko, S.; Rossen, S. (2017). Teaching Online: a Practical Guide (4th Edition). NY: Routledge.</p> <p>Koc, S.; Liu, X.; Wachira, P. (2105). Assessment in Online and Blended Learning Environments. USA: Information Age Publisihing Inc.</p> <p>Kwan, R.; Fox, R.; Chan, F. T.; Tsang, P. (2008). Enhancing Learning through Technology: Research on Emerging Technologies and Pedagogies. Singapore: World Scientific Publisihing.</p> <p>Macdonald, J. (2008). Blended Learning and Online Tutoring: Planning Learner Supprot and Activity Design. USA: British Library.</p> <p>Miller, M. D. (2014). Mind Online: Teaching Effectively with Technology. USA: Harvard University Press.</p> <p>Mohapatra, S.; Agrawal, A.; Satpathy, A. (). Designing Knowledge Management-Enabled Business Strategies: a Top-down Approach. USA: Springer International Publishing.</p> <p>Montebello, M. (2018). AI Injected eLearning: the Future Online Education. USA: Springer International Publishing.</p> <p>Northrup, P. T. (2007) Learning Object for Instruction: Design and Evaluation. USA: IGI Global.</p>
--	--

		<p>Piskurich, G. M. (Editor). (2004). Getting the Most from Online Learning. CA: Pfeiffer.</p> <p>Quinn, C. N. () Designing mLearning: Tapping into the Mobile Revolution for Organizational Performance. USA: Pfeiffer.</p> <p>Rahman, A.; Ilic, V. (2019). Blended Learning in Engineering Education: Recent Development in Curriculum, Assessment, and Practice. UK: Taylor & Francis Group.</p> <p>Rice, P. (2005). 500 Tips for Open and Online Learning (2nd edition). USA: Routledge.</p> <p>Saliba, G.; Rankine, L.; Cortez, H. (2015). Fundamentals of Blended Learning. Australia: University of Western Sydney.</p> <p>Salmon, G. (2002). E-tivities: the Key to Active Learning. London: Kogan Page.</p> <p>Smith, R. M. (2014). Conquering the Content: a Blue Print for Online Course Design and Development (2nd Ed). CA: Jossey-Bass</p> <p>Stacey, E.; Gerbic, P. (2009). Effective Blended Learning Practices: Evidence-based Perspectives in ICT-facilitated Education. USA: IGI Global.</p> <p>Thorne, K. (2003). Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning. ACM Digital Library.</p> <p>Tobin, J. T.; Mandernach, J.; Taylor, A. H. (2015). Evaluating Online Teaching: Implementing Best Practices. CA: Jossey-Bass.</p> <p>Vai, M.; Sosulski, K. (2011). Essentials of Online Course Design: a Standards-based Guide. NY: Routledge.</p> <p>Wang, M. (2018). Elearning in the Workplace: a Performance-oriented Approach Beyond Technology. USA: Springer International Publishing.</p>
	Pendukung	Mahasiswa dianjurkan untuk mencari sendiri literatur yang relevan, termasuk mencari melalui internet, khususnya untuk disertasi dari UMI Proquest Digital Dissertations
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	Menjelaskan analisis kebutuhan serta esensi dasar dan teori yang melandasi e-learning	Konsep dasar E-Learning	Mahasiswa dapat mengidentifikasi hakekat e-Learning menurut berbagai pakar	Forum Diskusi dan Tugas	Mencari referensi dan berdiskusi melalui LMS	TM: 60" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Power point, • Video 	Tugas: Membuat makalah tentang hakikat elearning menurut berbagai pakar
2	Menjelaskan analisis kebutuhan serta esensi dasar dan teori yang melandasi e-learning	Teori yang melandasi e-learning	Mahasiswa dapat menjelaskan ragam teori yang melandasi e-learning	Forum Diskusi dan Presentasi Kelompok	Mendalami materi dari hasil diskusi melalui LMS	TM: 60" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Articles • Video 	Tugas: Membuat makalah tentang teori yang melandasi e-learning
3	Membandingkan ragam model pembelajaran dengan e-learning	Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran di kelas (Technology enhanced classroom)	Mahasiswa dapat menganalisis model e-learning dalam kelas	Forum Diskusi dan Presentasi Kelompok	Mendalami materi dari hasil diskusi melalui LMS	TM: 60" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Articles • Video 	Tugas: Membuat makalah tentang esensi dasar dan teori yang melandasi e-learning
4	Membandingkan ragam model pembelajaran dengan e-learning	Ragam model pendekatan pembelajaran blended	Mahasiswa dapat menganalisis ragam model blended learning	Forum Group Discussion melalui Zoom Meeting	Mendalami materi dari hasil diskusi melalui LMS	TM: 60" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Articles • Video 	Tugas: Membuat makalah tentang ragam model pembelajaran bauran

