



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA



DOKUMEN KURIKULUM PROGRAM STUDI SARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN 2023/2024

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Gorontalo,

Mengetahui :
Direktur Badan Penjamin Mutu



Dr. IKRAM MUHAMMAD, M.Si

Yang mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
dan Budaya



Dr. IMAM MASHUDI, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,
Rektor Universitas bina Mandri Gorontalo



Dr. Hj. TITIN DUNGGIO, M.Si., M.Kes

**REKOMENDASI KURIKULUM PROGRAM STUDI SARJANA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN
BUDAYA UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO**

Setelah memeriksa dokumen kurikulum yang akan

Ditetapkan Oleh : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya
Tentang : Kurikulum Program Studi S1 Teknologi Pendidikan
Tahun 2022

Dengan menggunakan instrumen validasi/telaah Kurikulum, bersama ini :

Nama : **Dr. IKRAM MUHAMMAD, M.Si**
NIDN :
Jabatan : Direktur Penjami Mutu Universitas Bina Mandiri
Gorontalo

Memberikan Pertimbangan/Rekomendasi untuk :

- Dapat direkomendasikan tanpa syarat
- Dapat direkomendasikan dengan syarat untuk perbaikan/penyempurnaan
- Belum dapat direkomendasikan

Dengan alasan:

- Semua unsur Kurikulum terpenuhi dengan lengkap
- Unsur Kurikulum terpenuhi tetapi kurang lengkap
- Unsur Kurikulum tidak lengkap

Demikian pernyataan kami buat sebagai bahan pertimbangan/rekomendasi ditetapkannya Kurikulum Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan Universitas Bina Mandiri Gorontalo oleh Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo

TIM PENGEMBANG KURIKULUM

No	Nama	Tugas	Jabatan
1.	Dr. Hj. TITIN DUNGGIO, M.Si., M.Kes	Penasehat	Rektor
2.	Dr. IKRAM MUHAMMAD, M.Si	Pembina	Kepala BPM
3.	Prof. Dr. LUKMAN LALIYO, M.Pd., MM	Verifikator	Guru Besar
4.	Dr. IMAM MASHUDI, S.Pd., M.Pd	Penanggung Jawab	Dekan FIPB
5.	RAHMAT OLII, S.Pd., M.Pd	Ketua	Ketua Program Studi TEKPEN
6.	Dr. SUDARSONO, MM	Anggota	Dosen TEKPEN
7.	Dr. DARMAN, SE., M.Si	Anggota	Dosen TEKPEN
8.	AYU ANASTASYA RACHMAN, S.IP., MA	Anggota	Dosen TEKPEN
9.	ABD. RAHMAN K. MA'RUF, S. Kom., M.Pd	Anggota	Dosen TEKPEN
10.	MOH. KADHAPY, S.Pd, M.Pd	Anggota	Dosen TEKPEN
11.	HARIYANTO S. AUNA, M.Pd	Anggota	Dosen TEKPEN
12.	IWAN B. JASSIN, S.Pd, M.Pd	Anggota	Dosen TEKPEN
13.	FREZY PAPUTUNGAN, S.Pd., M.Pd	Anggota	Dosen TEKPEN

Table 1. Dosen

Kata Pengantar

Dokumen ini diterbitkan dengan tujuan sebagai Dokumen Kurikulum Penyelenggaraan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Melalui panduan ini diharapkan Program Studi dapat mengembangkan program secara optimal, efektif, efisien, dan bermutu sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Dokumen ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengelola atau pimpinan Perguruan Tinggi, dosen, mahasiswa, mitra industri, dan pihak terkait lainnya.

Dokumen Kurikulum ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Unit Kerjasama dan MB-KM, Badan Penjamin Mutu UBMG, dan dipergunakan dalam tahap perancangan, pelaksanaan, penilaian hingga evaluasi pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.

Dokumen Kurikulum ini merupakan “dokumen dinamis” yang senantiasa dapat diperbaiki, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan. Masukan dari berbagai kalangan diharapkan dapat meningkatkan kualitas dokumen ini.

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	2
REKOMENDASI KURIKULUM PROGRAM STUDI SARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO	3
TIM PENGEMBANG KURIKULUM	4
Kata Pengantar	5
Daftar Isi	6
Daftar Tabel	8
Daftar Gambar	9
Bab 1. Pendahuluan	11
1.1. Latar Belakang	11
1.2. Landasan Kurikulum	13
1.2.1. Landasan Filosofi	13
1.2.2. Landasan Psikologi	14
1.2.3. Landasan Sisiologi	15
1.2.4. Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)	17
Bab 2. Profil Program Studi	19
2.1. Profil Program Studi	19
2.2. Visi Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan	20
2.3. Kaitan Visi Universitas, Fakultas dan Program Studi	21
2.4. Misi	22
2.5. Tujuan Kurikulum Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan	24
Bab 3. Profil Lulusan	25
3.1. Bahan Kajian	25
3.2. Analisis Profil Lulusan	27
3.3. Prospek Kerja	43
Bab 4. Capain Pembelajaran Lulusan	45
4.2. Matriks Kaitan antara CPL dengan Bahan Kajian	47
4.3. Capain Pembelajaran Lulusan	54
4.3.1. Sikap	54
4.3.2. Pengetahuan	54

4.3.3. Ketrampilan Umum.....	55
4.1. Ketrampilan Khusus.....	56
Bab 5. Struktur Kurikulum	57
5.1. Pemetaan Berdasarkan Bahan Kajian.....	57
5.2. Kelompok Matakuliah Persemester	64
5.3. Sebearan Persemester	67
5.4. Skenario Penyelesaian Studi	70
5.5. Pemetaan Matakuliah	71
5.6. Mata Kuliah dan Deskripsi	71
Bab 6. Merancang Pembelajaran.....	217
6.1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran.....	217
6.2. Analisis Peserta dan Lingkungan Belajar.....	220
6.3. Melakukan Analisis Instruksional	220
6.4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus (Sub CPMK).....	220
6.5. Instrumen Pembelajaran.....	221
6.6. Strategi Pembelajaran	221
6.1. Memilih Materi	221
6.7. Melaksanakan Penilaian Formatif.....	222
6.8. Revisi Instruksional	222
6.9. Melaksanakan Evaluasi Sumatif.....	222
Bab 7. Merdeka Belajar	223
7.1. Panduan Merdeka Belajar	223
7.1.1. Pertukaran Pelajar.....	223
7.1.2. Magang	225
7.1.3. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan	233
7.1.4. Penelitian/Riset	234
7.1.5. Proyek Kemanusiaan	236
7.1.6. Kegiatan Wirausaha	237
7.1.7. Studi/Proyek Independen	239
7.1.8. Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik.....	240
7.2. Strategi Implementasi Kurikulum Dalam Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka	242
Bab 8. Sumber Daya Manusia	243
8.1. Tenaga Pendidik.....	243

Daftar Tabel

Tabel 1. Matriks Prospek Kerja	44
Tabel 2. Mata Kuliah Semester I.....	67
Tabel 3. Mata Kuliah Semester II.....	68
Tabel 4. Mata Kuliah Semester III.....	68
Tabel 5. Mata Kuliah Semester IV	69
Tabel 6. Mata Kuliah Semester V	69
Tabel 7. Mata Kuliah Semester VI	70
Tabel 8. Mata Kuliah Semester VII	70
Tabel 9. Mata Kuliah Semester VIII	70

Daftar Gambar

Gambar 1. Kaitan Visi Universitas, Fakultas dan Program Studi	22
Gambar 2. Ilustrasi Visi dan Misi Program Studi S1 Teknologi Pendidikan	24

Bab 1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memegang peran krusial dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan. Dalam era di mana teknologi mendominasi hampir semua aspek kehidupan, teknologi pendidikan menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan solusi untuk berbagai permasalahan pendidikan. Namun, implementasi teknologi pendidikan yang efektif memerlukan para ahli yang berpengetahuan luas, kreatif, dan berorientasi pada inovasi. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum program studi sarjana Teknologi Pendidikan dengan konsep *entrepreneurship*, profesionalisme, dan *global* dalam riset dan pengembangan di bidang teknologi pendidikan.

Entrepreneurship merupakan konsep yang esensial untuk menciptakan inovasi dalam teknologi pendidikan. Mahasiswa pada program studi ini didorong untuk menjadi agen perubahan dan pengusaha yang kreatif dalam menciptakan solusi teknologi pendidikan yang baru dan efektif. Dengan jiwa *entrepreneurship*, lulusan diharapkan dapat mengidentifikasi peluang-peluang baru dan mengembangkan produk atau layanan pendidikan yang inovatif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan pasar.

Profesionalisme menjadi elemen penting dalam penerapan teknologi pendidikan. Kurikulum program studi ini akan memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan yang kuat dalam merancang, mengintegrasikan, dan mengelola teknologi pendidikan secara efektif dalam berbagai konteks pendidikan. Para mahasiswa juga akan diberdayakan untuk mengembangkan kemampuan manajerial dan berkomunikasi dengan baik untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dengan berbagai pihak dalam dunia pendidikan dan industri.

Pengembangan teknologi pendidikan yang unggul memerlukan penelitian dan pengembangan yang berkesinambungan. Dalam kurikulum ini, mahasiswa akan dipersiapkan untuk menjadi peneliti dan inovator yang dapat menghadapi tantangan nyata dalam dunia teknologi pendidikan. Mereka akan mendalami metode riset dan teknik pengembangan untuk menghasilkan solusi inovatif dan berbasis bukti dalam meningkatkan pembelajaran.

Perkembangan teknologi pendidikan terus berlanjut, dan kurikulum program studi ini akan selalu beradaptasi dengan cepat. Dengan mengintegrasikan

konsep enterpreneursip, profesionalisme, dan unggul dalam riset dan pengembangan, program studi ini akan memastikan bahwa lulusan memiliki keunggulan kompetitif dan dapat menghadapi tantangan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Dengan latar belakang ini, pengembangan kurikulum program studi sarjana Teknologi Pendidikan dengan konsep enterpreneursip, profesionalisme, dan unggul dalam riset dan pengembangan di bidang teknologi pendidikan bertujuan untuk mencetak lulusan yang berdaya saing, inovatif, dan siap menghadapi perubahan dalam mengoptimalkan teknologi pendidikan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan tuntutan masa kini dan masa depan.

Tema utama dari kurikulum ini adalah Entrepreneurship, Profesionalisme, dan Mengglobal. Pilihan tema ini didasarkan pada kebutuhan dunia pendidikan dan pasar kerja yang semakin kompleks dan kompetitif. Lulusan dari program ini diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat menjadikan mereka sebagai entrepreneur yang sukses, profesional yang handal, serta memiliki kemampuan menghadapi tantangan global.

Pertama, kurikulum ini menekankan pengembangan jiwa wirausaha atau entrepreneurship. Para mahasiswa akan diberikan pemahaman tentang konsep bisnis, inovasi, dan kewirausahaan. Mereka akan belajar tentang proses merencanakan, mendirikan, mengelola, dan mengembangkan bisnis yang sukses melalui disiplin ilmu Teknologi Pendidikan. Selain itu, mereka juga akan diberikan kesempatan untuk memahami pasar, analisis risiko, dan strategi pemasaran yang efektif.

Kedua, kurikulum ini fokus pada pengembangan profesionalisme. Mahasiswa akan diajarkan nilai-nilai etika, integritas, tanggung jawab, dan komitmen dalam profesi mereka. Mereka akan dilatih untuk memiliki keterampilan komunikasi yang baik, kerjasama tim, kepemimpinan, dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di dunia pendidikan. Selain itu, mereka akan diberikan pengetahuan tentang manajemen sumber daya manusia, pengembangan kurikulum, evaluasi pembelajaran, serta manajemen administrasi sekolah.

Ketiga, kurikulum ini menekankan pada pengembangan kemampuan menghadapi tantangan global. Mahasiswa akan diajarkan tentang dinamika globalisasi, isu-isu pendidikan global, dan keragaman budaya. Mereka akan dilatih untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang pendidikan lintas budaya dan pengembangan kebijakan pendidikan yang relevan dengan

konteks global. Selain itu, mereka juga akan diberikan kesempatan untuk terlibat dalam pengalaman belajar internasional melalui pertukaran mahasiswa, magang, atau program studi luar negeri.

Dengan demikian kurikulum ini, diharapkan lulusan dari program Sarjana Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo akan siap untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan yang berubah dengan cepat. Mereka akan memiliki pengetahuan yang kuat dalam bidang teknologi pendidikan, keterampilan wirausaha yang dibutuhkan untuk memulai usaha sendiri atau menjadi inovator di lembaga pendidikan, serta kemampuan untuk beroperasi dalam lingkungan global yang semakin terhubung.

1.2. Landasan Kurikulum

1.2.1. Landasan Filosofi

Landasan filosofis pengembangan kurikulum mengacu pada pentingnya Landasan filosofi dari Kurikulum Sarjana Teknologi didasarkan pada filosofi negara yaitu Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 yang tetuang dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional dengan beberapa prinsip utama. Berikut ini adalah penjelasan tentang landasan filosofi tersebut:

- a) Holistik: Kurikulum ini mengadopsi pendekatan holistik dalam pendidikan, yang mengakui bahwa pendidikan tidak hanya sebatas pengetahuan akademik, tetapi juga melibatkan perkembangan sikap, keterampilan, dan nilai-nilai. Fokus kurikulum ini bukan hanya pada aspek teknologi pendidikan, tetapi juga pada pengembangan jiwa kewirausahaan, profesionalisme, dan pemahaman tentang konteks global.
- b) Pembelajaran Berbasis Kompetensi: Kurikulum ini didasarkan pada pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi, yang menekankan pada pengembangan keterampilan praktis dan penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan, profesional, dan global melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada aplikasi.
- c) Pemberdayaan Mahasiswa: Kurikulum ini menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa didorong untuk mengambil peran aktif dalam pengembangan diri mereka sendiri, mengidentifikasi minat dan bakat mereka, serta mengembangkan proyek atau inisiatif yang relevan dengan tema kurikulum. Dengan demikian, mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh.

- d) Kontekstual: Kurikulum ini dirancang untuk relevan dengan kebutuhan kontekstual dan tantangan saat ini. Melalui penekanan pada entrepreneurship, profesionalisme, dan globalisasi, kurikulum ini mengakui perlunya menghadapi perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang terjadi di dunia pendidikan. Mahasiswa diajak untuk memahami peran teknologi dalam transformasi pendidikan, mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia kerja yang kompetitif, dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh konteks global.
- e) Nilai-nilai Etika dan Kebangsaan: Kurikulum ini juga mendasarkan pada pengembangan nilai-nilai etika dan kebangsaan. Mahasiswa didorong untuk memiliki integritas, tanggung jawab sosial, dan menghargai keragaman budaya serta keberagaman pendidikan. Kurikulum ini mempersiapkan mereka untuk menjadi profesional yang memiliki kesadaran sosial dan berkontribusi pada pembangunan masyarakat.

Dengan landasan filosofi ini, Kurikulum Sarjana Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo dengan tema Entrepreneurship, Profesionalisme, dan Mengglobal diharapkan dapat menciptakan lulusan yang berkualitas, kompeten, dan siap menghadapi tantangan di dunia pendidikan dan pasar kerja yang semakin kompleks.

