

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT
Kode MK	: 23313328
Kredit	: 3 sks
Semester	: Ganjil (III)
Program Studi	: S1 Teknologi Pendidikan

**PROGRAM FAKULTAS STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN
ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO
2023/2024**

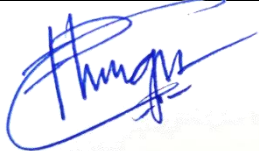
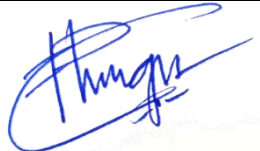



UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA
PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN

RENCANA PEMBELAJAAN SEMESTER

NOMOR DOKUMEN:	TANGGAL PENYUSUNAN:		REVISI:		Jumlah Halaman: 6 Halaman
Nama Mata Kuliah: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT	Kode MK: 23313328	Bobot SKS 3 sks	Kelompok MK: Wajib Prodi	Semester Tiga	Mata Kuliah Prasyarat: -

OTORITAS PENGESAHAN

Dosen Pengampu MK:	Koordinator MK	Ketua Program Studi
 Frezy Paputungan S.Pd., M.Pd	 Frezy Paputungan S.Pd., M.Pd	 Rahmat Ollie, S.Pd., M.Pd

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap (S)	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa & menunjukkan sikap religius
		S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, & etika
		S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila
		S5	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	Pengetahuan (P)	PP2	Konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam
		PP3	Konsep teoretis pembelajaran; khususnya desain, perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran
		PP4	Konsep umum dan pengetahuan operasional model dan strategi pembelajaran inovatif
		PP5	Konsep umum dan pengetahuan operasional media pembelajaran dan sumber belajar

		PP6	Konsep umum dan pengetahuan operasional penilaian dan evaluasi di bidang teknologi pendidikan
	Keterampilan Umum (KU)	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi IPTEK dengan nilai humaniora
		KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
		KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi IPTEK berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah
		KU5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya
		Keterampilan Khusus (KK)	KK1
	KK3		Mampu menerapkan konsep teoretis pembelajaran termasuk mengembangkan produk pembelajaran, mendesain, mengelola, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran
	KK4		Mampu menerapkan model dan strategi pembelajaran inovatif
	KK5		Mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dan sumber belajar
	KK6		Mampu menyusun dan melakukan penilaian dan evaluasi di bidang teknologi pendidikan
	KK10		Mampu mengidentifikasi peluang kewirausahaan, menyusun rencana bisnis, merancang dan mengembangkan produk di bidang Teknologi Pendidikan
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		CPMK-1	Mampu menganalisis konsep dan prinsip pengembangan bahan ajar berbasis ICT.
		CPMK-2	Mampu merancang bahan ajar berbasis ICT sesuai kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
		CPMK-3	Mampu mengembangkan bahan ajar berbasis ICT secara inovatif dan kreatif.
		CPMK-4	Mampu mengevaluasi kualitas dan efektivitas bahan ajar berbasis ICT berdasarkan kriteria yang tepat.
		CPMK-5	Menunjukkan sikap profesional, etis, dan bertanggung jawab dalam pengembangan bahan ajar berbasis ICT.
Deskripsi Mata Kuliah		Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan praktik pengembangan bahan ajar berbasis <i>Information and Communication Technology</i> (ICT) untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif. Mahasiswa akan mempelajari analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan, pengembangan, dan evaluasi bahan ajar digital sesuai karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran. Selain keterampilan teknis, mata kuliah ini juga menekankan pada pengembangan sikap profesional, etika akademik, serta pemanfaatan teknologi secara bijak. Melalui proyek dan praktik langsung, mahasiswa	