5	Membandingkan ragam model pembelajaran dengan e-learning	Ragam penerapan e-learning dalam organisasi	Mahasiswa dapat menganalisis ragam elearning untuk meningkatkan kinerja organisasi	Forum Group Discussion melalui <i>Zoom Meeting</i>	Mendalami materi dari hasil diskusi melalui LMS	TM: 60" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Articles • Video 	Tugas: Membuat makalah tentang ragam elearning untuk meningkatkan kinerja organisasi
6	Membandingkan ragam model pembelajaran dengan e-learning	Ragam penerapan e-learning	Mahasiswa dapat menganalisis aneka ragam penerapan e-learning	Forum Group Discussion melalui <i>Zoom Meeting</i>	Mendalami materi dari hasil diskusi melalui LMS	TM: 60" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Articles • Video 	Tugas: Membuat makalah tentang ragam penerapan elearning
7	Mengidentifikasi model desain sistem pembelajaran untuk merancang e-learning	Model-model Desain Sistem Pembelajaran untuk merancang e-Learning	Mahasiswa dapat menganalisis minimal lebih dari dua model desain system pembelajaran untuk merancang e-learning	Presentasi dan Diskusi Kelompok	Mendalami materi dari hasil diskusi melalui LMS	TM: 60" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Articles • Video 	Tugas: Presentasi kelompok hasil analisis model desain system elearning
8	UTS							
9	Menganalisis trend dan isu penerapan e-learning di sekolah dan organisasi	Trend dan isu penerapan e-learning di sekolah Trend dan isu penerapan e-learning di organisasi	Mahasiswa dapat mengidentifikasi trend dan isu terkini penerapan e-learning di persekolahan audio dalam pembelajaran	Forum Group Discussion dan Tugas	Mengerjakan Project dan Progress Kemajuan melalui LMS	TM: 150" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Jurnal • Link Terkait 	Tugas: Membuat makalah tentang Trend dan Isu penerapan elearning di sekolah dan organisasi
10	Mengidentifikasi teknologi dan tool pengembangan e-learning	Teknologi dan Tool E-Learning	Mahasiswa dapat menentukan teknologi dan tool yang relevan untuk	Konsultasi Online dan Review	Mengerjakan Project dan Progress	TM: 150"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Jurnal • Link Terkait 	Portfolio Proyek

			mengembangkan suatu program e-learning tertentu	Bersama di Kelas	Kemajuan melalui LMS	BM: 180''		
11	Merancang program e-learning tertentu dengan pendekatan pembelajaran tertentu menggunakan model desain system pembelajaran tertentu	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek dan bimbingan proyek pengembangan program e-learning 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa, secara kelompok dapat membuat proyek perancangan dan pengembangan salah satu program e-learning sebagai berikut (pilihan): <ol style="list-style-type: none"> 1. Integrasi teknologi dalam pembelajaran di kelas 2. Salah satu dari 12 model blended learning untuk sekolah 3. Blended learning untuk perguruan tinggi 4. Blended learning untuk suatu kasus program pelatihan tertentu 5. Community of practice dalam organisasi • Elearning dalam konteks corporate university/knowledge management 	Konsultasi Online dan Review Bersama di Kelas	Mengerjakan Project dan Progress Kemajuan melalui LMS	TM: 150'' BM: 180''	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Jurnal • Link Terkait 	Portfolio Proyek