1.2.2. Landasan Psikologi

Kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sudah pasti Landasan Psikologi dalam Kurikulum Sarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo mengglobal mencakup beberapa prinsip dan teori psikologi yang relevan. Berikut ini adalah penjelasan tentang landasan psikologi yang mendasari kurikulum tersebut:

- a. Teori Kognitif: Kurikulum ini didasarkan pada teori kognitif yang menekankan pentingnya pemahaman, penalaran, dan pemecahan masalah dalam pembelajaran. Mahasiswa akan diajarkan bagaimana memperoleh, mengelola, dan menerapkan pengetahuan secara efektif dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka juga akan dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta kemampuan untuk mengintegrasikan dan menghubungkan informasi dari berbagai sumber.
- b. Teori Konstruktivis: Kurikulum ini juga mencerminkan pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran. Mahasiswa akan mendorong untuk

secara aktif membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran, pengalaman, dan diskusi kolaboratif. Mereka akan diajak untuk merancang dan melaksanakan proyek-proyek pembelajaran yang relevan dengan tema kurikulum, sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan berkelanjutan.

- c. **Motivasi dan Minat:** Landasan psikologi dalam kurikulum ini juga melibatkan pemahaman tentang motivasi dan minat dalam pembelajaran. Mahasiswa akan didorong untuk mengidentifikasi minat dan bakat mereka sendiri, serta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang tujuan dan manfaat dari program ini. Dalam proses pembelajaran, mereka akan diberikan tantangan dan dukungan yang sesuai untuk mempertahankan motivasi dan melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran.
- d. **Pengembangan Sikap dan Kemampuan Sosial:** Kurikulum ini mengakui pentingnya pengembangan sikap dan kemampuan sosial dalam konteks entrepreneurship, profesionalisme, dan mengglobal. Mahasiswa akan dilibatkan dalam kegiatan yang mendorong kerjasama tim, komunikasi efektif, kepemimpinan, dan kerjasama lintas budaya. Mereka juga akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan praktisi dan profesional dalam industri terkait, sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam dunia kerja.
- e. **Pengembangan Karir dan Self-Efficacy:** Kurikulum ini akan membantu mahasiswa dalam mengembangkan pemahaman tentang jalur karir yang relevan dengan bidang teknologi pendidikan dan tema kurikulum. Mereka akan diberikan dukungan dalam merencanakan dan mengelola pengembangan karir mereka, serta mengembangkan keyakinan diri (self-efficacy) dalam kemampuan mereka untuk berhasil dalam bidang yang dipilih.

Melalui landasan psikologi ini, Kurikulum Sarjana Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo dengan tema Entrepreneurship, Profesionalisme, dan Mengglobal diharapkan dapat mengakomodasi aspek psikologis yang penting dalam pengembangan kompetensi dan keterampilan mahasiswa.

1.2.3. Landasan Sosiologi

Landasan sosiologi dalam Kurikulum Sarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo melibatkan pemahaman tentang interaksi sosial, struktur sosial, dan konteks sosial

dalam pendidikan dan dunia kerja. Berikut ini adalah penjelasan tentang landasan sosiologi yang mendasari kurikulum tersebut:

- a. **Interaksi Sosial:** Kurikulum ini mempertimbangkan interaksi sosial antara individu dalam konteks pendidikan dan dunia kerja. Mahasiswa akan diajarkan tentang pentingnya komunikasi efektif, kolaborasi, dan interaksi yang baik dengan berbagai pihak terkait, termasuk dosen, rekan mahasiswa, profesional, dan masyarakat umum. Mereka akan dilatih untuk berinteraksi secara efektif dalam lingkungan yang beragam dan memahami pentingnya membangun hubungan yang saling menguntungkan.
- b. **Struktur Sosial:** Kurikulum ini juga mempertimbangkan struktur sosial dalam masyarakat dan bagaimana struktur tersebut mempengaruhi pendidikan dan dunia kerja. Mahasiswa akan belajar tentang peran sosial, hierarki, dan dinamika kekuasaan dalam konteks organisasi pendidikan dan industri. Mereka akan diberikan pemahaman tentang bagaimana struktur sosial mempengaruhi kesempatan, akses, dan distribusi sumber daya dalam konteks pendidikan dan pekerjaan.
- c. **Konteks Sosial:** Landasan sosiologi dalam kurikulum ini juga melibatkan pemahaman tentang konteks sosial dalam pendidikan dan dunia kerja. Mahasiswa akan diajarkan tentang faktor-faktor sosial, budaya, ekonomi, dan politik yang mempengaruhi sistem pendidikan dan industri. Mereka akan diberikan pemahaman tentang isu-isu sosial yang relevan, seperti kesenjangan pendidikan, ketimpangan kesempatan, keberagaman budaya, dan perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat dan lingkungan global.
- d. **Pemahaman Mengenai Kebutuhan dan Harapan Masyarakat:** Kurikulum ini akan membantu mahasiswa untuk memahami kebutuhan dan harapan masyarakat dalam konteks pendidikan dan dunia kerja. Mahasiswa akan didorong untuk mempertimbangkan nilai-nilai, norma, dan tujuan sosial yang relevan dengan tema kurikulum. Mereka akan dilatih untuk mengembangkan solusi inovatif yang merespons kebutuhan masyarakat dan memberikan kontribusi positif bagi pembangunan sosial dan ekonomi.
- e. **Dampak Globalisasi:** Kurikulum ini mengakui dampak globalisasi dalam pendidikan dan dunia kerja. Mahasiswa akan diajarkan tentang konsekuensi globalisasi, seperti integrasi ekonomi, mobilitas tenaga kerja, dan pengaruh teknologi informasi dan komunikasi yang semakin meningkat. Mereka akan dilatih untuk mengembangkan pemahaman

tentang tantangan dan peluang yang dihadapi dalam konteks global, serta keterampilan untuk beradaptasi dengan perubahan dan bersaing dalam skala internasional.

Dengan landasan sosiologi ini, Kurikulum Sarjana Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo dengan tema Entrepreneurship, Profesionalisme, dan Mengglobal diharapkan dapat mempersiapkan mahasiswa untuk memahami dan menghadapi dinamika sosial dalam konteks pendidikan dan dunia kerja yang semakin kompleks dan global.

1.2.4. Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)

IPTEK yang dimiliki manusia pada awalnya sederhana, akan tetapi menginja Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Kurikulum Sarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo mencakup pemahaman dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam konteks pendidikan, serta mengintegrasikan perspektif global dalam pengembangan kompetensi mahasiswa. Berikut ini adalah penjelasan tentang landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang mendasari kurikulum tersebut:

- a. **Pemahaman tentang Teknologi Pendidikan:** Kurikulum ini didasarkan pada pemahaman mendalam tentang peran dan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari berbagai alat dan teknologi yang relevan, seperti sistem manajemen pembelajaran, multimedia interaktif, platform pembelajaran online, dan teknologi berbasis data. Mereka akan dilatih untuk mengaplikasikan teknologi ini secara efektif dalam desain pembelajaran, pengembangan materi, evaluasi, dan manajemen kelas.
- b. **Pengembangan Kompetensi Teknologi:** Kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi teknologi mahasiswa dalam bidang pendidikan. Mahasiswa akan diberikan pelatihan praktis dalam penggunaan perangkat lunak, pemrograman, desain antarmuka, analisis data, dan teknologi terkini yang relevan. Mereka akan dilatih untuk menguasai keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengelola dan memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif.
- c. **Inovasi dan Kewirausahaan:** Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam kurikulum ini juga mencakup promosi inovasi dan kewirausahaan dalam bidang teknologi pendidikan. Mahasiswa akan didorong untuk mengembangkan pemikiran kreatif, mengidentifikasi peluang inovasi, dan merancang solusi yang inovatif. Mereka akan diberikan pemahaman

tentang proses inovasi, manajemen proyek, dan aspek kewirausahaan yang relevan dengan pengembangan teknologi pendidikan.

- d. **Perspektif Global dalam Pengembangan Kompetensi:** Kurikulum ini mengintegrasikan perspektif global dalam pengembangan kompetensi mahasiswa. Mahasiswa akan dipersiapkan untuk menghadapi lingkungan pendidikan yang semakin terhubung secara global. Mereka akan diberikan pemahaman tentang isu-isu global dalam teknologi pendidikan, keberagaman budaya, tantangan global, serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam proyek kolaboratif dan pertukaran pengetahuan internasional.
- e. **Penggunaan Data dalam Pengambilan Keputusan:** Kurikulum ini juga mencerminkan pentingnya penggunaan data dan analisis dalam pengambilan keputusan dalam konteks teknologi pendidikan. Mahasiswa akan dilatih untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data pendidikan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pengambilan keputusan yang didukung oleh bukti. Mereka akan diberikan pemahaman tentang metode analisis data, pengukuran, dan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Dengan landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ini, Kurikulum Sarjana Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Universitas Bina Mandiri Gorontalo dengan tema Entrepreneurship, Profesionalisme, dan Mengglobal diharapkan dapat melahirkan lulusan yang kompeten dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi pendidikan, serta siap menghadapi tantangan dalam konteks global yang terus berkembang.

Bab 2. Profil Program Studi

2.1. Profil Program Studi

Program Studi (PS)	:	Program Studi S1 Teknologi Pendidikan
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya
Perguruan Tinggi	:	Universitas Bina Mandiri Gorontalo
Nomor SK pendirian PS (*)	:	526/E/0/2022
Tanggal SK pendirian PS	:	14 Juli 2022
Pejabat Penandatangan SK Pendirian PS	:	NIZAM
Bulan & Tahun Dimulainya Penyelenggaraan PS	:	Agustus 2022
Nomor SK Izin Operasional (*)	:	526/E/0/2022
Tanggal SK Izin Operasional	:	14 Juli 2022
Peringkat (Nilai) Akreditasi Terakhir	:	Standar Akreditasi Program Studi Baru
Nomor SK BAN-PT	:	-
Alamat PS	:	Jl. Prof. Dr. Aloei Saboe No. 173, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo
No. Telepon PS	:	
No. Faksimili PS	:	
Homepage dan E-mail PS	:	tekpen.fipb-ubmg.ac.id Email: tekpen@ubmg.ac.id Facebook: https://web.facebook.com/tekpenubmg/ Instagram: @tekpenubmg

2.2. Visi Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan

Visi Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan merupakan turunan dari Visi Universitas dan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya Univeritas Bina Mandiri Gorontalo. Visi Universitas menjadi landasan utama Fakultas Ilmu Pendidikan dan Budaya dalam menentukan visinya, yaitu Menjadi Fakultas yang Unggul, Profesional dalam Penyelenggaraan Tridharma Perguruan Tinggi Bidang Keilmuan Pendidikan dan Kependidikan Serta mampu Berdaya Saing di Tingkat Global. Selanjutnya, Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan secara spesifik merumuskan visi yang terkait dengan Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan, yaitu

Menjadi Program Studi yang menghasilkan lulusan yang unggul dalam bidang Entrepreneurship, profesional dalam disiplin Ilmu Teknologi Pendidikan, dan memiliki pandangan global tentang riset dan pengembangan di bidang Teknologi Pendidikan.

Menjadi Program Studi yang menghasilkan lulusan unggul dalam bidang Entrepreneurship dan profesional dalam disiplin Ilmu Teknologi Pendidikan, serta menciptakan pembelajaran berbasis riset yang terintegrasi secara global Pada Tahun 2040

Visi Program Studi Teknologi Pendidikan akan fokus pada entrepreneurship, profesionalisme di bidang Teknologi Pendidikan, dan mengglobal dalam riset dan pengembangan untuk menciptakan lulusan yang berdaya saing tinggi dan mampu berperan sebagai pemimpin, inovator, dan pengembang teknologi pendidikan dalam skala global. Berikut adalah penjelasan tentang visi tersebut:

- a. **Entrepreneurship:** Program studi ini memiliki visi untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan pada mahasiswa dalam bidang Teknologi Pendidikan. Visi ini mencakup pemberian pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengenali peluang, merancang, mengembangkan, dan mengelola proyek-proyek inovatif dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan didorong untuk berpikir kreatif, mengembangkan ide-ide baru, dan menjadi pengusaha yang sukses dalam mengaplikasikan teknologi pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran.
- b. **Profesionalisme** di Bidang Teknologi Pendidikan: Visi ini menekankan pentingnya pengembangan profesionalisme dalam bidang Teknologi Pendidikan. Mahasiswa akan diberikan pemahaman yang mendalam tentang etika profesional, tanggung jawab, dan standar kualitas dalam penggunaan dan pengembangan teknologi pendidikan. Mereka akan dilatih untuk menjadi praktisi yang kompeten, memiliki integritas, dan

mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan yang terus berubah.

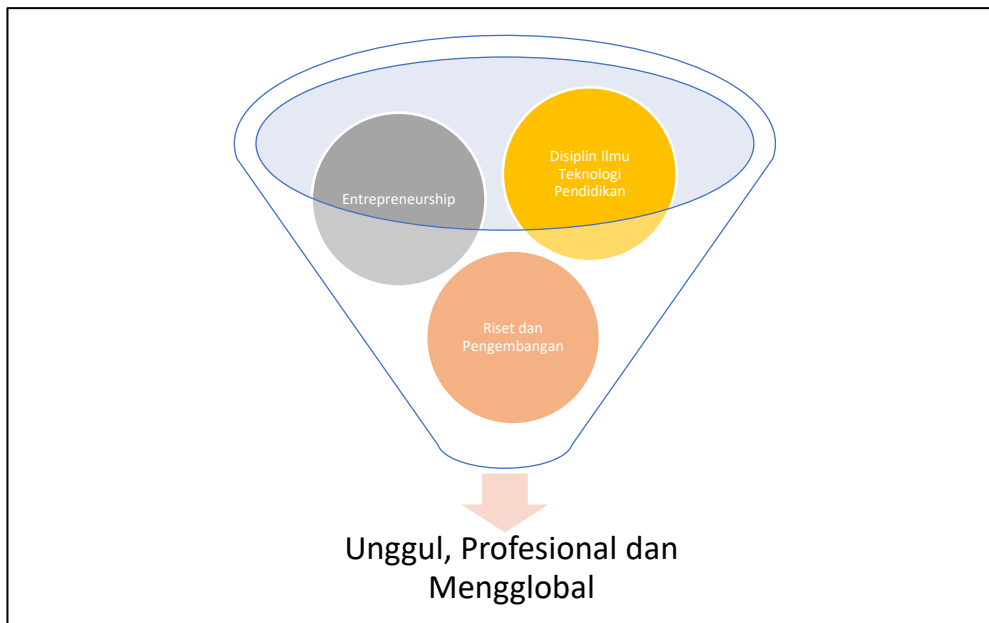
- c. **Mengglobal** di Bidang Riset dan Pengembangan: Visi ini mencerminkan komitmen program studi untuk mengintegrasikan perspektif global dalam riset dan pengembangan di bidang Teknologi Pendidikan. Mahasiswa akan didorong untuk terlibat dalam proyek kolaboratif dengan institusi dan peneliti dari berbagai negara, serta mengakses dan mengadopsi pengetahuan dan inovasi terbaru yang berasal dari skala global. Visi ini juga melibatkan pengembangan pemahaman tentang tantangan dan peluang global dalam pengembangan teknologi pendidikan serta kemampuan untuk beradaptasi dengan kebutuhan pendidikan yang beragam di seluruh dunia.

Melalui visi ini, Program Studi Teknologi Pendidikan yang fokus pada entrepreneurship, profesionalisme di bidang Teknologi Pendidikan, dan pengembangan global dalam riset dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki pemahaman mendalam tentang teknologi pendidikan, keterampilan praktis yang kuat, dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan global. Lulusan diharapkan dapat menjadi pemimpin di bidang teknologi pendidikan, mampu berinovasi, dan berkontribusi dalam pengembangan solusi yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran di era global saat ini.

2.3. Kaitan Visi Universitas, Fakultas dan Program Studi

Kaitan visi universitas, Fakultas dan program studi yaitu visi prodi merupakan penunjang tercapainya visi universitas dimana Fakultas sebagai wadah prodi menjalankan program keilmuan.

