

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)




Mata Kuliah : Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan
Kode MK : 3102109
Kredit : 2 sks
Semester : I
Program Studi : S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO
2022/2023**



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

RENCANA PEMBELAJAAN SEMESTER

NOMOR DOKUMEN:		TANGGAL PENYUSUNAN: 17 September 2022		REVISI:		JUMLAH HALAMAN:	
Nama Mata Kuliah: Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan		Kode MK: 3102109	Bobot SKS: 2	Kelompok MK:	Semester: I	Mata Kuliah Prasyarat: -	
OTORITAS PENGESAHAN							
Dosen Pengampu MK:		Koordinator MK			Ketua Program Studi		
 Rahmat Oliy, S.Pd, M.Pd		 Rahmat Oliy, S.Pd, M.Pd			 Hariyanto S. Auna, S.Pd., M.Pd		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap (S)	CPL-1 (S5) CPL-2 (S6) CPL-3 (S9)	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; Bekerjasama & memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; Menunjukkan sikap tanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;				
	Pengetahuan (P)	CPL-4 (PP2) CPL-5 (PP4) CPL-6 (PP5) CPL-7 (PP7)	Konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam; Konsep umum dan pengetahuan operasional model dan strategi pembelajaran inovatif; Konsep umum dan pengetahuan operasional media pembelajaran dan sumber belajar; Konsep umum dan pengetahuan operasional metodologi penelitian dalam bidang teknologi pendidikan				
	Keterampilan Umum (KU)	CPL-8 (KU1) CPL-9 (KU3)	Mampu Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; Mampu Mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan & menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,				

		CPL-10 (KU6)	menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; Mampu Memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaganya; Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
		CPL-11 (KU8)	
	Keterampilan Khusus (KK)	CPL-12 (KK3)	Mampu menerapkan konsep teoretis pembelajaran, yang meliputi kemampuan mengembangkan produk pembelajaran, mendesain program pembelajaran, mengelola proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran;
		CPL-13 (KK4)	Mampu menerapkan model dan strategi pembelajaran inovatif;
CPL-14 (KK5) CPL-15 (KK7)		Mampu menggunakan dan mengembangkan, media pembelajaran dan sumber belajar; Mampu Melakukan penelitian dalam bidang teknologi pendidikan;	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK-1	Mahasiswa memahami tujuan mata kuliah dan pentingnya bahasa Inggris dalam Teknologi Pendidikan.	
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menggunakan kosakata akademik dasar dan memahami struktur kalimat formal dalam tulisan ilmiah.	
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menulis teks deskriptif tentang konsep dalam Teknologi Pendidikan menggunakan bahasa Inggris.	
	CPMK-4	Mahasiswa mampu membaca dan merangkum artikel ilmiah sederhana dalam bidang Teknologi Pendidikan.	
	CPMK-5	Mahasiswa mampu melakukan presentasi akademik sederhana terkait topik Teknologi Pendidikan dalam bahasa Inggris.	
	CPMK-6	Mahasiswa memahami konsep AI dalam pembelajaran bahasa Inggris dan mampu menggunakan tools berbasis AI untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.	
	CPMK-7	Mahasiswa mampu menulis dan menerapkan AI prompt yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris.	
	CPMK-8	Mahasiswa mampu menganalisis penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris dan mengembangkan ide proyek gamifikasi sederhana.	
	CPMK-9	Mahasiswa memahami konsep <i>Blended Learning</i> dan <i>Flipped Classroom</i> serta mampu menerapkannya dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi.	
	CPMK-10	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menggunakan aplikasi mobile untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris.	

		CPMK-11	Mahasiswa mampu menganalisis manfaat dan tantangan penggunaan media sosial dalam pembelajaran bahasa Inggris.				
		CPMK-12	Mahasiswa memahami isu etika dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran bahasa Inggris.				
		CPMK-13	Mahasiswa mampu mengidentifikasi teknologi yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris secara adaptif dan personal.				
		CPMK-14	Mahasiswa mempresentasikan proyek akhir berupa pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi.				
Deskripsi MK	Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris secara efektif dan tepat dalam konteks Teknologi Pendidikan. Mata kuliah ini meliputi pembelajaran keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan dalam Bahasa Inggris dengan fokus pada istilah dan konsep Teknologi Pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari kosakata khusus, tata bahasa, pengucapan yang benar, serta teknik komunikasi yang diperlukan dalam berinteraksi dengan peserta didik, kolega, dan pemangku kepentingan lainnya dalam lingkungan Teknologi Pendidikan. Dengan kemampuan Bahasa Inggris yang baik, mahasiswa dapat mengakses sumber daya internasional, berkolaborasi dengan profesional internasional, dan berpartisipasi dalam forum atau konferensi internasional di bidang Teknologi Pendidikan.						
Minggu ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub CPMK)	Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran serta Bentuk Penugasan		Waktu (Menit)	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot (%)
			Luring	Daring			
1	Sub-CPMK 1: Mampu memahami tujuan mata kuliah dan pentingnya bahasa Inggris dalam Teknologi Pendidikan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kontrak Perkuliahan ▪ Introduction to English for Educational Technology 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah ▪ Diskusi Kelas 	Tugas: Refleksi awal tentang penggunaan bahasa inggris dalam teknologi pendidikan	TM: 100 TT: 120 BM: 120	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keaktifan diskusi ▪ Pemahaman dasar tentang Mata Kuliah 	
2	Sub-CPMK 2: Mampu menggunakan kosakata akademik dasar dan memahami struktur kalimat formal dalam tulisan ilmiah.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Basic English for Academic Purposes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Problem Based Learning 	Tugas: Latihan menulis paragraph akademik		<ul style="list-style-type: none"> • Struktur dan Tata Bahasa akademik yang benar 	