		diharapkan mampu menghasilkan produk bahan ajar berbasis ICT yang berkualitas dan sesuai dengan standar pendidikan.					
Minggu ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk dan Metode Pembelajaran serta Penugasan Mahasiswa		Waktu (Menit)	Kriteria dan Indikator	Bobot (%)
			Luring	Daring			
1	Mahasiswa memahami konsep dasar bahan ajar berbasis ICT	Definisi, fungsi, jenis, dan peran ICT dalam bahan ajar	Ceramah interaktif, diskusi, studi literatur		150	Ketepatan menjelaskan pengertian & fungsi ICT	5%
2	Mahasiswa menganalisis kebutuhan pembelajaran untuk pengembangan bahan ajar ICT	Analisis kebutuhan belajar, analisis karakteristik peserta didik	Diskusi, studi kasus, analisis dokumen		150	Hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik	5%
3	Mahasiswa memahami prinsip desain pembelajaran berbasis ICT	Teori desain pembelajaran (ADDIE, Dick & Carey, ASSURE)	Ceramah interaktif, tanya jawab, latihan		150	Mampu menjelaskan langkah model desain pembelajaran	5%
4	Mahasiswa mampu memilih format bahan ajar berbasis ICT sesuai tujuan pembelajaran	Format bahan ajar digital: teks, audio, video, multimedia interaktif	Presentasi, demonstrasi, penugasan		150	Pemilihan format sesuai kebutuhan & tujuan	5%
5	Mahasiswa memahami perangkat lunak untuk pengembangan bahan ajar ICT	Pengenalan software: Canva, PowerPoint interaktif, Articulate Storyline, Adobe Animate	Workshop, demonstrasi		150	Kemampuan mengidentifikasi software dan fungsinya	5%
6	Mahasiswa mampu mengembangkan	Desain slide interaktif dengan media teks, gambar, audio, video	Workshop, praktek langsung		150	Produk bahan ajar berbasis presentasi	5%

	bahan ajar digital berbasis presentasi					
7	Mahasiswa mampu mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif	Desain media interaktif berbasis software tertentu	Workshop, praktek langsung		150	Produk bahan ajar multimedia interaktif 5%
8	UTS	Ujian teori & praktik pengembangan bahan ajar berbasis ICT	Tes tertulis & praktik		150	Nilai UTS 15%
9	Mahasiswa memahami prinsip desain grafis untuk bahan ajar ICT	Prinsip estetika, warna, tipografi, layout	Ceramah interaktif, praktek		150	Desain sesuai prinsip grafis 5%
10	Mahasiswa mampu memproduksi bahan ajar video pembelajaran	Perencanaan, perekaman, editing video	Workshop, praktek		150	Video pembelajaran sesuai tujuan & standar 5%
11	Mahasiswa mampu memproduksi bahan ajar berbasis e-learning	Pembuatan konten di LMS (Moodle, Google Classroom)	Workshop, praktek		150	Konten e-learning terstruktur & interaktif 5%
12	Mahasiswa mampu mengintegrasikan bahan ajar ICT dengan sumber belajar online	Integrasi dengan YouTube, podcast, repository digital	Diskusi, praktek		150	Integrasi efektif dan relevan 5%
13	Mahasiswa memahami prinsip evaluasi bahan ajar ICT	Kriteria kualitas bahan ajar digital (pedagogis, teknis, estetis)	Ceramah, studi kasus		150	Kemampuan menentukan kriteria evaluasi 5%
14	Mahasiswa mampu melakukan revisi bahan ajar ICT berdasarkan evaluasi	Revisi berdasarkan feedback dan uji coba	Workshop, peer review		150	Perbaikan sesuai hasil evaluasi 5%

15	Mahasiswa mempresentasikan hasil pengembangan bahan ajar ICT	Presentasi produk akhir	Presentasi, tanya jawab		150	Kualitas produk akhir & kemampuan presentasi	5%
16	UAS	Ujian presentasi & laporan akhir pengembangan bahan ajar berbasis ICT	Presentasi & laporan		20%	Nilai UAS	15%
Jumlah							100%
Daftar Pustaka		<ol style="list-style-type: none"> 1. Srsyad, Azhar. (2020). <i>Media Pembelajaran</i>. Jakarta: Rajawali Pers. 2. Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). <i>Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya</i>. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 3. Munir. (2017). <i>Pembelajaran Digital</i>. Bandung: Alfabeta. 4. Pribadi, Benny A. (2021). <i>Desain dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi</i>. Jakarta: Kencana. 5. Rusman. (2020). <i>Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer</i>. Bandung: Alfabeta. 6. Seels, B. B., & Richey, R. C. (2017). <i>Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya</i> (Edisi Terjemahan). Jakarta: Pustekkom Dikbud & IPTPI. 7. Warsita, Bambang. (2018). <i>Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya</i>. Jakarta: Rineka Cipta. 8. Wibawa, Basuki, & Mukti, F. (2019). <i>Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT</i>. Yogyakarta: UNY Press. 9. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2016). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> (Edisi Terjemahan). Jakarta: Kencana. 10. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). <i>Panduan Pengembangan Bahan Ajar Digital</i>. Jakarta: Kemendikbud. 11. Association for Educational Communications and Technology (AECT). (2020). <i>AECT Standards for Educational Technology</i>. Bloomington, IN: AECT. 12. Mayer, R. E. (2021). <i>Multimedia Learning</i> (Third Edition). New York: Cambridge University Press. 					