Visi ini dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:



Gambar 1. Kaitan Visi Universitas, Fakultas dan Program Studi

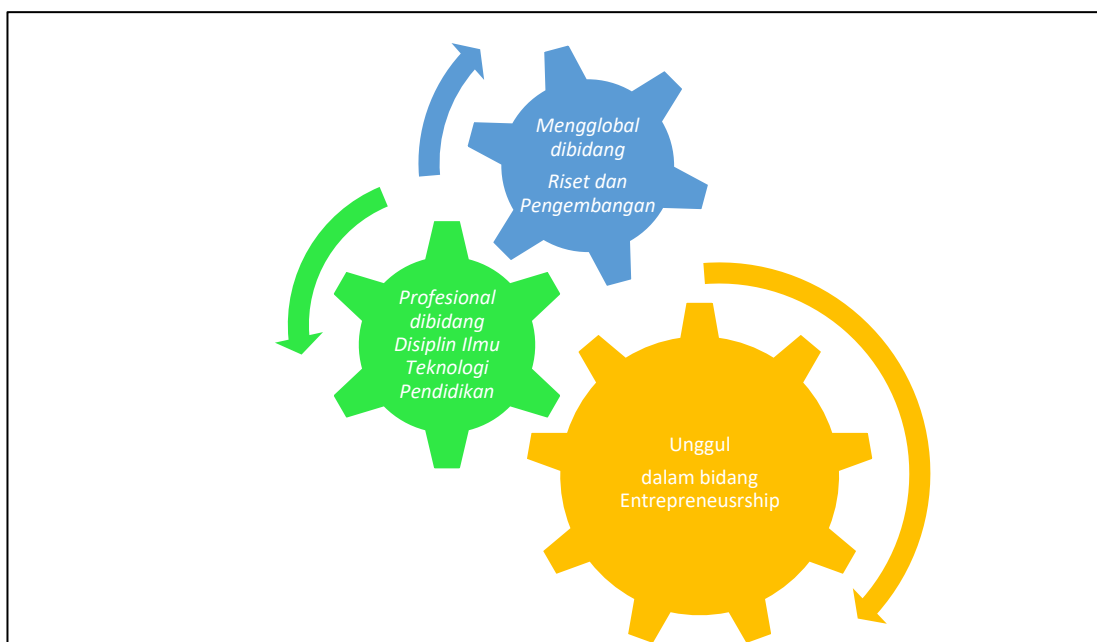
2.4. Misi

Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan yang Unggul dibidang Entrepreneurship, Profesional dalam Disiplin Ilmu Teknologi Pendidikan dan Mengglobal dibidang Riset dan Pengembangan, didukung dengan Misi Program Studi, sebagai berikut: Misi dari visi Program Studi Teknologi Pendidikan dengan fokus pada entrepreneurship, profesionalisme di bidang Teknologi Pendidikan, dan pengembangan global dalam riset dan pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. **Meningkatkan Kewirausahaan dalam Bidang Teknologi Pendidikan:** Misi ini melibatkan pengembangan jiwa kewirausahaan pada mahasiswa dengan memberikan pendidikan dan pelatihan yang relevan. Program studi akan mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan keterampilan berbisnis dalam mengaplikasikan teknologi pendidikan. Misi ini bertujuan untuk menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan untuk merancang dan mengelola proyek-proyek teknologi pendidikan yang sukses, serta menjadi agen perubahan dalam dunia pendidikan.
- b. **Membangun Profesionalisme di Bidang Teknologi Pendidikan:** Misi ini mencakup pengembangan kompetensi profesional pada mahasiswa untuk menjadi praktisi Teknologi Pendidikan yang berkualitas. Program studi akan memberikan pendidikan yang mendalam tentang etika profesional, tanggung jawab, dan keterampilan manajerial yang

diperlukan dalam penggunaan dan pengembangan teknologi pendidikan. Misi ini bertujuan untuk melahirkan lulusan yang memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi, mengelola proyek dengan efektif, dan menjunjung tinggi standar profesionalisme dalam pekerjaan mereka.

- c. Mengintegrasikan Perspektif Global dalam Riset dan Pengembangan:** Misi ini menekankan pentingnya pengembangan pemahaman global dan kemampuan beradaptasi dalam riset dan pengembangan Teknologi Pendidikan. Program studi akan melibatkan mahasiswa dalam kegiatan riset kolaboratif dengan institusi dan peneliti dari berbagai negara. Misi ini bertujuan untuk memperluas wawasan mahasiswa tentang konteks global dalam pengembangan teknologi pendidikan, serta mengembangkan kemampuan mereka untuk mengakses, mengadopsi, dan berkontribusi pada inovasi terbaru di bidang ini.
- d. Meningkatkan Kapasitas Riset dan Pengembangan dalam Teknologi Pendidikan:** Misi ini melibatkan pengembangan kapasitas riset dan pengembangan pada mahasiswa. Program studi akan memberikan pendidikan yang komprehensif tentang metodologi penelitian, pengumpulan dan analisis data, serta desain dan implementasi proyek-proyek riset yang relevan dengan Teknologi Pendidikan. Misi ini bertujuan untuk melahirkan lulusan yang mampu berkontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan melalui riset yang berkualitas dan inovatif.



2.5. Tujuan Kurikulum Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan

Dengan misi-misi tersebut, Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi profesional, kewirausahaan, pemahaman global, dan kemampuan riset yang kuat. Lulusan diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan dalam pengembangan teknologi pendidikan, baik dalam skala lokal maupun global, serta mampu menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada dalam dunia pendidikan yang terus berkembang.

Bab 3. Profil Lulusan

3.1. Bahan Kajian

Kajian profil lulusan Sarjana Teknologi Pendidikan berdasarkan visi program studi adalah sebagai berikut:

- a. **Keahlian dalam Teknologi Pendidikan:** Lulusan akan memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep, prinsip, dan aplikasi teknologi pendidikan. Mereka akan menguasai berbagai alat dan platform teknologi pendidikan, serta memiliki keterampilan praktis dalam penggunaan dan pengembangan teknologi tersebut. Mereka juga akan memiliki kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan solusi teknologi pendidikan yang inovatif dalam konteks pembelajaran.
- b. **Jiwa Kewirausahaan:** Lulusan akan memiliki jiwa kewirausahaan yang kuat dalam bidang Teknologi Pendidikan. Mereka akan mampu mengidentifikasi peluang bisnis dalam pengembangan teknologi pendidikan, merancang model bisnis yang efektif, dan mengelola proyek-proyek inovatif dalam pendidikan. Lulusan juga akan memiliki keterampilan dalam berpikir kreatif, mengembangkan ide-ide baru, dan memecahkan masalah dengan cara yang inovatif.
- c. **Profesionalisme dan Etika Kerja:** Lulusan akan mampu menjalankan peran profesional dalam bidang Teknologi Pendidikan. Mereka akan memiliki pemahaman tentang etika profesional, tanggung jawab, dan standar kualitas dalam penggunaan dan pengembangan teknologi pendidikan. Lulusan juga akan memiliki keterampilan manajerial, kemampuan berkomunikasi yang baik, serta integritas yang tinggi dalam pekerjaan mereka.
- d. **Kemampuan Riset dan Pengembangan:** Lulusan akan memiliki kemampuan dalam melakukan riset dan pengembangan dalam bidang Teknologi Pendidikan. Mereka akan menguasai metodologi penelitian, pengumpulan dan analisis data, serta desain dan implementasi proyek riset yang relevan. Lulusan akan mampu menghasilkan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan teknologi pendidikan melalui riset yang berkualitas dan inovatif.
- e. **Pemahaman Global:** Lulusan akan memiliki pemahaman yang mendalam tentang isu-isu global dalam Teknologi Pendidikan. Mereka akan memahami konteks pendidikan global, keberagaman budaya, serta tantangan dan peluang yang ada dalam pengembangan teknologi pendidikan di skala global. Lulusan juga akan memiliki kemampuan untuk bekerja dalam lingkungan multikultural dan berkolaborasi dengan

pemangku kepentingan internasional dalam pengembangan teknologi pendidikan.

- f. **Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi:** Lulusan akan memiliki kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim dan berkolaborasi dengan berbagai pihak terkait dalam pengembangan teknologi pendidikan. Mereka akan mampu berkomunikasi dengan baik dan mengelola hubungan dengan pemangku kepentingan, seperti guru, siswa, administrasi pendidikan, dan komunitas pendidikan lainnya.

Profil lulusan Sarjana Teknologi Pendidikan dengan visi mencerminkan kompetensi yang holistik dan siap menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan yang terus berkembang. Lulusan diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan teknologi pendidikan, memenuhi kebutuhan pendidikan yang beragam, dan menciptakan inovasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran.

3.2. Analisis Profil Lulusan

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas: Salah satu kesenjangan utama adalah aksesibilitas teknologi pendidikan. Di beberapa wilayah atau komunitas, akses terhadap infrastruktur teknologi yang memadai, seperti koneksi internet stabil, perangkat komputer, atau perangkat mobile, masih terbatas. Hal ini menyebabkan kesenjangan dalam kesempatan belajar dan mengurangi kemampuan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal. - Kesenjangan digital: Terkait dengan aksesibilitas, terdapat kesenjangan digital di antara siswa. Beberapa siswa mungkin memiliki akses dan keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan teknologi, sementara yang lain mungkin kurang terampil atau tidak memiliki akses sama sekali. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan teknologi pendidikan dengan efektif. - Kurangnya pelatihan: Banyak guru dan pendidik mungkin belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam penggunaan teknologi pendidikan. Kurangnya pengetahuan dan 	<p>Untuk mengatasi kesenjangan dalam teknologi pendidikan, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, institusi pendidikan, masyarakat, dan sektor swasta. Ini melibatkan investasi dalam infrastruktur teknologi, pelatihan untuk guru dan pendidik, pengembangan konten yang relevan, serta peningkatan aksesibilitas teknologi pendidikan bagi semua siswa, tanpa memandang latar belakang sosial atau ekonomi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang Teori Pembelajaran: Kompetensi ini melibatkan pemahaman tentang teori pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang efektif. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung berbagai teori pembelajaran, seperti pembelajaran konstruktivistik, kolaboratif, atau berbasis masalah. - Penguasaan Alat dan Platform Teknologi: Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus menguasai berbagai alat dan platform teknologi yang relevan dengan konteks pembelajaran. Ini termasuk pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan perangkat keras (seperti komputer, tablet, atau perangkat mobile) serta perangkat lunak dan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran, seperti LMS (Learning Management System), perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembang Perangkat Lunak Pendidikan: Pekerjaan ini melibatkan pengembangan perangkat lunak dan aplikasi khusus untuk pendidikan. Pengembang perangkat lunak harus memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi, metode pembelajaran, dan kebutuhan pendidikan. Mereka bertanggung jawab untuk merancang, mengembangkan, menguji, dan memelihara perangkat lunak pendidikan.

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<p>keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi hambatan dalam memaksimalkan potensi teknologi untuk tujuan pendidikan. Pelatihan yang lebih luas dan mendalam diperlukan untuk memastikan guru dapat menggunakan teknologi secara efektif dalam mengajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konten yang relevan dan bervariasi: Meskipun ada banyak sumber daya pendidikan online yang tersedia, masih ada kesenjangan dalam kualitas, relevansi, dan keragaman konten yang disediakan. Konten yang relevan dan bervariasi perlu dikembangkan dan tersedia bagi pendidik dan siswa agar dapat memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda. - Pengukuran dan evaluasi: Evaluasi dan pengukuran terhadap hasil pembelajaran melalui teknologi pendidikan masih perlu diperbaiki. Pengembangan metode evaluasi yang efektif untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran melalui teknologi masih menjadi tantangan. Penting untuk mengembangkan alat evaluasi yang dapat memberikan wawasan yang relevan dan objektif tentang kemajuan belajar siswa melalui penggunaan teknologi. - Kesenjangan sosial dan ekonomi: Kesenjangan sosial dan ekonomi juga mempengaruhi penggunaan teknologi 		<p>presentasi, atau aplikasi pembelajaran interaktif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain Instruksional: Kompetensi ini melibatkan kemampuan merancang dan mengembangkan materi pembelajaran yang efektif dengan menggunakan teknologi. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus mampu merancang desain instruksional yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta mempertimbangkan penggunaan teknologi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. - Pengembangan Konten Digital: Kompetensi ini melibatkan kemampuan dalam mengembangkan konten digital yang interaktif dan bermakna. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus dapat menggunakan berbagai alat dan aplikasi untuk membuat konten multimedia, seperti video pembelajaran, simulasi, animasi, atau aplikasi pembelajaran berbasis game. - Evaluasi dan Pengukuran: Kompetensi ini melibatkan kemampuan dalam 	

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<p>pendidikan. Siswa dari latar belakang sosial dan ekonomi yang kurang mungkin memiliki akses terbatas terhadap teknologi atau sumber daya pendidikan yang diperlukan. Ini dapat memperburuk kesenjangan pendidikan yang sudah ada dan membatasi kesempatan belajar yang adil bagi semua siswa.</p>		<p>mengevaluasi dan mengukur efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus dapat menggunakan berbagai instrumen evaluasi dan metode pengukuran untuk mengumpulkan data yang relevan tentang pencapaian pembelajaran dan efektivitas penggunaan teknologi dalam proses tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Literasi Digital dan Keamanan: Kompetensi ini melibatkan pemahaman tentang etika digital, keamanan data, dan keamanan online. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus memiliki pemahaman yang baik tentang keamanan digital, privasi, hak cipta, serta etika penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. - Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi: Kompetensi ini melibatkan keterampilan dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, dan administrator pendidikan. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus dapat bekerja 	

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
			dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan memfasilitasi kolaborasi dalam pengembangan dan implementasi teknologi pendidikan.	
Jiwa Kewirausahaan	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya Pemahaman tentang Kebutuhan dan Tantangan di Dunia Nyata: Mahasiswa dalam Program Studi Teknologi Pendidikan mungkin kurang memiliki pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, tantangan, dan peluang di dunia nyata terkait dengan pengembangan produk teknologi pendidikan. Kurikulum yang terlalu fokus pada aspek teoritis tanpa adanya pengalaman praktis dapat menghambat kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan mengatasi masalah nyata dalam industri teknologi pendidikan. - Kurangnya Keterampilan Teknis dalam Pengembangan Produk: Lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan mungkin memiliki pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip pedagogis dan pendidikan, namun kurangnya keterampilan teknis dalam pengembangan produk teknologi pendidikan. Mereka mungkin tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang pengembangan perangkat lunak, desain antarmuka pengguna, pengujian, dan implementasi teknologi pendidikan yang efektif. - Ketakutan Menghadapi Risiko dan 	<ul style="list-style-type: none"> - Penguatan Kurikulum: Institusi pendidikan dapat memperbarui kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan dengan memasukkan mata kuliah atau modul yang berfokus pada pengembangan produk teknologi pendidikan. Ini termasuk aspek-aspek seperti desain produk, pengembangan perangkat lunak, manajemen proyek, pengujian dan evaluasi, serta pemasaran produk. - Kolaborasi dengan Industri dan Praktisi: Institusi pendidikan dapat menjalin kemitraan dengan industri teknologi pendidikan dan melibatkan praktisi dalam pengajaran dan pembimbingan mahasiswa. Kolaborasi ini dapat memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan tentang Industri Teknologi Pendidikan: Mahasiswa perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang industri teknologi pendidikan, termasuk tren, tantangan, peluang, dan potensi pasar. Mereka harus mengikuti perkembangan terkini dalam bidang ini dan memahami kebutuhan yang ada dalam lingkungan pendidikan. - Keterampilan Identifikasi Kebutuhan dan Inovasi: Mahasiswa harus mampu mengidentifikasi kebutuhan pendidikan yang belum terpenuhi dan menghasilkan ide-ide inovatif untuk mengembangkan solusi teknologi pendidikan yang relevan dan efektif. Mereka perlu memiliki keterampilan dalam memahami masalah yang ada dan menawarkan solusi yang inovatif. - Kemampuan Pengembangan Produk dan Teknologi: Mahasiswa perlu memiliki 	<p>Spesialis Pemasaran Produk Teknologi Pendidikan: Posisi ini melibatkan pengelolaan dan pengembangan produk teknologi pendidikan. Tanggung jawabnya termasuk mengidentifikasi kebutuhan pasar, merencanakan pengembangan produk, melakukan riset pasar, mengatur peluncuran produk, dan mengelola siklus hidup produk.</p>