3	Sub-CPMK 3: Mampu menulis teks deskriptif tentang konsep dalam Teknologi Pendidikan menggunakan bahasa Inggris.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descriptive Text in Educational Technology 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Project Based Learning <p>Tugas: Menulis teks deskriptif tentang teknologi pendidikan</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan, struktur, dan kosa kata akademik <p>Evaluasi: Penugasan Tertulis</p>	
4	Sub-CPMK 4: Mampu membaca dan merangkum artikel ilmiah sederhana dalam bidang Teknologi Pendidikan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reading and Summarizing Educational Articles 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studi Kasus <p>Tugas: Merangkum artikel ilmiah</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan ringkasan, penggunaan istilah akademik <p>Evaluasi: Penugasan Individu</p>	
5	Sub-CPMK 5: Mampu melakukan presentasi akademik sederhana terkait topik Teknologi Pendidikan dalam bahasa Inggris.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Speaking for Academic Purposes (Presentation Skills) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Flipped Learning <p>Tugas: Presentasi akademik</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan penyampaian, penggunaan bahasa inggris yang benar <p>Evaluasi: Presentasi Individu</p>	
6	Sub-CPMK 6: Memahami konsep AI dalam pembelajaran bahasa Inggris dan mampu menggunakan tools berbasis AI untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ AI and English Learning (Using AI for Language Learning) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Problem Based Learning <p>Tugas: Menganalisis AI dalam pembelajaran bahasa</p>			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisis kritis, ketepatan konsep <p>Evaluasi: Diskusi Kelompok</p>	
7	Sub-CPMK 7: Mampu menulis dan menerapkan AI prompt yang efektif untuk meningkatkan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ How to write AI Prompt for English Learning 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Project Based Learning <p>Tugas: Membuat AI Prompt</p>			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Relevansi dengan Pembelajaran Bahasa Inggris <p>Evaluasi: Tugas Individu</p>	

	keterampilan berbahasa Inggris.						
8	Ujian Tengah Semester	Bab 1 s.d 7	Ujian	-	90	Kebenaran dan Kelengkapan Jawaban Soal Ujian	-
9	Sub-CPMK 8: Mampu menganalisis penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris dan mengembangkan ide proyek gamifikasi sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gamification in English Learning 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studi Kasus <p>Tugas: Mendesain game edukatif sederhana</p>			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreatifitas ▪ Kesesuaian dengan pembelajaran <p>Evaluasi: Penugasan Kelompok</p>	
10	Sub-CPMK 9: Mampu memahami konsep <i>Blended Learning</i> dan <i>Flipped Classroom</i> serta mampu menerapkannya dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Blended Learning and Flipped Classroom for English Learning 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Flipped Learning <p>Tugas: Menyusun desain pembelajaran flipped classroom</p>			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kejelasan desain ▪ Inovasi Metode Pembelajaran <p>Evaluasi: Laporan proyek</p>	
11	Sub-CPMK 10: Mampu mengidentifikasi dan menggunakan aplikasi mobile untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mobile Learning for English Education 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Problem Based Learning <p>Tugas: Menganalisis aplikasi mobile untuk pembelajaran bahasa</p>			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan analisis ▪ Rekomendasi <p>Evaluasi: Tugas Individu</p>	
12	Sub-CPMK 11: Mampu menganalisis manfaat dan tantangan penggunaan media sosial dalam	<ul style="list-style-type: none"> ▪ The role of social media in English learning 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskusi kelas ▪ Studi kasus ▪ Project Based Learning 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreatifitas ▪ Keterpahaman audiens target <p>Evaluasi:</p>	

	pembelajaran bahasa Inggris.		Tugas: Membuat konten pembelajaran bahasa Inggris di media sosial			Proyek Individu	
13	Sub-CPMK 12: Mampu memahami isu etika dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran bahasa Inggris.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ethical Issues in Ed-Tech and English Learning 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ceramah ▪ Diskusi Tugas: Esai tentang etika dalam penggunaan teknologi pembelajaran bahasa			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Argumen logis ▪ Referensi ilmiah Evaluasi: Penugasan tertulis	
14	Sub-CPMK 13: Mampu mengidentifikasi teknologi yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris secara adaptif dan personal.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personalized Learning and Adaptive Technologies 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Project Based Learning Tugas: Mendesain strategi pembelajaran adaptif			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Relevansi strategi ▪ Kelayakan implementasi Evaluasi: Laporan proyek	
15	Sub-CPMK 14: Mampu mempresentasikan proyek akhir berupa pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Final Project Presentation 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentasi Proyek Tugas: Presentasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kejelasan ▪ Inovasi ▪ Efektifitas Media Evaluasi: Penilaian presentasi	
16	Ujian Akhir Semester	Bab 8 s.d Bab 12	Ujian	-	90	Kebenaran dan Kelengkapan Jawaban Soal Ujian	-
JUMLAH							100
DAFTAR PUSTAKA		<ul style="list-style-type: none"> • Brown, H. D. (2007). <i>Principles of Language Learning and Teaching</i>. Pearson Education. 					

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Harmer, J. (2015). <i>The Practice of English Language Teaching</i> (5th ed.). Pearson.• Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). <i>Approaches and Methods in Language Teaching</i> (3rd ed.). Cambridge University Press.• Reinders, H., & White, C. (2016). <i>The Routledge Handbook of English Language Teaching</i>. Routledge.• Warschauer, M., & Liaw, M. L. (2011). <i>Emerging Technologies in Language Learning and Teaching</i>. Oxford University Press.• Gee, J. P. (2007). <i>What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy</i>. Palgrave Macmillan. |
|--|--|