

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	: Desain Pembelajaran Online
Kode MK	: 23313324
Kredit	: 3 sks
Semester	: 3 (Ganjil)
Program Studi	: S1 Teknologi Pendidikan

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS 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: 5 Halaman
Nama Mata Kuliah: Desain Pembelajaran Online	Kode MK: 23313324	Bobot SKS 3 Sks	Kelompok MK: Wajib Prodi
		Semester Tiga	Mata Kuliah Prasyarat: -

OTORITAS PENGESAHAN

Dosen Pengampu MK:	Koordinator MK	Ketua Program Studi
 Heryanto S. Auna, S.Pd., M.Pd	 Heryanto S. Auna, S.Pd., M.Pd	 Kanmat Ulli, S.Pd., M.Pd

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap (S)	CPL – 1 (S1)	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa & menunjukkan sikap religius;
		CPL – 2 (S8)	Menginternalisasi nilai, norma, & etika akademik
		CPL – 3 (S9)	Menunjukkan sikap tanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
	Pengetahuan (P)	CPL – 4 (PP-3)	Mahasiswa memahami konsep teoretis pembelajaran; Khususnya desain, perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran online
		CPL – 5 (PP-4)	Mahasiswa mampu memahami konsep umum dan pengetahuan operasional model dan strategi pembelajaran inovatif
	Keterampilan Umum (KU)	CPL – 6 (KU– 1)	Mahasiswa 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
	Keterampilan Khusus (KK)	CPL – 7 (KK-1)	Mahasiswa mampu menganalisis konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK - 1	Mampu menjelaskan konsep dasar, karakteristik, dan prinsip pembelajaran online	

		CPMK - 2	Mampu menganalisis kebutuhan belajar dan merancang rancangan instruksional untuk pembelajaran online				
		CPMK - 3	Mampu mengembangkan konten digital dan memilih LMS/platform pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				
		CPMK - 4	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap desain pembelajaran online secara reflektif dan sistematis				
Deskripsi MK	Mata kuliah Filsafat Ilmu Pendidikan adalah mata kuliah yang dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa mengenai dasar-dasar filosofis yang melandasi ilmu pendidikan. Mata kuliah ini mengajak mahasiswa untuk merenungkan berbagai konsep, teori, dan isu-isu fundamental dalam pendidikan dari sudut pandang filosofis.						
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	Mampu menjelaskan konsep dasar, karakteristik, dan prinsip pembelajaran online	<ul style="list-style-type: none"> Konsep dasar pembelajaran online 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah, diskusi, tanya jawab 		150	<ul style="list-style-type: none"> Kehadiran, partisipasi, pemahaman konsep awal 	5%
2	Mampu menjelaskan konsep dasar, karakteristik, dan prinsip pembelajaran online	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik & kelebihan/kekurangan pembelajaran daring 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah, studi pustaka 		150	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman konsep 	5%
3-4	Mampu menganalisis kebutuhan belajar dan merancang rancangan instruksional untuk pembelajaran online	<ul style="list-style-type: none"> Analisis kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Simulasi & Diskusi kelompok 		300	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman model & aplikasi 	5%

5-6	Mampu menganalisis kebutuhan belajar dan merancang rancangan instruksional untuk pembelajaran online	<ul style="list-style-type: none"> Model & strategi instruksional daring (ADDIE, TPACK, SAMR) 	<ul style="list-style-type: none"> Studi Kasus Desain 		300	<ul style="list-style-type: none"> Kualitas presentasi, kolaborasi 	5%
7	Mampu mengembangkan konten digital dan memilih LMS/platform pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan konten digital (video, infografik, kuis interaktif) 	<ul style="list-style-type: none"> Praktik, peer review 		150	<ul style="list-style-type: none"> Kelengkapan analisis tugas 	5%
8	Ujian Tengah Semester	Bab 1 s.d 7	Ujian	-	90	-	20
9-10	Mampu mengembangkan konten digital dan memilih LMS/platform pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Platform dan LMS: Moodle, Google Classroom, Canva, H5P 	<ul style="list-style-type: none"> Praktikum Eksplorasi LMS 		300	<ul style="list-style-type: none"> Kedalaman analisis 	10%
11-12	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap desain pembelajaran online secara	<ul style="list-style-type: none"> Integrasi konten dan aktivitas pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Refleksi Assesmen 		300	<ul style="list-style-type: none"> Kedalaman analisis 	10%

	reflektif dan sistematis						
13-14	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap desain pembelajaran online secara reflektif dan sistematis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perbaikan dan presentasi desain pembelajaran online 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Project Based Learning ▪ Presentasi 		300	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kedalaman analisis terhadap desain pembelajaran online secara reflektif dan sistematis 	10%
15	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap desain pembelajaran online secara reflektif dan sistematis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Refleksi akhir & tren e-learning 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esai Reflektif 		150	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kedalaman analisis 	5%
16	Ujian Akhir Semester	Bab 8 s.d Bab 12	Ujian	-	90	Kebenaran dan Kelengkapan Jawaban Soal Ujian	25
JUMLAH							100
DAFTAR PUSTAKA		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bates, A.W. (Tony). (2019). <i>Teaching in a Digital Age</i>. Open Textbook. 2. Horton, W. (2012). <i>E-Learning by Design</i>. Wiley. 3. Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2016). <i>E-learning and the Science of Instruction</i>. Wiley. 4. Kemdikbud. (2020). <i>Panduan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi</i>. 5. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2005). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i>. Pearson. 					