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<p>Kegagalan: Jiwa kewirausahaan melibatkan mengambil risiko dan menghadapi kemungkinan kegagalan. Mahasiswa dalam Program Studi Teknologi Pendidikan mungkin kurang memiliki keberanian dan ketahanan untuk menghadapi risiko ini. Mereka mungkin cenderung memilih pendekatan yang lebih aman dan terstruktur daripada mencoba ide-ide baru yang inovatif dalam pengembangan produk teknologi pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya Kolaborasi dan Pengalaman Praktis: Mahasiswa dalam Program Studi Teknologi Pendidikan mungkin kurang mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dengan rekan mereka dalam pengembangan produk teknologi pendidikan. Kolaborasi dengan mahasiswa dari disiplin ilmu yang berbeda, seperti desain grafis, ilmu komputer, atau bisnis, dapat memperkaya pemahaman dan keterampilan mereka dalam mengembangkan produk yang lebih inovatif dan relevan. 	<p>wawasan langsung tentang kebutuhan dan tren di industri serta membantu mahasiswa dalam mengembangkan produk yang relevan dan kompetitif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengalaman Praktis: Institusi pendidikan dapat menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam pengembangan produk teknologi pendidikan. Ini bisa melalui magang di perusahaan teknologi pendidikan, partisipasi dalam proyek pengembangan nyata, atau pembentukan tim pengembangan produk di dalam kampus. - Pelatihan Kewirausahaan: Institusi pendidikan dapat menyediakan pelatihan kewirausahaan yang khusus mengenai pengembangan produk teknologi pendidikan. 	<p>pemahaman dan keterampilan teknis dalam pengembangan produk dan teknologi pendidikan. Mereka harus mampu merancang, mengembangkan, dan menguji solusi teknologi pendidikan yang dapat digunakan oleh para pengguna, seperti guru dan siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Manajemen Proyek: Mahasiswa harus mampu mengelola proyek pengembangan produk teknologi pendidikan dengan baik. Mereka perlu menguasai keterampilan perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian proyek agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas dalam batas waktu dan anggaran yang ditentukan. - Keterampilan Pemasaran dan Komunikasi: Mahasiswa perlu memiliki keterampilan dalam pemasaran dan komunikasi untuk mempromosikan produk teknologi pendidikan mereka kepada calon pengguna. Mereka harus mampu mengidentifikasi target pasar, menyusun strategi pemasaran, dan berkomunikasi dengan jelas dan persuasif. - Keberanian dalam Mengambil Risiko: Jiwa kewirausahaan 	

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
		<p>Pelatihan ini dapat meliputi pengetahuan tentang perencanaan bisnis, strategi pemasaran, pengelolaan keuangan, dan presentasi yang efektif untuk mempersiapkan mahasiswa dalam mengembangkan produk dan menjalankan bisnis mereka sendiri.</p>	<p>melibatkan kemampuan untuk mengambil risiko dan menghadapi ketidakpastian. Mahasiswa perlu memiliki keberanian untuk mencoba ide-ide baru, mengatasi hambatan, dan belajar dari kegagalan. Mereka harus siap mengambil risiko untuk mengembangkan solusi teknologi pendidikan yang inovatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Kolaborasi dan Networking: Mahasiswa perlu memiliki keterampilan dalam berkolaborasi dengan orang lain dan membangun jaringan profesional. Keterampilan ini penting untuk bekerja sama dengan rekan tim dalam pengembangan produk, menjalin kemitraan dengan pemangku kepentingan, dan belajar dari orang-orang yang memiliki pengalaman dalam industri teknologi pendidikan 	
<p>Profesionalisme dan Etika Kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya Standar Profesional yang Dikembangkan: Dalam industri teknologi pendidikan, mungkin belum ada standar profesional yang jelas dan komprehensif yang mengatur praktik kerja. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam praktik profesional yang konsisten dan dapat menghasilkan kualitas yang tidak stabil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan Standar Profesional: Industri teknologi pendidikan dapat bekerja sama untuk mengembangkan standar profesional yang jelas dan komprehensif. Standar ini harus 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang Prinsip-Prinsip Etika: Mahasiswa perlu memiliki pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip etika kerja yang relevan dengan konteks teknologi pendidikan. Mereka harus memahami pentingnya integritas, tanggung jawab, dan 	<p>Koordinator Program Pendidikan: Bertanggung jawab mengorganisir, mengkoordinasi, dan memantau program-program pendidikan yang melibatkan penggunaan teknologi dengan menjaga profesionalisme dan</p>

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya Pemahaman tentang Peran dan Tanggung Jawab: Para profesional dalam teknologi pendidikan mungkin tidak sepenuhnya memahami peran dan tanggung jawab mereka. Mereka mungkin tidak memiliki pemahaman yang jelas tentang harapan yang ada terhadap mereka sebagai profesional dan bagaimana mereka harus berperilaku dan bertindak. - Tantangan Etika dan Privasi: Dalam pengembangan dan implementasi teknologi pendidikan, tantangan etika dan privasi dapat muncul. Para profesional mungkin menghadapi situasi yang rumit terkait dengan penggunaan data pribadi, privasi siswa, dan konsekuensi sosial yang terkait dengan teknologi pendidikan. Kurangnya kesadaran dan pemahaman yang memadai tentang isu-isu etika ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam praktik profesional yang memperhatikan privasi dan etika. - Kurangnya Pelatihan Profesional: Para profesional dalam teknologi pendidikan mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke pelatihan profesional yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Kurangnya pelatihan ini dapat mengakibatkan kesenjangan dalam kompetensi profesional dan kurangnya pemahaman tentang praktik terbaik dalam 	<p>mencakup praktik kerja yang baik, tanggung jawab profesional, dan etika dalam pengembangan dan implementasi teknologi pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelatihan dan Pengembangan Profesional: Para profesional dalam teknologi pendidikan perlu memiliki akses ke pelatihan dan pengembangan profesional yang kontinu. Ini dapat mencakup pelatihan tentang etika kerja, keahlian teknis, dan praktik terbaik dalam industri. Pelatihan ini akan membantu meningkatkan kompetensi dan pemahaman mereka tentang praktik profesional yang baik. - Etika dan Privasi sebagai Prioritas: Institusi dan organisasi dalam industri teknologi pendidikan harus menjadikan etika dan privasi sebagai 	<p>transparansi dalam pekerjaan mereka.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan tentang Kode Etik Profesi: Mahasiswa perlu mempelajari kode etik profesi yang berlaku dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka harus memahami standar yang diharapkan dalam praktik profesional, termasuk dalam hal privasi, keamanan data, penggunaan sumber daya, dan perlakuan yang adil terhadap semua individu yang terlibat. - Kemampuan Mengambil Keputusan Etis: Mahasiswa harus dapat mengembangkan kemampuan untuk mengenali dan menyelesaikan dilema etis yang mungkin muncul dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka harus mampu menganalisis situasi, mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin timbul, dan membuat keputusan yang etis. - Tanggung Jawab Profesional: Mahasiswa harus menyadari tanggung jawab mereka sebagai profesional teknologi pendidikan. Mereka harus berkomitmen untuk memberikan layanan yang berkualitas, menjaga 	<p>etika kerja dalam semua aspeknya.</p>

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<p>industri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kesenjangan dalam Kualitas Produk: Dalam pengembangan produk teknologi pendidikan, kesenjangan dalam kualitas produk dapat terjadi. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pengawasan kualitas, kurangnya pengetahuan teknis, atau kurangnya standar yang jelas dalam pengembangan produk. Kesenjangan ini dapat berdampak pada pengalaman pengguna dan efektivitas solusi teknologi pendidikan. 	<p>prioritas utama. Hal ini termasuk mengembangkan kebijakan yang jelas tentang penggunaan data, privasi siswa, dan keamanan informasi. Menerapkan praktik terbaik dalam hal etika dan privasi akan membantu mengisi kesenjangan dalam praktik profesional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peninjauan dan Evaluasi Produk: Para profesional dalam teknologi pendidikan harus melakukan peninjauan dan evaluasi yang menyeluruh terhadap produk yang mereka kembangkan atau gunakan. Ini akan membantu mengidentifikasi kekurangan dan kesenjangan dalam kualitas produk, sehingga dapat dilakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna 	<p>kepercayaan masyarakat, dan memenuhi kewajiban mereka terhadap klien, pengguna, dan lembaga pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Komunikasi yang Efektif: Mahasiswa perlu mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif untuk berinteraksi dengan sesama profesional, pengguna teknologi, dan pemangku kepentingan lainnya. Keterampilan komunikasi yang baik melibatkan kemampuan mendengarkan, menyampaikan informasi dengan jelas, dan berkomunikasi secara efektif dalam situasi yang berbeda. - Kesadaran akan Perubahan dan Inovasi: Mahasiswa perlu menyadari bahwa bidang teknologi pendidikan terus berkembang dengan cepat. Mereka harus siap untuk beradaptasi dengan perubahan dan terbuka terhadap inovasi dalam teknologi pendidikan. Hal ini melibatkan sikap yang proaktif dalam belajar dan mengembangkan keterampilan baru. - Pemahaman tentang Keamanan dan Privasi: Mahasiswa harus 	

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
		dan efektivitas solusi teknologi pendidikan.	memiliki pemahaman yang baik tentang isu-isu keamanan dan privasi yang berkaitan dengan teknologi pendidikan. Mereka harus mampu mengidentifikasi risiko potensial, mengadopsi praktik terbaik dalam keamanan data, dan menjaga privasi pengguna dengan cermat.	
Kemampuan Riset dan Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Riset: Kesenjangan dapat terjadi dalam pemahaman dan penerapan metodologi riset yang tepat dalam konteks teknologi pendidikan. Lulusan mungkin memiliki pengetahuan dasar tentang riset, tetapi mereka mungkin perlu mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam merancang studi penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menginterpretasikan hasil riset secara efektif. - Pengetahuan tentang Riset dan Perkembangan Terkini: Kesenjangan dapat muncul ketika lulusan tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang tren terbaru dalam teknologi pendidikan dan riset yang sedang dilakukan dalam bidang tersebut. Perkembangan teknologi dan tren pendidikan yang terus berubah membutuhkan lulusan yang terus-menerus memperbarui pengetahuan dan pemahaman mereka tentang riset dan pengembangan terkini. - Kolaborasi dan Jaringan Riset: Lulusan 	Untuk mengatasi kesenjangan ini, program Sarjana Teknologi Pendidikan perlu memperkuat kurikulum mereka dalam hal riset dan pengembangan. Ini dapat mencakup penekanan pada keterampilan riset, pengetahuan tentang perkembangan terkini, kesempatan untuk berkolaborasi dengan peneliti dan praktisi, serta penerapan praktik terbaik dalam pengembangan produk dan evaluasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman Metodologi Riset: Lulusan harus memiliki pemahaman yang kuat tentang metodologi riset yang relevan dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka harus mampu merancang dan melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode yang tepat, seperti studi kasus, survei, eksperimen, atau penelitian tindakan. - Analisis dan Interpretasi Data: Lulusan harus memiliki kemampuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data yang terkait dengan penelitian mereka. Mereka harus menguasai teknik analisis statistik dan menggunakan perangkat lunak analisis data yang relevan. - Literasi Riset: Lulusan harus 	Analisis Riset Pendidikan: Posisi ini melibatkan penelitian dan analisis data dalam konteks teknologi pendidikan. Analisis riset pendidikan mengumpulkan data, menganalisis tren, dan menghasilkan wawasan yang berharga untuk menginformasikan pengembangan solusi pendidikan yang lebih efektif.

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<p>mungkin kurang berpengalaman dalam kolaborasi riset dan membangun jaringan dengan peneliti dan praktisi lain di bidang teknologi pendidikan. Kemampuan untuk berkolaborasi dengan pihak lain, berbagi pengetahuan, dan berpartisipasi dalam komunitas riset dapat memperkaya pengalaman dan pemahaman mereka tentang riset dan pengembangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Pengembangan Produk: Lulusan mungkin kurang memiliki kemampuan untuk mengembangkan solusi teknologi pendidikan yang inovatif dan efektif. Kemampuan dalam merancang, mengembangkan, dan menguji produk teknologi pendidikan yang baru diperlukan agar lulusan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan solusi yang memenuhi kebutuhan pendidikan. - Pemahaman tentang Implementasi dan Evaluasi: Lulusan mungkin perlu memperkuat pemahaman mereka tentang implementasi teknologi pendidikan dalam konteks pendidikan yang sebenarnya dan bagaimana melakukan evaluasi efektivitas penggunaan teknologi tersebut. Kemampuan untuk mengukur dampak teknologi pendidikan dan melakukan evaluasi yang komprehensif penting untuk meningkatkan kualitas solusi teknologi pendidikan 		<p>memiliki kemampuan literasi riset yang baik, termasuk kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggabungkan literatur ilmiah yang relevan. Mereka harus mampu menggunakan sumber daya pustaka dan basis data riset untuk mendukung penelitian mereka.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan Produk Teknologi Pendidikan: Lulusan harus memiliki kemampuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji produk teknologi pendidikan yang inovatif. Mereka harus dapat mengidentifikasi kebutuhan pendidikan, merancang solusi teknologi yang relevan, dan menguji keefektifan solusi tersebut dalam konteks pendidikan. - Kolaborasi Riset: Lulusan harus mampu bekerja secara kolaboratif dengan peneliti dan praktisi lain dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka harus dapat berkontribusi dalam tim penelitian, berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta bekerja sama untuk menghasilkan hasil riset yang 	

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
			<p>bermakna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etika Riset: Lulusan harus memiliki pemahaman tentang etika riset dan mematuhi prinsip-prinsip etika dalam melakukan penelitian. Mereka harus menghormati hak privasi dan keamanan subjek penelitian, serta menjaga integritas dan keabsahan penelitian mereka. - Evaluasi dan Implementasi: Lulusan harus dapat melakukan evaluasi terhadap implementasi solusi teknologi pendidikan dan menganalisis dampaknya terhadap proses pembelajaran. Mereka harus dapat mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan implementasi, serta merumuskan rekomendasi untuk perbaikan. 	
Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang Kebutuhan Pendidikan Global: Kesenjangan dapat muncul jika lulusan tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang kebutuhan dan tantangan pendidikan di berbagai negara dan budaya. Pemahaman yang mendalam tentang perbedaan sistem pendidikan, preferensi pembelajaran, dan konteks budaya dapat membantu lulusan merancang produk digital pembelajaran yang relevan dan efektif di skala global. 	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk mengatasi kesenjangan ini, program Sarjana Teknologi Pendidikan perlu memperkuat komponen pemahaman global dalam kurikulum mereka. Ini dapat meliputi mata kuliah tentang kebutuhan pendidikan global, studi kasus tentang implementasi produk 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang Kebutuhan Pendidikan Global: Lulusan harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan tantangan pendidikan di berbagai negara dan budaya. Mereka harus mampu menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan pendidikan global serta menerapkannya dalam pengembangan produk digital 	<p>Pengembang Konten Pendidikan Digital: Pengembang konten pendidikan digital merancang, mengembangkan, dan menghasilkan materi pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. Mereka bekerja dengan pengajar dan desainer instruksional untuk menciptakan konten yang efektif dalam bentuk video,</p>