12	Merancang program e-learning tertentu dengan pendekatan pembelajaran tertentu menggunakan model desain system pembelajaran tertentu	Praktek dan bimbingan proyek pengembangan program e-learning	Merumuskan capaian pembelajaran Mengorganisasikan Materi	Konsultasi Online dan Review Bersama di Kelas	Mengerjakan Project dan Progress Kemajuan melalui LMS	TM: 150" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Jurnal • Link Terkait 	Portfolio Proyek
13	Merancang program e-learning tertentu dengan pendekatan pembelajaran tertentu menggunakan model desain system pembelajaran tertentu	Praktek dan bimbingan proyek pengembangan program e-learning	Menentukan Setting Pembelajaran Merancang Pembelajaran <i>Synchronous</i> Merancang Pembelajaran <i>Asynchronous</i>	Konsultasi Online dan Review Bersama di Kelas	Mengerjakan Project dan Progress Kemajuan melalui LMS	TM: 150" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Jurnal • Link Terkait 	Portfolio Proyek
14	Merancang program e-learning tertentu dengan pendekatan pembelajaran tertentu	Praktek dan bimbingan proyek pengembangan program e-learning	Menyusun Evaluasi Formatif	Konsultasi Online dan Review Bersama di Kelas	Mengerjakan Project dan Progress Kemajuan melalui LMS	TM: 150" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Jurnal • Link Terkait 	Portfolio Proyek

	menggunakan model desain system pembelajaran tertentu							
15	Mengevaluasi diri keikutsertaan dalam pembelajaran daring nyata	Refleksi diri pengalaman mengikuti pembelajaran daring	Mahasiswa dapat menganalisis kelebihan dan kelemahan implementasi pembelajaran daring	<i>Forum Group Discussion</i> melalui <i>Zoom Meeting</i>	Penugasan Online melalui LMS	TM: 150" BM: 180"	<ul style="list-style-type: none"> • MOOCs • Jurnal • Link Terkait 	Portfolio Proyek
16	UAS	Proyek Akhir Pengembangan Program e-Learning						

LAMPIRAN

BOBOT PENILAIAN

Komponen dan bobot penilaian dalam prosentase:

KOMPONEN	BOBOT (%)
Makalah presentasi	20
Penyajian makalah	15
Sertifikasi MOOCs	20
Laporan observasi	20
Ujian tengah semester (UTS)	15
Ujian akhir semester (UAS)	15
JUMLAH	100

Strategi penilaian:

Strategi Penilaian	Aspek yang Dinilai			
	Sikap	Keterampilan Umum	Keterampilan Khusus	Pengetahuan
Tes prestasi (Achievement test)	+	○	⊗	⊗
Penilaian Kinerja	○	⊗	⊗	⊗
Portofolio	○	⊗	○	○
Observasi	⊗	○	○	○
Survei	⊗	○	+	+
Data Longitudinal	○	⊗	⊗	+
Data Administratif	○	⊗	⊗	+
Review Eksternal	+	⊗	+	+

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

KITERIA KELULUSAN

Mahasiswa dikategorikan lulus mata kuliah ini apabila memiliki nilai akhir minimal C berdasarkan rentang penilaian berikut ini:

TINGKAT PENGUASAAN (%)	HURUF	ANGKA	KETERANGAN
86 – 100	A	4	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	Belum Lulus
0 – 45	E	0	Belum Lulus