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan tentang Tren dan Inovasi Global dalam Pembelajaran Digital: Kesenjangan dapat terjadi jika lulusan tidak mengikuti tren dan inovasi terkini dalam pembelajaran digital secara global. Perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang terjadi di seluruh dunia dapat mempengaruhi desain dan fungsionalitas produk digital pembelajaran. Lulusan perlu mengikuti perkembangan ini dan menerapkannya dalam pengembangan produk mereka. - Keterampilan Desain dan Pengembangan Multibahasa: Kesenjangan dapat muncul jika lulusan tidak memiliki keterampilan desain dan pengembangan yang memadai untuk menciptakan produk digital pembelajaran yang dapat diadaptasi ke berbagai bahasa dan budaya. Kemampuan untuk merancang antarmuka yang intuitif dan dapat diakses oleh pengguna dari berbagai latar belakang bahasa dan budaya sangat penting. - Keterampilan Komunikasi Antarbudaya: Kesenjangan dapat terjadi jika lulusan tidak memiliki keterampilan komunikasi antarbudaya yang kuat. Dalam mengembangkan produk digital pembelajaran, lulusan perlu berinteraksi dengan pengguna dan pemangku kepentingan dari berbagai budaya dan latar belakang bahasa. Kemampuan 	<p>digital pembelajaran di berbagai konteks global, serta penekanan pada keterampilan desain multibahasa dan komunikasi antarbudaya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selain itu, penting untuk melibatkan mahasiswa dalam proyek pengembangan produk digital pembelajaran yang berfokus pada konteks global. Ini dapat dilakukan melalui kolaborasi dengan mitra internasional, pertukaran mahasiswa, atau magang internasional yang memungkinkan mahasiswa bekerja dengan pengembang produk dan pemangku kepentingan pendidikan dari berbagai negara. 	<p>pembelajaran yang relevan dan efektif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan tentang Tren dan Inovasi Global dalam Pembelajaran Digital: Lulusan harus mengikuti tren dan inovasi terkini dalam bidang pembelajaran digital secara global. Mereka harus memahami perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran terbaru yang digunakan di seluruh dunia, dan mampu menerapkan pengetahuan ini dalam merancang dan mengembangkan produk digital pembelajaran yang inovatif. - Keterampilan Desain dan Pengembangan Multibahasa: Lulusan harus memiliki keterampilan desain dan pengembangan yang memadai untuk menciptakan produk digital pembelajaran yang dapat diadaptasi ke berbagai bahasa dan budaya. Mereka harus mampu merancang antarmuka pengguna yang intuitif, konten yang dapat disesuaikan, dan pengalaman pembelajaran yang inklusif bagi pengguna dengan latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda. 	<p>modul e-learning, game, dan sumber belajar digital lainnya.</p>

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<p>untuk berkomunikasi dengan baik dan memahami perspektif mereka akan membantu dalam merancang produk yang relevan dan efektif di berbagai konteks global.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Komunikasi Antarbudaya: Lulusan harus memiliki keterampilan komunikasi antarbudaya yang kuat. Mereka harus mampu berkomunikasi dengan pengguna dan pemangku kepentingan dari berbagai latar belakang budaya dan bahasa, serta memahami perspektif mereka dalam merancang produk digital pembelajaran yang sesuai dengan konteks global. - Kesadaran tentang Kebijakan dan Regulasi Global: Lulusan harus memiliki pemahaman tentang kerangka kebijakan dan regulasi global yang berlaku dalam pengembangan dan implementasi produk digital pembelajaran. Mereka harus memperhatikan peraturan dan kebijakan yang berlaku di berbagai negara untuk memastikan kepatuhan produk mereka terhadap standar internasional. - Kemampuan Beradaptasi dan Kolaborasi Tim Internasional: Lulusan harus memiliki kemampuan beradaptasi dengan cepat dan bekerja dalam tim yang terdiri dari anggota dengan 	

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
			<p>latar belakang budaya dan bahasa yang beragam. Mereka harus dapat berkolaborasi secara efektif dengan tim internasional dalam pengembangan produk digital pembelajaran, menghargai keragaman, dan memanfaatkannya sebagai kekuatan dalam penciptaan produk yang inovatif dan relevan secara global.</p>	
<p>Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Komunikasi: Lulusan mungkin belum memiliki keterampilan komunikasi yang memadai untuk menjelaskan konsep teknologi pendidikan secara jelas dan efektif kepada pengguna. Mereka perlu dapat mengkomunikasikan informasi yang kompleks dengan bahasa yang mudah dipahami oleh target audiens yang mungkin memiliki tingkat pemahaman teknologi yang berbeda. - Keterampilan Presentasi: Dalam memberikan pelatihan atau dukungan teknis, lulusan perlu memiliki keterampilan presentasi yang baik. Ini termasuk kemampuan menyampaikan informasi dengan jelas, menggunakan media visual yang efektif, dan berinteraksi dengan audiens secara aktif. Kurangnya keterampilan presentasi dapat menyebabkan kesenjangan dalam 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelatihan Keterampilan Komunikasi dan Presentasi: Menyelenggarakan pelatihan keterampilan komunikasi dan presentasi yang meliputi cara mengomunikasikan konsep teknologi pendidikan secara jelas, menyusun presentasi yang menarik, dan berinteraksi dengan audiens secara efektif. - Pengetahuan Mendalam tentang Aplikasi dan Alat Teknologi Pendidikan: Memastikan bahwa kurikulum mencakup pengetahuan mendalam tentang berbagai aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan Mendalam tentang Aplikasi dan Alat Teknologi Pendidikan: Lulusan harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang berbagai aplikasi dan alat teknologi pendidikan yang umum digunakan dalam konteks pendidikan. Mereka harus menguasai penggunaan dan fungsionalitas aplikasi tersebut serta memiliki kemampuan untuk memilih dan menyesuaikan alat teknologi pendidikan yang tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna. - Keterampilan Komunikasi yang Baik: Lulusan perlu memiliki keterampilan komunikasi yang baik untuk menjelaskan konsep teknologi pendidikan secara jelas 	<p>Spesialis Pelatihan dan Dukungan Teknologi Pendidikan: Pekerjaan ini melibatkan memberikan pelatihan dan dukungan teknis kepada guru, staf sekolah, atau pengguna lainnya dalam menggunakan teknologi pendidikan. Spesialis ini memiliki pengetahuan mendalam tentang aplikasi dan alat teknologi pendidikan tertentu, serta keterampilan komunikasi yang baik.</p>

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
	<p>kemampuan lulusan untuk secara efektif mentransfer pengetahuan dan keterampilan teknologi pendidikan kepada pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan Mendalam tentang Aplikasi dan Alat Teknologi Pendidikan: Kesenjangan dapat terjadi jika lulusan tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang aplikasi dan alat-alat khusus dalam teknologi pendidikan. Mereka perlu menguasai penggunaan dan fungsionalitas berbagai perangkat keras dan perangkat lunak yang relevan dengan konteks pendidikan. Kurangnya pengetahuan teknis dapat membatasi kemampuan lulusan untuk memberikan pelatihan dan dukungan yang efektif kepada pengguna. 	<p>dan alat teknologi pendidikan yang relevan. Hal ini dapat mencakup studi kasus, proyek praktis, dan pelatihan langsung pada aplikasi dan alat yang digunakan secara luas dalam pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengalaman Praktis: Menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam memberikan pelatihan dan dukungan teknis kepada pengguna. Ini dapat dilakukan melalui magang, kerja proyek dengan lembaga pendidikan, atau melalui simulasi dan permainan peran di dalam lingkungan pembelajaran. - Peningkatan Kerjasama dengan Sekolah dan Institusi Pendidikan: Membangun kemitraan dengan sekolah dan institusi pendidikan untuk memberikan pengalaman 	<p>dan mudah dipahami oleh pengguna. Mereka harus dapat berkomunikasi dengan bahasa yang sesuai dengan target audiens, menggunakan contoh dan ilustrasi yang relevan, serta memberikan penjelasan yang komprehensif tentang penggunaan aplikasi dan alat teknologi pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Presentasi yang Efektif: Lulusan harus mampu menyampaikan materi pelatihan dengan cara yang menarik dan efektif. Mereka harus dapat menggunakan media visual, seperti presentasi slide atau demonstrasi langsung, untuk memperjelas konsep dan mempertahankan perhatian audiens. Selain itu, lulusan juga harus dapat mengelola waktu dengan baik dan beradaptasi dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta pelatihan. - Kemampuan Kolaborasi: Lulusan perlu memiliki kemampuan kolaborasi yang baik untuk bekerja sama dengan guru, staf sekolah, atau pengguna lainnya dalam mengimplementasikan teknologi pendidikan. Mereka harus dapat berinteraksi dengan 	

Bahan Kajian	Kesenjangan	Harapan/Solusi	Kompetensi	Profil Lulusan
		<p>langsung dalam memberikan pelatihan dan dukungan teknis kepada guru, staf sekolah, dan pengguna lainnya. Hal ini akan memberikan lulusan kesempatan untuk mengasah keterampilan kolaborasi dan komunikasi mereka dalam konteks nyata.</p>	<p>tim kerja, mendengarkan masukan dan perspektif yang berbeda, serta membangun hubungan yang baik dengan semua pihak terkait dalam upaya meningkatkan penggunaan teknologi pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Analisis dan Problem Solving: Lulusan harus memiliki kemampuan dalam menganalisis kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh guru, staf sekolah, atau pengguna teknologi pendidikan. Mereka harus mampu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, dan mengembangkan solusi yang efektif dalam penggunaan teknologi pendidikan. 	

Table 2

3.3. Prospek Kerja

Bahan Kajian	Profil Lulusan	Jenis Pekerjaan
Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	Pengembang Perangkat Lunak Pendidikan: Pekerjaan ini melibatkan pengembangan perangkat lunak dan aplikasi khusus untuk pendidikan. Pengembang perangkat lunak harus memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi, metode pembelajaran, dan kebutuhan pendidikan. Mereka bertanggung jawab untuk merancang, mengembangkan, menguji, dan memelihara perangkat lunak pendidikan.	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembang Perangkat Lunak Pendidikan - Developer Aplikasi Pendidikan - Programmer Pendidikan - Analis Sistem Pendidikan - Spesialis Pengembangan Perangkat Lunak Pendidikan - Arsitek Perangkat Lunak Pendidikan - Manajer Proyek Pengembangan Perangkat Lunak Pendidikan - Pengembang Audio dan Video - Fotografer - Broadcasting/Penyiaran
Jiwa Kewirausahaan	Spesialis Pemasaran Produk Teknologi Pendidikan: Posisi ini melibatkan pengelolaan dan pengembangan produk teknologi pendidikan. Tanggung jawabnya termasuk mengidentifikasi kebutuhan pasar, merencanakan pengembangan produk, melakukan riset pasar, mengatur peluncuran produk, dan mengelola siklus hidup produk.	<ul style="list-style-type: none"> - Pendiri atau Pemilik Startup Pendidikan - Pengembangan dan Penjualan Aplikasi Pendidikan - Konten Digital Pembelajaran - Perangkat dan Periferal Pendidikan - Platform Pembelajaran Online - Layanan Konsultasi dan Pelatihan - Penyedia Layanan E-learning - Solusi Analitik Pendidikan - Layanan Manajemen Sekolah - Rumah Industri Pefileman - Event organizer (EO)
Profesionalisme dan Etika Kerja	Koordinator Program Pendidikan: Bertanggung jawab mengorganisir, mengkoordinasi, dan memantau program-program pendidikan yang melibatkan penggunaan teknologi dengan menjaga profesionalisme dan etika kerja dalam semua aspeknya.	<ul style="list-style-type: none"> - Koordinator Program Pendidikan - Manajer Program Pendidikan - Supervisor Program Pendidikan - Pengawas Program Pendidikan - Kepala Sekolah - Direktur Program Pendidikan - Koordinator Kurikulum - Koordinator Pengembangan Program - Manajer Pendidikan dan Pengembangan - Spesialis Program Pendidikan
Kemampuan Riset dan Pengembangan	Analisis Riset Pendidikan: Posisi ini melibatkan penelitian dan analisis data dalam konteks teknologi pendidikan. Analisis riset pendidikan mengumpulkan data, menganalisis tren, dan menghasilkan wawasan yang berharga untuk menginformasikan pengembangan solusi pendidikan yang lebih efektif.	<ul style="list-style-type: none"> - Analisis Riset Pendidikan - Peneliti Pendidikan - Ahli Riset Pendidikan - Koordinator Riset Pendidikan - Asisten Peneliti Pendidikan - Analisis Data Pendidikan - Spesialis Riset Pendidikan
Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	Pengembang Konten Pendidikan Digital: Pengembang konten pendidikan digital merancang, mengembangkan, dan menghasilkan materi pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. Mereka bekerja	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembang Konten Pendidikan Digital - Spesialis Pengembangan Konten Digital - Desainer Instruksional

Bahan Kajian	Profil Lulusan	Jenis Pekerjaan
	dengan pengajar dan desainer instruksional untuk menciptakan konten yang efektif dalam bentuk video, modul e-learning, game, dan sumber belajar digital lainnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Ahli Pengembangan Materi Pembelajaran Digital - Kurator Konten Pendidikan Digital - Produser Konten Pendidikan Digital - Manajer Pengembangan Konten Digital
	Spesialis Pelatihan dan Dukungan Teknologi Pendidikan: Pekerjaan ini melibatkan memberikan pelatihan dan dukungan teknis kepada guru, staf sekolah, atau pengguna lainnya dalam menggunakan teknologi pendidikan. Spesialis ini memiliki pengetahuan mendalam tentang aplikasi dan alat teknologi pendidikan tertentu, serta keterampilan komunikasi yang baik.	<ul style="list-style-type: none"> - Tenaga Pendidik - Tenaga Kependidikan - Widyaiswara - Asesor Pendidikan - Tutor Kependidikan - Instruktur Teknologi Pendidikan - Manajer Pelatihan dan Dukungan Teknologi Pendidikan

Tabel 1. Matriks Prospek Kerja

Bab 4. Capaian Pembelajaran Lulusan

4.1. Merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

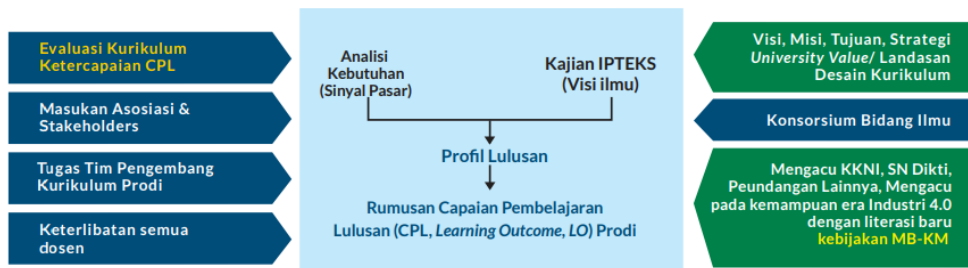
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) merupakan gambaran tentang keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diharapkan dimiliki oleh lulusan program studi atau institusi pendidikan. CPL dirumuskan sebagai tujuan utama yang ingin dicapai oleh mahasiswa selama menjalani program studi dan setelah lulus.

Setiap program studi dapat mengadaptasi dan menyesuaikan Capaian Pembelajaran Lulusan sesuai dengan tujuan dan fokus program tersebut. CPL merupakan panduan bagi program studi dalam mengembangkan kurikulum, mengelola proses pembelajaran, dan mengevaluasi pencapaian mahasiswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

CPL dirumuskan dengan mengacu pada jenjang kualifikasi KKNi dan SN-Dikti. CPL terdiri dari unsur sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan pengetahuan. Unsur sikap dan keterampilan umum mengacu pada SN-Dikti sebagai standar minimal, yang memungkinkan ditambah oleh program studi untuk memberi ciri lulusan perguruan tingginya. Sedangkan unsur keterampilan khusus dan pengetahuan dirumuskan dengan mengacu pada deskriptor KKNi sesuai dengan jenjang pendidikannya. Hal ini diilustrasikan melalui

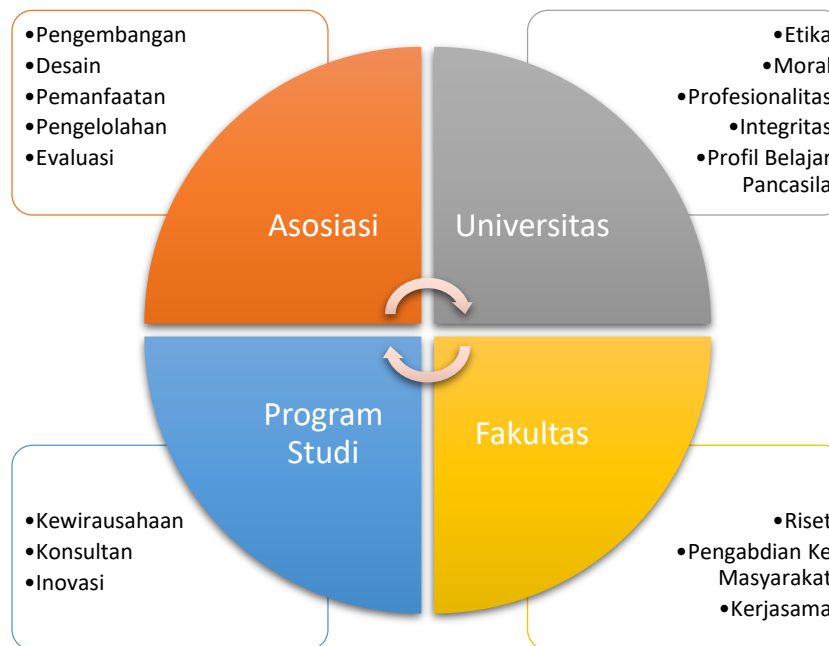


Gambar 3 Skema Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi SKL



Gambar 4 Rumusan Capaian Pembelajaran

4.2. Skema Pengembangan CPL



Gambar 5 Pengelompokan CPL

4.2. Matriks Kaitan antara CPL dengan Bahan Kajian

No	CPL- PRODI	Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	Jiwa Kewirausahaan	Profesionalisme dan Etika Kerja	Kemampuan Riset dan Pengembangan	Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi
SIKAP							
1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa & menunjukkan sikap religius;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, & etika;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara & kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Berperan sebagai warga negara yang bangga & cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara & bangsa;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	✓	✓	✓	✓	✓	✓

No	CPL- PRODI	Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	Jiwa Kewirausahaan	Profesionalisme dan Etika Kerja	Kemampuan Riset dan Pengembangan	Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi
7	Bekerjasama & memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Taat hukum & disiplin dalam kehidupan bermasyarakat & bernegara;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Menginternalisasi nilai, norma, & etika akademik;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Menunjukkan sikap tanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Menginternalisasi semangat inovatif, kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Menginternalisasi sikap apresiatif & peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, seni, dan nilai-nilai sosial budaya yang berkembang di masyarakat.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PENGETAHUAN							
1	Konsep teoretis pendidikan secara umum;	✓				✓	✓
2	Konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam;	✓				✓	✓
3	Konsep teoretis pembelajaran; Khususnya desain, perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran;	✓	✓				

No	CPL- PRODI	Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	Jiwa Kewirausahaan	Profesionalisme dan Etika Kerja	Kemampuan Riset dan Pengembangan	Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi
4	Konsep umum dan pengetahuan operasional model dan strategi pembelajaran inovatif;	✓	✓				
5	Konsep umum dan pengetahuan operasional media pembelajaran dan sumber belajar;	✓	✓				
6	Konsep umum dan pengetahuan operasional penilaian dan evaluasi di bidang teknologi pendidikan;	✓	✓				
7	Konsep umum dan pengetahuan operasional metodologi penelitian dalam bidang teknologi pendidikan; dan	✓			✓		
8	Wawasan etika pofesi teknologi pendidikan;	✓		✓			
9	Untuk memberikan warna konsentrasi dari masing-masing universitas, program studi diperkenankan untuk menambah dari standar minimal yang telah ditetapkan.	✓					
KETRAMPILAN UMUM							
1	Mampu Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi IPTEK yang	✓		✓	✓	✓	✓

No	CPL- PRODI	Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	Jiwa Kewirausahaan	Profesionalisme dan Etika Kerja	Kemampuan Riset dan Pengembangan	Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi
	memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;						
2	Mampu Menunjukkan kinerja mandiri, mandiri dan terukur;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	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, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	✓		✓	✓	✓	
4	Mampu Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	✓		✓	✓	✓	
5	Mampu Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah	✓	✓	✓	✓	✓	✓

No	CPL- PRODI	Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	Jiwa Kewirausahaan	Profesionalisme dan Etika Kerja	Kemampuan Riset dan Pengembangan	Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi
	dibidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan latar.						
6	Mampu Memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaganya;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan			✓			✓
9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin dan mencegah plagiarisme;			✓	✓		
KETRAMPILAN KHUSUS							
1	Mampu menganalisis konsep teoretis teknologi pendidikan	✓		✓	✓	✓	✓

No	CPL- PRODI	Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	Jiwa Kewirausahaan	Profesionalisme dan Etika Kerja	Kemampuan Riset dan Pengembangan	Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi
	secara mendalam;						
2	Mampu menyelesaikan masalah prosedural khususnya dalam bidang teknologi pendidikan;	✓		✓	✓	✓	✓
3	Mampu menerapkan konsep teoretis pembelajaran, yang meliputi kemampuan mengembangkan produk pembelajaran, mendesain program pembelajaran, mengelola proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran;	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Mampu menerapkan model dan strategi pembelajaran inovatif;			✓	✓	✓	✓
5	Mampu menggunakan dan mengembangkan, media pembelajaran dan sumber belajar;		✓	✓	✓	✓	✓
6	Mampu menyusun dan melakukan penilaian dan evaluasi di bidang teknologi pendidikan;			✓	✓	✓	✓
7	Mampu Melakukan penelitian dalam bidang teknologi pendidikan; dan			✓	✓	✓	✓
8	Mampu Menerapkan etika pofesi teknologi pendidikan; dan			✓			

No	CPL- PRODI	Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	Jiwa Kewirausahaan	Profesionalisme dan Etika Kerja	Kemampuan Riset dan Pengembangan	Pemahaman Global dalam Pengembangan Produk Digital	Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi
9	Untuk memberikan kekhasan dari masing-masing universitas, setiap program studi diperkenankan untuk menambah capaian pembelajaran melebihi dari standar minimal yang telah ditetapkan;		✓				
10	Mampu mengidentifikasi peluang kewirausahaan, menyusun rencana bisnis, merancang dan mengembangkan produk yang berkaitan dengan Teknologi Pendidikan.		✓	✓	✓		

Table 3 Pemetaan CPL

4.3. Capaian Pembelajaran Lulusan

4.3.1. Sikap

CAPAIAN PEMBELAJARAN SIKAP	
Kode	Capaian Pembelajaran
S1	Bertaqwa 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 & kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga & cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara & bangsa;
S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
S6	Bekerjasama & memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
S7	Taat hukum & disiplin dalam kehidupan bermasyarakat & bernegara;
S8	Menginternalisasi nilai, norma, & etika akademik;
S9	Menunjukkan sikap tanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
S10	Menginternalisasi semangat inovatif, kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
S11	Menginternalisasi sikap apresiatif & peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, seni, dan nilai-nilai sosial budaya yang berkembang di masyarakat.

Table 4 CPL Sikap

4.3.2. Pengetahuan

CAPAIAN PEMBELAJARAN PENGUASAN PENGETAHUAN	
Kode	Capaian Pembelajaran
PP1	Konsep teoretis pendidikan secara umum;
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;
PP7	Konsep umum dan pengetahuan operasional metodologi penelitian dalam bidang teknologi pendidikan; dan
PP8	Wawasan etika profesi teknologi pendidikan;
PP9	Untuk memberikan warna konsentrasi dari masing-masing universitas, program studi diperkenankan untuk menambah dari standar minimal yang telah ditetapkan.

Table 5 CPL Pengetahuan

4.3.3. Ketrampilan Umum

CAPAIAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN UMUM	
Kode	Capaian Pembelajaran
KU1	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;
KU2	Mampu Menunjukkan kinerja mandiri, mandiri dan terukur;
KU3	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, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU4	Mampu Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
KU5	Mampu Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan latar.
KU6	Mampu Memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaganya;
KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin dan mencegah plagiarisme;

Table 6 Keterampilan Umum

4.3.4. Keterampilan Khusus

CAPAIAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN KHUSUS	
Kode	Capaian Pembelajaran
KK1	Mampu menganalisis konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam;
KK2	Mampu menyelesaikan masalah prosedural khususnya dalam bidang teknologi pendidikan;
KK3	Mampu menerapkan konsep teoretis pembelajaran, yang meliputi kemampuan mengembangkan produk pembelajaran, mendesain program pembelajaran, mengelola proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran 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;
KK7	Mampu Melakukan penelitian dalam bidang teknologi pendidikan; dan
KK8	Mampu Menerapkan etika pofesi teknologi pendidikan; dan
KK9	Untuk memberikan kekhasan dari masing-masing universitas, setiap program studi diperkenankan untuk menambah capaian pembelajaran melebihi dari standar minimal yang telah ditetapkan;
KK10	Mampu mengidentifikasi peluang kewirausahaan, menyusun rencana bisnis, merancang dan mengembangkan produk yang berkaitan dengan Teknologi Pendidikan.

Table 7. Keterampilan Umum

Bab 5. Struktur Kurikulum

5.1. Pemetaan Berdasarkan Bahan Kajian

No	Bahan Kajian	Deskripsi	Mata Kuliah
1	Keahlian dalam Teknologi Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang Teori Pembelajaran: Kompetensi ini melibatkan pemahaman tentang teori pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang efektif. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung berbagai teori pembelajaran, seperti pembelajaran konstruktivistik, kolaboratif, atau berbasis masalah. - Penguasaan Alat dan Platform Teknologi: Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus menguasai berbagai alat dan platform teknologi yang relevan dengan konteks pembelajaran. Ini termasuk pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan perangkat keras (seperti komputer, tablet, atau perangkat mobile) serta perangkat lunak dan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran, seperti LMS (Learning Management System), perangkat lunak presentasi, atau aplikasi pembelajaran interaktif. - Desain Instruksional: Kompetensi ini melibatkan kemampuan merancang dan mengembangkan materi pembelajaran yang efektif dengan menggunakan teknologi. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus mampu merancang desain instruksional yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta mempertimbangkan penggunaan teknologi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. - Evaluasi dan Pengukuran: Kompetensi ini melibatkan kemampuan dalam mengevaluasi dan mengukur efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus dapat menggunakan berbagai instrumen evaluasi dan metode pengukuran untuk mengumpulkan data yang relevan tentang pencapaian pembelajaran dan efektivitas penggunaan teknologi dalam proses tersebut. - Literasi Digital dan Keamanan: Kompetensi ini melibatkan pemahaman tentang etika digital, keamanan data, dan keamanan online. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus memiliki pemahaman yang baik tentang keamanan digital, privasi, hak cipta, serta etika penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkembangan dan Pengenalan Karakteristik Siswa - Filsafat Teknologi Pendidikan - Pengantar Kurikulum - Desain Pembelajaran - Model dan Strategi Pembelajaran - Pengantar Media Pembelajaran - Belajar dan Pembelajaran - Psikologi Pendidikan - Desain Pesan

No	Bahan Kajian	Deskripsi	Mata Kuliah
		<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi: Kompetensi ini melibatkan keterampilan dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, dan administrator pendidikan. Seorang ahli Teknologi Pendidikan harus dapat bekerja dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan memfasilitasi kolaborasi dalam pengembangan dan implementasi teknologi pendidikan. 	
2	Jiwa Kewirausahaan	<ul style="list-style-type: none"> - Inovasi dan Kreativitas: Mahasiswa mampu menghasilkan ide-ide inovatif dalam penggunaan teknologi pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran dan menciptakan solusi baru. Mereka memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dalam merancang dan mengembangkan produk atau layanan teknologi pendidikan yang unik. - Identifikasi Peluang Kewirausahaan: Mahasiswa dapat mengidentifikasi peluang kewirausahaan yang berkaitan dengan teknologi pendidikan. Mereka mampu melihat potensi pasar, mengenali kebutuhan dan tantangan dalam pendidikan, serta menggali peluang untuk menciptakan produk atau layanan yang inovatif dalam bidang teknologi pendidikan. - Pengembangan Rencana Bisnis: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menyusun rencana bisnis yang komprehensif untuk usaha kewirausahaan di bidang teknologi pendidikan. Rencana bisnis tersebut mencakup strategi pemasaran, analisis keuangan, rencana pengembangan produk atau layanan, serta perencanaan operasional. - Kompetensi Teknologi: Mahasiswa memiliki pemahaman yang kuat tentang teknologi pendidikan yang relevan. Mereka mampu menggunakan berbagai alat dan aplikasi teknologi pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran dan mengembangkan produk atau layanan kewirausahaan yang berkualitas. - Manajemen Proyek: Mahasiswa memiliki keterampilan manajemen proyek yang baik dalam konteks kewirausahaan teknologi pendidikan. Mereka mampu merencanakan, mengorganisir, mengarahkan, dan mengontrol kegiatan proyek secara efektif, termasuk mengelola sumber daya manusia, anggaran, dan risiko. - Pemasaran dan Promosi: Mahasiswa memahami konsep pemasaran dan promosi dalam konteks kewirausahaan teknologi pendidikan. Mereka dapat mengembangkan strategi pemasaran yang efektif, mengenali target pasar, mempromosikan produk atau layanan dengan baik, serta menjalankan kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Dasar-dasar Komputer dan Pemrograman - Ko-kurikuler - Pengantar Belajar Online - Desain Media Berbasis ICT - Desain Pembelajaran Online - Pengembangan Multimedia Pembelajaran - Pengembangan Media Tiga Dimensi - Pengembangan Media Foto dan Video - Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT - Desain Media Grafik - Pengembangan Media dan Sumber Belajar - Production House (PH) - Manajemen Inovasi - Pengantar Bisnis Digital - Marketplace dan Shop Pendidikan - E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan - Kewirausahaan dan Kreativitas Teknologi Pendidikan