KEBIJAKAN PERKULIAHAN

- a. Kehadiran :
 - Hadir dalam perkuliahan tatap muka minimal 80% dari jumlah pertemuan ideal
 - Setiap mahasiswa harus aktif dan partisipatif dalam perkuliahan.
 - Hadir di kelas tepat waktu sesuai dengan waktu yang ditetapkan/ disepakati.
 - Toleransi keterlambatan adalah 10 menit. Jika melewati batas waktu toleransi maka boleh masuk ke dalam kelas tetapi tidak boleh mengisi daftar hadir.
 - Ada pemberitahuan jika tidak hadir dalam perkuliahan tatap muka.
 - Selama perkuliahan berlangsung, handphone dalam posisi *off* atau *silent*.
 - Meminta izin (dengan cara mengangkat tangan) jika ingin berbicara, bertanya, menjawab, meninggalkan kelas atau keperluan lain.
 - Saling menghargai dan tidak membuat kegaduhan/gangguan/ kerusakan dalam kelas.
 - Tidak boleh ada plagiat dan bentuk-bentuk pelanggaran norma lainnya.
- b. Keterlambatan :
 - Toleransi keterlambatan adalah 10 menit. Jika melewati batas waktu toleransi maka boleh masuk ke dalam kelas tetapi tidak boleh mengisi daftar hadir.
 - Keterlambatan penyerahan tugas selama 1-7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapat pengurangan nilai sebanyak 20 poin dari total 1-100 poin.
 - Keterlambatan penyerahan tugas selama lebih dari 7 hari dari tenggat waktu yang ditetapkan akan mendapatkan nilai 0.)
- c. Tidak mengikuti ujian/tidak menyerahkan tugas : Mahasiswa yang tidak mengikuti ujian atau tidak menyerahkan tugas tanpa pemberitahuan akan diberikan nilai D pada ujian/tugas tersebut
- d. Kecurangan akademik : Mahasiswa wajib mematuhi standar aturan dan kebijakan tentang kejujuran akademik dan menghindari tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian. Tindakan plagiarisme dan kecurangan dalam ujian akan diberikan nilai E pada ujian tersebut
- e. Etika di dalam kelas luring :
 - Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
 - Mahasiswa tidak menggunakan alat komunikasi untuk keperluan yang tidak terkait dengan pembelajaran.
 - Mahasiswa tidak membuat kegaduhan yang mengganggu ketertiban pembelajaran.
- f. Etika di dalam kelas daring :
 - Mahasiswa tidak diperkenankan mengenakan pakaian yang memperlihatkan aurat (ketat/transparan).
 - Mahasiswa wajib menampilkan identitas diri dalam bentuk tulisan, citra, atau video

KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

Mata kuliah ini akan menerapkan pembelajaran blended dengan pendekatan flipped classroom. Dengan pendekatan ini, mahasiswa diwajibkan mengikuti aktivitas belajar mandiri secara daring terlebih dahulu sebelum memperdalam, mencoba, mempraktekkan dan mendemonstrasikan dalam kelas, sehingga, sebelum memasuki kuliah tatap muka, mahasiswa wajib mengikuti tiga aktivitas pembelajaran daring. yaitu :

1. Mempelajari obyek belajar
2. Berpartisipasi dalam forum diskusi secara daring dan atau
3. Mengerjakan tugas daring.

Selama kuliah tatap muka, mahasiswa wajib melakukan presentasi, diskusi mendalam, mendemonstrasi, praktek dan refleksi bersama terhadap ide, gagasan, dan proyek individual atau kelompok yang sedang dikerjakan, Mahasiswa juga diwajibkan untuk mengikuti minila satu online course dari penyedia online course yang ada seperti coursera, udemy, udacity lainnya.

Bentuk Pembelajaran : *Case-based Learning*

1. *Kasus yang dibahas adalah:*
Permasalahan yang dihadapi putra/putri atau keponakan lingkungan sekitar terkait pembelajaran daring/ online
2. *Langkah-langkah pembelajarannya adalah:*
 - a. Dosen pengampu menyiapkan materi pengetahuan dalam bentuk video, jurnal dan link bacaan lainnya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa, dan referensi yang sesuai dengan pokok bahasan.
 - b. Kasus diberikan kepada peserta didik secara daring melalui penugasan melalui LMS. dengan durasi penyelesaian tugas yang telah di tentukan.
 - c. Mahasiswa melakukan observasi lapangan dan pengamatan
 - d. Pembelajaran selanjutnya dilakukan dengan penyelesaian tugas dalam bentuk video atau audio
 - e. Dosen mengamati hasil tugas dengan memberikan feed back masukan saran sewaktu pembelajaran tatap muka berlangsung.
 - f. Dilakukan diskusi dan bila perlu memberi sentuhan / pengarahan / koreksi/ pertanyaan dari mahasiswa lainnya agar diskusi mencapai sasaran
 - g. Setiap peserta didik melakukan penyelesaian selanjutnya sesuai dengan saran masukan dosen dan rekan mahasiswa lainnya sesuai dengan hasil diskusi pada pertemuan tatap muka. dan mengupload penyelesaian tugas dalam bentuk final. Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen:
 - 1) portofolio
 - 2) pengamatan
 - 3) tes

PETUNJUK TUGAS DAN UAS (PROJECT-BASED LEARNING)

Produk akademik yang dihasilkan melalui mata kuliah ini diantaranya:

1. Tugas Individual
2. Makalah Individu (*non-presented*)
3. Makalah Kelompok (*presented*)
4. Tugas Proyek (kelompok)
5. Partisipasi Interaksi Belajar (Forum Diskusi Daring, Tugas Daring dan Interaksi dalam Kelas)
6. Sertifikat Nilai ikut Mata Kuliah tertentu secara online dari salah satu Penyedia MOOCs

Bentuk Penugasan : *Project-Based Learning*

1. Proyek yang dikerjakan secara berkelompok adalah menyusun Rancang Bangun desain pembelajaran yang dilakukan pada suatu lembaga sekolah atau non persekolahan sesuai dengan model desain pembelajaran daring yang mereka pilih.
2. Referensi terkait model-model pembelajaran daring dan pengetahuan tentang macam-macam evaluasi dan kaidah evaluasi pembelajaran sebelumnya sudah di sediakan pada LMS dalam bentuk Video, E-book, link, untuk mereka pelajari terlebih dahulu.
3. Kemudian setelah produk pembelajaran daring tersebut selesai di bangun, kelompok tersebut meminta kelompok lain untuk mereview hasil produk desain pembelajaran daring tersebut (Peer to peer review/ as Designer)
4. Hasil review kelompok lain menjadi masukan kelompok tersebut untuk dilakukan perbaikan, dan hasil perbaikan produk final diunggah.
5. Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen:
 - a. Portofolio
 - b. Penilaian Hasil kerja bentuk dokumen dan produk

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PRESENTASI / PROYEKSI

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

Petunjuk: Beri tanda \surd pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut:
 4 bila baik sekali; 3 bila baik; 2 bila cukup sedang; dan 1 bila kurang.

No	Indikator	Nilai			
		4	3	2	1
	Prinsip-prinsip Desain				
1	Kesederhanaan desain				
2	Keutuhan desain				
3	Keseimbangan desain				
4	Penekanan				
	Desain Pesan				
5	Penyampaian pesan tercapai				
6	Kedalaman isi materi				
7	Kemutakhiran pesan				
8	Kecukupan media dengan waktu				
9	Kelengkapan pesan				
10	Sistematika urutan penyajian				

Komentar dan Saran:

.....

Jakarta,

2021
Penilai,

INSTRUMEN TES FORMATIF MEDIA CETAK

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

Petunjuk: Beri tanda \surd pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut:
 4 bila baik sekali; 3 bila baik; 2 bila cukup sedang; dan 1 bila kurang.

No	Indikator	Nilai			
		4	3	2	1
	Desain				
1	Desain cover sesuai				
2	Bentuk dan ukuran bahan ajar sesuai				
3	Pemilihan jenis kertas tepat				
4	Penjilidan rapih dan kuat				
	Materi				
5	Contoh dan non contoh sesuai dengan materi				
6	Materi sesuai dengan peserta didik				
7	Ketercakupan materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				
	Bahasa				
8	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik				
9	Bahasa yang digunakan tepat				
10	Istilah yang digunakan sesuai				
11	Struktur penggunaan kalimat jelas				
12	Tingkat keterbacaan				
	Ilustrasi				
13	Penggunaan ilustrasi tepat dengan materi				
14	Kejelasan ilustrasi dengan materi				
15	Komposisi warna sesuai dengan tulisan dan karakteristik siswa				
	Tipografi				
16	Penggunaan warna pada huruf sesuai				
17	Penggunaan ukuran spasi sesuai				
18	Penggunaan ukuran huruf sesuai pada bahan ajar				
19	Penggunaan jenis huruf sesuai				
	Lay Out				
20	Efisien dan menarik pada tampilan lay out				
21	Kemudahan dalam penggunaan lay out				
22	Letak ilustrasi dan teks sesuai				

INSTRUMEN TES FORMATIF MULTIMEDIA INTERAKTIF

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

Petunjuk: Beri tanda \surd pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut:
 4 bila baik sekali; 3 bila baik; 2 bila cukup sedang; dan 1 bila kurang.