No	Bahan Kajian	Deskripsi	Mata Kuliah
		<p>penjualan yang efisien.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etika dan Keberlanjutan: Mahasiswa memiliki pemahaman tentang etika bisnis dan keberlanjutan dalam konteks kewirausahaan teknologi pendidikan. Mereka mampu mengintegrasikan nilai-nilai etis dan keberlanjutan dalam pengambilan keputusan bisnis dan menjalankan usaha yang bertanggung jawab secara sosial dan lingkungan 	
3	Profesionalisme dan Etika Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Kode Etik Profesi: Mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang kode etik profesi dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka mampu mengenali prinsip-prinsip etika yang berlaku, seperti integritas, kejujuran, kerahasiaan, dan profesionalisme, serta menerapkan prinsip-prinsip ini dalam praktik kerja sehari-hari. - Keterampilan Komunikasi Profesional: Mahasiswa memiliki keterampilan komunikasi yang baik dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu berkomunikasi dengan jelas, efektif, dan sopan dalam berinteraksi dengan rekan kerja, klien, dan pemangku kepentingan lainnya. - Tanggung Jawab Profesional: Mahasiswa memiliki kesadaran akan tanggung jawab profesional dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka mampu menghormati hak-hak individu, menjaga kerahasiaan informasi yang sensitif, serta bertindak secara bertanggung jawab dan amanah dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab mereka. - Pengembangan Profesional: Mahasiswa memiliki motivasi untuk mengembangkan diri secara profesional dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka mampu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan mengambil inisiatif untuk mengikuti pelatihan, menghadiri seminar atau konferensi, serta terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka. - Keterampilan Manajemen Waktu: Mahasiswa memiliki keterampilan manajemen waktu yang baik dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu mengatur waktu dengan efisien, mengutamakan tugas-tugas yang penting, dan menghindari prokrastinasi, sehingga dapat menyelesaikan pekerjaan tepat waktu. - Kolaborasi Tim: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif dalam tim dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu berkontribusi dalam tim, mendengarkan dan menghormati pendapat orang lain, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. - Pengelolaan Konflik: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengelola konflik 	<ul style="list-style-type: none"> - Agama - Kewarganegaraan - Pancasila - Pendidikan Anti Korupsi - Pengantar Teknologi Pendidikan - Etika Profesi Teknologi Pendidikan - Penjaminan Mutu Pembelajaran

No	Bahan Kajian	Deskripsi	Mata Kuliah
		<p>dalam lingkungan kerja. Mereka mampu mengidentifikasi konflik, mengadopsi pendekatan yang tepat untuk menyelesaikan konflik dengan baik, dan menjaga hubungan yang harmonis dengan rekan kerja dan pemangku kepentingan lainnya.</p>	
4	Kemampuan Riset dan Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian Pendidikan: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan penelitian di bidang teknologi pendidikan. Mereka mampu merancang dan melaksanakan penelitian yang relevan, mengumpulkan data secara sistematis, menganalisis data dengan menggunakan metode yang tepat, dan menginterpretasikan hasil penelitian dengan baik. - Analisis Kebutuhan: Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pendidikan yang ada dalam suatu konteks atau lingkungan. Mereka dapat mengidentifikasi masalah atau tantangan dalam pembelajaran, mengumpulkan data tentang kebutuhan peserta didik atau instruktur, dan menggunakan informasi tersebut untuk merancang solusi atau pengembangan teknologi pendidikan yang sesuai. - Desain Instruksional: Mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain instruksional dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik menggunakan berbagai media dan teknologi, serta memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. - Pengembangan Materi Pembelajaran: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang berkualitas dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka mampu merancang dan menghasilkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta memanfaatkan teknologi yang relevan. - Evaluasi dan Pengukuran Pembelajaran: Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan pengukuran pembelajaran dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka dapat merancang instrumen evaluasi yang valid dan reliabel, mengumpulkan data tentang prestasi belajar peserta didik, menganalisis data tersebut, dan menggunakan hasil evaluasi untuk meningkatkan pembelajaran. - Kajian Literatur: Mahasiswa memiliki keterampilan dalam melakukan kajian literatur di bidang teknologi pendidikan. Mereka mampu mencari, mengakses, dan menganalisis sumber-sumber literatur yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, atau artikel, untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang topik atau isu 	<ul style="list-style-type: none"> - Asesmen Pembelajaran - Merancang Program Pengembangan - Desain dan Pengembangan Kurikulum - Studi Literatur - Pengukuran Efektivitas Program - Evaluasi Media Pembelajaran - Metode Penelitian - PTK - Statistika - Penulisan Jurnal Ilmiah - Proposal Skripsi - Skiripsi

No	Bahan Kajian	Deskripsi	Mata Kuliah
		<p>tertentu dalam teknologi pendidikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan Inovasi: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan inovasi dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka mampu mengidentifikasi peluang untuk pengembangan teknologi pendidikan baru, menguji ide-ide inovatif, mengembangkan prototipe atau produk yang baru, serta melakukan iterasi dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik dan evaluasi. 	
5	Pemahaman Global Pengembangan Produk Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman Budaya dan Konteks Lokal: Mahasiswa memahami keragaman budaya dan konteks lokal dalam pengembangan produk digital. Mereka mampu menghargai perbedaan budaya, nilai-nilai, dan kebiasaan pengguna dari berbagai negara atau wilayah, serta mengintegrasikan elemen budaya yang relevan dalam desain dan pengembangan produk digital. - Kemampuan Beradaptasi dengan Teknologi Baru: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi baru dalam pengembangan produk digital. Mereka mampu mengikuti perkembangan teknologi terkini, menguasai alat dan platform digital yang relevan, serta memiliki kemampuan belajar mandiri untuk menguasai teknologi baru yang muncul. - Penggunaan Bahasa Asing: Mahasiswa memiliki kemampuan dalam menggunakan bahasa asing dalam konteks pengembangan produk digital. Mereka mampu berkomunikasi secara efektif dengan tim pengembangan atau pengguna dari berbagai negara dengan menggunakan bahasa asing yang relevan. - Keterampilan Komunikasi Global: Mahasiswa memiliki keterampilan komunikasi global yang baik dalam konteks pengembangan produk digital. Mereka mampu berkomunikasi dengan jelas dan efektif dengan anggota tim atau pengguna dari berbagai negara, menggunakan media komunikasi digital seperti email, telekonferensi, atau platform kolaborasi online. - Keberlanjutan Global: Mahasiswa memiliki pemahaman tentang keberlanjutan global dalam pengembangan produk digital. Mereka mampu mengintegrasikan prinsip-prinsip keberlanjutan dalam desain dan pengembangan produk digital, mempertimbangkan dampak lingkungan dan sosial, serta menerapkan praktik yang bertanggung jawab dalam siklus hidup produk digital. - Kesadaran akan Regulasi Global: Mahasiswa memiliki kesadaran tentang regulasi dan kebijakan global terkait pengembangan produk digital di bidang 	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa Indonesia - Teknologi Pendidikan - Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan - Teknologi Kinerja - Pendidikan Inklusif - Pusat Sumber Belajar

No	Bahan Kajian	Deskripsi	Mata Kuliah
		<p>teknologi pendidikan. Mereka mampu memahami aturan dan standar yang berlaku dalam pengembangan produk digital di berbagai negara, serta mengikuti kebijakan privasi, keamanan data, dan etika yang berlaku secara internasional.</p>	
6	Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Komunikasi Efektif: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu mengungkapkan gagasan dan informasi dengan jelas dan terstruktur, menggunakan bahasa yang sesuai, serta memperhatikan audiens dan tujuan komunikasi. - Keterampilan Presentasi: Mahasiswa memiliki keterampilan dalam melakukan presentasi dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu menyampaikan informasi secara persuasif dan menarik menggunakan media presentasi yang relevan, seperti slide, video, atau demonstrasi produk. - Kolaborasi Tim: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif dalam tim dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu berkontribusi dalam tim, mendengarkan dan menghormati pendapat orang lain, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. - Negosiasi dan Mediasi: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan negosiasi dan mediasi dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu berkomunikasi dengan baik dalam situasi yang membutuhkan penyelesaian konflik atau pembuatan keputusan bersama, serta mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan bagi semua pihak yang terlibat. - Keterampilan Interpersonal: Mahasiswa memiliki keterampilan interpersonal yang baik dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu membangun hubungan yang baik dengan rekan kerja, pengguna, atau pemangku kepentingan lainnya, menghormati perbedaan pendapat, dan bekerja dengan profesionalisme. - Kemampuan Mengelola Proyek: Mahasiswa memiliki kemampuan dalam mengelola proyek dalam konteks teknologi pendidikan. Mereka mampu merencanakan dan mengorganisasi tugas-tugas, mengatur sumber daya, mengoordinasikan anggota tim, serta memantau dan mengevaluasi kemajuan proyek secara efisien. - Kemampuan Mengelola Konflik: Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengelola konflik dalam lingkungan kerja. Mereka mampu mengidentifikasi konflik, mengadopsi pendekatan yang tepat untuk menyelesaikan konflik dengan baik, dan 	<ul style="list-style-type: none"> - Teknologi Informasi dan Komunikasi - Pelatihan Kinerja - PPL 1/Magang - Broadcasting - PPL 2/Magang - Trip Observation Learning (TOL) - Kuliah Kerja Mandiri (KKM)

No	Bahan Kajian	Deskripsi	Mata Kuliah
		menjaga hubungan yang harmonis dengan rekan kerja dan pemangku kepentingan lainnya.	

Table 8. Pemetaan Berdasarkan Bahan Kajian

5.2. Matriks Mata Kulih dengan CPL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Agama																																	
Kewarganegaraan																																	
Pancasila																																	
Pendidikan Anti Korupsi																																	
Pengantar Teknologi Pendidikan																																	
Etika Profesi Teknologi Pendidikan																																	
Perkembangan dan Pengenalan Karakteristik Siswa																																	
Dasar-dasar Komputer dan Pemrograman																																	
Filsafat Teknologi Pendidikan																																	
Bahasa Indonesia Teknologi Pendidikan																																	
Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan																																	
Ko-kurikuler																																	
Pengantar Kurikulum																																	
Desain Pembelajaran																																	
Model dan Strategi Pembelajaran																																	
Pengantar Media Pembelajaran																																	
Teknologi Informasi dan Komunikasi																																	
Pengantar Belajar Online																																	
Desain Pesan																																	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Trip Observation Learning (TOL)																															
Pengantar Bisnis Digital																															
Marcetplace dan Shop Pendidikan																															
E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan																															
Kuliah Kerja Mandiri (KKM)																															
Desain dan Pengembangan Kurikulum																															
Pengukuran Efektivitas Program																															
Evaluasi Media Pembelajaran																															
Metode Penelitian																															
PTK																															
Statistika																															
Penulisan Jurnal Ilmiah																															
Proposal Skripsi																															
Kewirausahaan dan Kreatifitas Teknologi Pendidikan																															
Skripsi																															

5.3. Kelompok Matakuliah Persemester

- 1) Kelompok matakuliah umum dan dasar Teknologi Pendidikan
- 2) Kelompok matakuliah pengantar yang menjadi prasyarat matakuliah
- 3) Kelompok matakuliah yang mengembangkan produk-produk multimedia pembelajaran
- 4) Kelompok matakuliah inovasi dan manajemen kerja
- 5) Kelompok matakuliah pengembangan produk kewirausahaan
- 6) Kelompok matakuliah pengabdian kepada masyarakat
- 7) Kelompok matakuliah wirausaha
- 8) Kelompok matakuliah riset dan pengembang

5.4. Sebaran Persemester

5.3.1. Semester I

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
1	3102101	Agama	2	0	0	2	1
2	3102102	Kewarganegaraan	2	0	0	2	1
3	3102103	Pancasila	2	0	0	2	1
4	3102104	Pendidikan Anti Korupsi	2	0	0	2	1
5	3102105	Pengantar Teknologi Pendidikan	3	0	0	2	1
6	3102106	Profesi Teknologi Pendidikan	2	0	0	2	1
7	3102107	Perkembangan dan Pengenalan Karakteristik Siswa	1	0	2	2	1
8	3102108	Dasar-dasar Komputer dan Pemrograman	3	0	0	3	1
9	3102109	Filsafat Ilmu Pendidikan	2	0	0	2	1
10	3102110	Bahasa Indonesia Teknologi Pendidikan	0	0	1	2	1
11	3102111	Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan	2	0	0	2	1
12	3102112	Ko-kurikuler	2	0	0	1	1
						24	

Tabel 2. Mata Kuliah Semester I

5.3.2. Semester II

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
13	3102113	Pengantar Kurikulum	2	0	0	2	2
14	3102114	Desain Pembelajaran	3	0	0	2	2
15	3102115	Model dan Strategi Pembelajaran	2	0	0	3	2
16	3102116	Pengantar Media Pembelajaran	2	0	0	2	2
17	3102117	Teknologi Informasi dan Komunikasi	2	0	0	3	2
18	3102118	Pengantar Belajar Online	3	0	0	2	2
19	3102119	Desain Pesan	3	0	0	2	2
20	3102120	Belajar dan Pembelajaran	2	0	0	3	2
21	3102121	Asesmen Pembelajaran	1	0	2	3	2
22	3102122	Psikologi Pendidikan	1	0	2	2	2
						24	

Tabel 3. Mata Kuliah Semester II

5.3.3. Semester III

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
23	3102123	Desain Media Berbasis ICT	1	0	2	3	3
24	3102124	Desain Pembelajaran Online	1	0	2	3	3
25	3102125	Pengembangan Multimedia Pembelajaran	1	0	2	3	3
26	3102126	Pengembangan Media Tiga Dimensi	1	0	2	3	3
27	3102127	Pengembangan Media Foto dan Video	1	0	2	3	3
28	3102128	Pengembangan Media dan Sumber Belajar	1	0	2	3	3
29	3102129	Desain Media Grafis	2	0	1	3	3
30	3102130	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT	0	0	3	3	3
						24	

Tabel 4. Mata Kuliah Semester III

5.3.4. Semester IV

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
31	3102131	Merancang Program Pengembangan	2	0	1	3	4
32	3102132	Pelatihan Kinerja	0	0	2	3	4
33	3102133	Penjaminan Mutu Pembelajaran	2	0	0	2	4
34	3102134	PPL 1/Magang	1	0	2	2	4
35	3102135	Broadcasting	1	0	2	3	4
36	3102136	Production House (PH)	1	0	3	3	4
37	3102137	Teknologi Kinerja	2	0	1	3	4
38	3102138	Manajemen Inovasi	2	0	1	3	4
						22	

Tabel 5. Mata Kuliah Semester IV

5.3.5. Semester V

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
39	3102139	PPL 2/Magang	2	0	0	4	5
40	3102140	Studi Literatur	2	0	0	2	5
41	3102141	Pendidikan Inklusif	3	0	0	2	5
42	3102142	Pusat Sumber Belajar	1	0	2	3	5
43	3102143	Trip Observation Learning (TOL)	1	0	2	3	5
44	3102144	Pengantar Bisnis Digital	1	0	2	2	5
45	3102145	Marcetplace dan Shop Pendidikan	1	0	2	3	5
46	3102146	E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan	1	0	2	3	5
						22	

Tabel 6. Mata Kuliah Semester V

5.3.6. Semeter VI

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
47	3102147	Kuliah Kerja Mandiri (KKM)	0	0	3	3	6
48	3102148	Desain dan Pengembangan Kurikulum	2	0	1	3	6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
49	3102149	Pengukuran Efektivitas Program	2	0	1	3	6
50	3102150	Evaluasi Media Pembelajaran	2	0	1	2	6
51	3102151	Metode Penelitian	2	0	1	3	6
52	3102152	PTK	2	0	1	3	6
53	3102153	Statistika	1	0	1	2	6
						19	

Tabel 7. Mata Kuliah Semester VI

5.3.7. Semester VII

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
54	3102154	Penulisan Jurnal Ilmiah	1	0	1	2	7
55	3102155	Proposal Skripsi	0	0	2	2	7
56	3102156	Kewirausahaan dan Kreatifitas Teknologi Pendidikan	0	0	2	2	7
						6	

Tabel 8. Mata Kuliah Semester VII

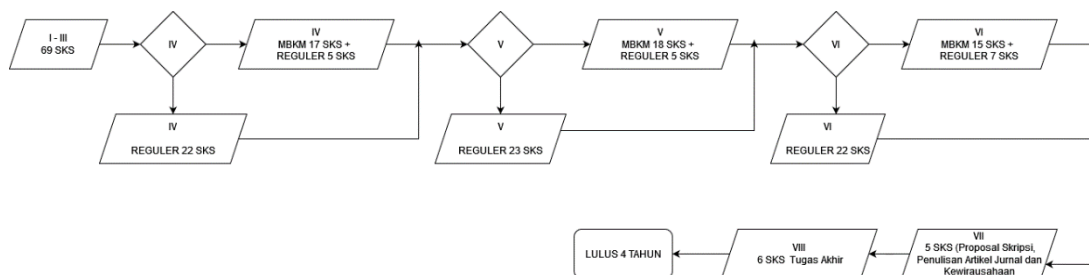
5.3.8. Semester VIII

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS Teori	SKS Praktik	SKS Praktik Lan	Total SKS	Semester
57	3102157	Skripsi	0	0	2	6	8
TOTAL SKS						6	-

Tabel 9. Mata Kuliah Semester VIII

5.5. Skenario Penyelesaian Studi

Skenario penyelesaian studi Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan berdasarkan implementasi Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka ditampilkan pada gambar.