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
A	Aspek Kompetensi dasar/indikator				
	1. kejelasan indikator				
	2. kemudahan memahami indikator				
B	Aspek isi / materi				
	3. kejelasan contoh				
	4. kejelasan narator				
	5. kesesuaian <i>backsound</i>				
	6. kesesuaian video				
	7. kesesuaian ilustrasi				
C.	Aspek karakteristik mahasiswa				
	8. kesesuaian dengan usia mahasiswa				
	9. kesesuaian dengan tingkat pendidikan mahasiswa				
D.	Aspek interaksi mahasiswa				
	10. ketersediaan pertanyaan secara berkala				
	11. ketersediaan bantuan				
E.	Aspek Individual				
	12. ketersediaan menu penyajian materi				
	13. kemudahan menu penyajian materi				
	14. ketersediaan tombol <i>next</i> dan <i>previous</i>				
F.	Aspek minat mahasiswa				
	15. kesesuaian penggunaan format penyajian simulasi				
	16. penggunaan gambar yang menarik				
	17. penggunaan animasi yang menarik				
	18. penggunaan teks yang menarik				
	19. keseragaman tombol				
G.	Aspek umpan balik				
	20. kesesuaian penyajian umpan balik secara sederhana				
	21. kesesuaian penyajian umpan balik untuk penguatan				
	22. kesesuaian penyajian umpan balik untuk motivasi				
	23. kesesuaian penyajian umpan balik untuk pengoreksian				

INSTRUMEN EVALUASI BAHAN AJAR BERBASIS WEB

Program studi :

Mata kuliah :

Semester :

Nama mahasiswa :

Tugas/produk :

Tanggal penilaian :

Petunjuk: Beri nilai 1 - 4 pada kotak di sebelah kanan

4 bila baik sekali; 3 bila baik; 2 bila cukup sedang; dan 1 bila kurang.

No.	Dimensi	Indikator	Nilai
A.	Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Kejelasan rumusan tujuan ● Relevansi materi dengan tujuan ● Relevansi penggunaan media dengan tujuan dan materi ● Relevansi evaluasi dengan tujuan dan materi (jika ada) ● Pengorganisasian materi (runtut, logis, sistematis, mudah diikuti, tidak terlalu bertele-tele) ● Kesesuaian bahan ajar dengan karakteristik audiens 	
B.	Isi Materi (Content)	<ul style="list-style-type: none"> ● Kebenaran isi materi ● Kekinian dan ke-up to-date-an materi ● Cakupan dan kedalaman materi ● Kecukupan materi ● Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan 	
C.	Bahasa dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kebenaran ejaan menurut ejaan bahasa yang berlaku (EYD) ● Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami ● Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi dan sejenisnya ● Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa ● Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens) ● Keterbacaan (kesalahan redaksi, tanda baca, dan lain-lain) 	

Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

.....

Jakarta,

2021
Penilai,

INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF MEDIA VIDEO

Program studi :

Mata kuliah :

Semester :

Nama mahasiswa :

Tugas/produk :

Tanggal penilaian :

Petunjuk: Beri tanda \surd pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut:
4 bila baik sekali; 3 bila baik; 2 bila cukup sedang; dan 1 bila kurang.

Variabel	Indikator	Nilai			
		4	3	2	1
Aspek Isi/Materi	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran				
	Kesesuaian dengan indikator (TPK)				
	Kesesuaian topik dengan materi				
	Kecukupan (<i>sufficiency</i>)				
	Kesesuaian contoh dengan uraian				
	Kejelasan uraian				
	Kejelasan contoh				
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian pendekatan				
	- Pemberitahuan tujuan/kompetensi				
	- Appersepsi				
	Kesesuaian metode				
	Urutan penyajian (<i>sequence</i>)				
	Efektifitas & efisiensi pencapaian kompetensi				
	Motivasi belajar				
	Kesesuaian dengan karakteristik sasaran (<i>audience</i>)				
Aspek Media	Daya tarik <i>teaser / opening</i>				
	Alur cerita				
	Ketajaman gambar				
	Kesesuaian gambar dengan materi				
	Keterbacaan, tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, warna huruf				
	Animasi (gambar bergerak)				
	Kesesuaian setting				
	Daya tarik				
	Musik				
	Kualitas presenter				
	Kualitas pemain				
	Kualitas narasi				
	Penggunaan bahasa				
	Kejelasan dialog (intonasi, dialek, pengucapan)				
Lama program					

Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

.....