5.6. Pemetaan Matakuliah Berdasarkan Kelompok

SEMESTER	JUMLAH MK	JUMLAH SKS	KELOMPOK MATA KULIAH				
			MK WAJIB PRODI	WAJIB FAKULTAS	WAJIB UNIVERSITAS	WAJIB NASIONAL	MB KM
I	12	24	9 SKS – 4 MK	6 SKS – 3 MK	1 SKS – 1 MK	8 SKS – 4 MK	
II	10	24	22 SKS – 10 MK				
III	8	24	24 SKS – 8 MK				
IV	8	22					22 SKS – 8 MK
V	8	22					22 SKS – 8 MK
VI	7	19		5 SKS – 2 MK			14 SKS – 5 MK
VII	3	6	1 SKS – 2 MK	4 SKS – 2 MK			
VIII	1	6			6 SKS – 1 MK		
Jumlah	57	147					

5.7. Mata Kuliah dan Deskripsi

Mata kuliah adalah unit pembelajaran yang terdiri dari serangkaian topik, materi, dan aktivitas pembelajaran yang disampaikan dalam suatu kurikulum akademik. Setiap mata kuliah memiliki tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai oleh mahasiswa.

Tujuan tersebut dapat mencakup pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, dan penguasaan konten tertentu sesuai dengan bidang studi yang dipelajari. Selain itu, mata kuliah juga dapat mencakup kegiatan seperti kuliah, diskusi, praktikum, tugas, ujian, dan proyek yang relevan dengan materi yang diajarkan.

Para pengajar atau dosen bertanggung jawab untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan interaktif agar mahasiswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah tersebut. Mata kuliah memainkan peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap mahasiswa, serta membantu mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas.

5.6.1. Agama

Memberikan pemahaman dasar tentang agama-agama yang ada di masyarakat serta pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari aspek-aspek seperti sejarah, doktrin, praktik, dan nilai-nilai agama. Matakuliah ini juga membahas cara mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam merancang materi pembelajaran yang mempromosikan keadilan, toleransi, persaudaraan, dan penghargaan terhadap keberagaman. Isu-isu kontemporer yang berkaitan dengan agama dalam pendidikan juga menjadi fokus dalam matakuliah ini.

Hubungan antara mata kuliah agama dan teknologi pendidikan adalah sesuatu yang relevan dan dapat saling melengkapi. Berikut adalah beberapa cara bagaimana mata kuliah agama dapat berkontribusi dalam pengembangan teknologi pendidikan:

- (1) Nilai-nilai dan Etika: Mata kuliah agama mengajarkan tentang nilai-nilai moral, etika, dan kepedulian terhadap sesama. Dalam pengembangan teknologi pendidikan, penting untuk memperhatikan aspek etika dan dampak sosial dari teknologi yang digunakan. Mata kuliah agama dapat membantu mahasiswa memahami dan menghargai nilai-nilai ini sehingga teknologi pendidikan yang dihasilkan lebih mengedepankan kebaikan, keadilan, dan rasa tanggung jawab.
- (2) Inklusivitas dan Toleransi: Mata kuliah agama juga dapat mengajarkan tentang toleransi, keragaman, dan inklusivitas. Dalam pengembangan teknologi pendidikan, penting untuk memastikan bahwa solusi teknologi yang dibuat dapat diakses dan berguna bagi semua siswa tanpa memandang latar belakang agama atau budaya. Mata kuliah agama dapat memberikan wawasan tentang bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menghargai perbedaan.
- (3) Konteks Budaya dan Religius: Mata kuliah agama membahas tentang berbagai budaya dan tradisi keagamaan yang ada di dunia. Dalam konteks pengembangan teknologi pendidikan, memahami keragaman budaya dan religius dapat membantu merancang konten pembelajaran yang lebih sensitif dan bermakna bagi siswa. Hal ini akan membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih autentik dan relevan.
- (4) Spiritualitas dan Mindfulness: Mata kuliah agama seringkali juga membahas tentang spiritualitas dan mindfulness. Dalam pengembangan teknologi pendidikan, elemen-elemen ini dapat diintegrasikan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menenangkan dan menumbuhkan kesadaran diri siswa. Penggunaan teknologi untuk mendukung latihan meditasi atau relaksasi dapat membantu meningkatkan kesejahteraan dan konsentrasi siswa.
- (5) Etika Penggunaan Teknologi: Mata kuliah agama dapat membantu mahasiswa memahami etika penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, penting untuk menekankan pentingnya menggunakan teknologi dengan bijaksana

dan bertanggung jawab. Mata kuliah agama dapat mendorong refleksi tentang dampak penggunaan teknologi dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas.

Dengan demikian, mata kuliah agama memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan teknologi pendidikan yang berbasis nilai, inklusif, dan menghargai keragaman budaya serta religius. Dengan memahami nilai-nilai moral dan etika, serta mempertimbangkan konteks budaya dan spiritualitas, pengembangan teknologi pendidikan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak positif bagi siswa.

Salah satu contoh produk yang dihasilkan dari integrasi mata kuliah agama dengan teknologi pendidikan adalah "Aplikasi Pembelajaran Agama Interaktif." Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran agama yang menyenangkan, interaktif, dan mendalam bagi siswa. Beberapa fitur yang mungkin dimiliki aplikasi ini antara lain:

- (1) Modul Pembelajaran Interaktif: Aplikasi ini menyediakan modul-modul interaktif berisi materi pembelajaran agama, seperti teks, gambar, dan video animasi. Mahasiswa dapat belajar tentang berbagai aspek agama dengan cara yang menarik dan menyenangkan.
- (2) Kuis Interaktif: Aplikasi ini menyajikan kuis interaktif yang memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka tentang materi agama yang telah dipelajari. Hasil kuis akan memberikan umpan balik dan penguatan positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- (3) Forum Diskusi dan Kolaborasi: Aplikasi ini menyediakan fitur forum diskusi dan kolaborasi, di mana siswa dapat berinteraksi, bertukar ide, dan berbagi pengalaman mengenai topik-topik agama tertentu. Diskusi ini akan mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- (4) Kalender Ibadah dan Acara: Aplikasi ini memiliki kalender yang mencatat jadwal ibadah dan acara keagamaan, sehingga siswa dapat mengatur waktu mereka dengan baik dan terlibat aktif dalam kegiatan keagamaan.
- (5) Saran dan Bimbingan: Aplikasi ini dapat menyediakan saran dan bimbingan bagi siswa yang mengalami tantangan atau pertanyaan terkait agama. Fitur ini dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan memperdalam keterlibatan mereka dalam agama.

Dengan menggabungkan konten agama yang disajikan dalam aplikasi dengan teknologi interaktif, aplikasi pembelajaran agama ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan partisipasi siswa dalam belajar agama. Aplikasi ini juga dapat memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan pembelajaran

sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran agama interaktif dapat menjadi contoh produk yang berhasil menggabungkan aspek agama dan teknologi pendidikan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan berdampak positif bagi siswa.

5.6.2. Kewarganegaraan

Memberikan pemahaman tentang konsep dan prinsip dasar kewarganegaraan dalam konteks pendidikan. Matakuliah ini memberikan pengetahuan tentang sistem pemerintahan, hukum, dan tata nilai yang berlaku di negara tersebut. Mahasiswa akan mempelajari hak dan kewajiban warga negara, proses demokrasi, peran masyarakat dalam pembangunan, serta isu-isu sosial dan politik yang relevan dalam konteks kewarganegaraan. Selain itu, matakuliah ini juga mendorong mahasiswa untuk mengembangkan sikap partisipatif, bertanggung jawab, dan peduli terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar.

Hubungan antara mata kuliah kewarganegaraan dan teknologi pendidikan memiliki peran yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang berbasis nilai, inklusif, dan membangun kesadaran sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Berikut adalah beberapa cara bagaimana mata kuliah kewarganegaraan berhubungan dengan teknologi pendidikan:

- (1) Pendidikan Kewarganegaraan Digital: Mata kuliah kewarganegaraan dapat mengintegrasikan aspek digital dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan. Mahasiswa dapat belajar tentang hak dan kewajiban warga negara dalam era digital, etika penggunaan teknologi, dan partisipasi dalam ruang digital sebagai bagian dari identitas kewarganegaraan mereka.
- (2) Memperkuat Partisipasi Demokrasi: Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dalam proses demokrasi. Mata kuliah kewarganegaraan dapat mengajarkan mahasiswa tentang pentingnya partisipasi aktif dalam kehidupan demokratis, dan teknologi dapat menjadi alat yang memfasilitasi partisipasi publik, seperti melalui platform pengumpulan masukan masyarakat atau pemungutan suara elektronik.
- (3) Pengenalan pada Isu-isu Global: Mata kuliah kewarganegaraan dapat menggunakan teknologi pendidikan untuk memperkenalkan siswa pada isu-isu global, seperti perubahan iklim, ketimpangan sosial, atau perdamaian dunia. Teknologi dapat memberikan akses ke berita dan informasi terkini, sehingga siswa dapat menjadi warga negara yang berpengetahuan luas dan peduli terhadap masalah dunia.
- (4) Inklusivitas dan Keterlibatan Sosial: Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif bagi

semua siswa. Mata kuliah kewarganegaraan dapat mengajarkan tentang keragaman budaya, etnis, dan sosial dalam masyarakat, serta bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan keterlibatan sosial dan kesadaran akan perbedaan.

- (5) Penguatan Pendidikan Kritis: Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan kritis, di mana mahasiswa diajarkan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengkritisi informasi yang mereka terima. Mata kuliah kewarganegaraan dapat menggunakan teknologi untuk mengajarkan tentang pemahaman yang mendalam tentang isu-isu kontroversial dan kemampuan untuk menyusun argumen berdasarkan bukti.
- (6) Partisipasi dan Advokasi Online: Mata kuliah kewarganegaraan dapat mengajarkan siswa tentang pentingnya partisipasi dan advokasi dalam masyarakat. Teknologi pendidikan dapat menjadi alat untuk menyebarkan pesan, mengorganisasi kampanye, dan berkolaborasi dengan orang lain untuk mencapai tujuan kewarganegaraan.

Dengan mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam mata kuliah kewarganegaraan, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif dalam membentuk warga negara yang sadar, bertanggung jawab, dan aktif dalam kontribusinya untuk masyarakat dan negara.

Sebagai contoh produk dihasilkan dari integrasi mata kuliah kewarganegaraan dengan teknologi pendidikan adalah "Platform E-learning Kewarganegaraan." Platform ini dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan pembelajaran kewarganegaraan yang interaktif dan mendalam bagi siswa. Berikut adalah beberapa fitur yang mungkin dimiliki oleh platform e-learning kewarganegaraan:

- (1) Modul Pembelajaran Interaktif: Platform ini menyediakan modul-modul interaktif yang mencakup berbagai aspek kewarganegaraan, seperti hak dan kewajiban warga negara, sistem politik, proses demokrasi, nilai-nilai kebangsaan, dan isu-isu global. Modul ini dikemas dalam bentuk teks, gambar, video, dan sumber daya interaktif lainnya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.
- (2) Simulasi Proses Demokrasi: Platform ini dapat menyajikan simulasi proses demokrasi, seperti pemilihan umum, pemilihan ketua kelas, atau pemilihan delegasi, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam simulasi tersebut dan memahami mekanisme demokrasi secara praktis.
- (3) Forum Diskusi dan Kolaborasi: Platform ini memiliki fitur forum diskusi dan kolaborasi, di mana siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi pendapat tentang topik kewarganegaraan. Diskusi ini dapat

meningkatkan pemahaman siswa tentang berbagai perspektif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

- (4) Ujian dan Evaluasi: Platform ini menyediakan ujian dan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi kewarganegaraan. Evaluasi ini dapat membantu guru memantau perkembangan belajar siswa dan memberikan umpan balik yang tepat.
- (5) Sumber Daya Tambah Nilai: Platform ini juga dapat menyediakan sumber daya tambahan, seperti video edukatif, artikel berita terkini, atau sumber informasi lainnya, yang relevan dengan topik kewarganegaraan. Sumber daya ini dapat membantu siswa untuk menggali lebih dalam tentang isu-isu kewarganegaraan dan meningkatkan kesadaran mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab.
- (6) Proyek Kolaboratif: Platform ini dapat menghadirkan proyek kolaboratif di mana siswa bekerja sama dalam tim untuk menyusun proyek atau kampanye yang terkait dengan isu kewarganegaraan. Proyek ini akan meningkatkan keterlibatan sosial siswa dan memberikan kesempatan untuk berkontribusi pada masyarakat.

Dengan menggabungkan konten kewarganegaraan yang disajikan dalam platform dengan teknologi interaktif, platform e-learning kewarganegaraan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan kesadaran siswa tentang peran mereka sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Platform ini juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Dengan demikian, platform e-learning kewarganegaraan dapat menjadi contoh produk yang berhasil menggabungkan aspek kewarganegaraan dan teknologi pendidikan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan berdampak positif bagi siswa.

5.6.3. Pancasila

Memberikan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia serta penerapannya dalam konteks pendidikan. Melalui matakuliah ini, mahasiswa diajak untuk mempelajari sejarah, makna, dan implikasi dari setiap sila Pancasila, serta menerapkannya dalam praktik pendidikan dengan tujuan membentuk karakter siswa yang inklusif, toleran, dan berkeadilan sosial, serta memberikan kontribusi positif dalam memajukan bangsa dan negara.

Hubungan antara mata kuliah Pancasila dan teknologi pendidikan dapat memiliki peran penting dalam membentuk karakter, nilai-nilai, dan kesadaran berbangsa dan bernegara bagi mahasiswa. Berikut adalah beberapa cara bagaimana mata kuliah Pancasila berhubungan dengan teknologi pendidikan:

- (1) Pendidikan Nilai-nilai Pancasila: Mata kuliah Pancasila dapat mengajarkan tentang nilai-nilai luhur Pancasila, seperti gotong royong, keadilan sosial, persatuan, dan demokrasi. Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila tersebut.
- (2) Integrasi Prinsip Pancasila dalam Kurikulum Digital: Mata kuliah Pancasila dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip Pancasila dalam kurikulum digital yang relevan dengan teknologi pendidikan. Mahasiswa dapat belajar tentang bagaimana nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penggunaan teknologi dengan bijaksana dan bertanggung jawab.
- (3) Etika Penggunaan Teknologi: Mata kuliah Pancasila dapat mengajarkan tentang etika penggunaan teknologi dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mahasiswa diajarkan untuk menggunakan teknologi dengan menghormati hak dan privasi orang lain, serta bertanggung jawab dalam menyebarkan informasi di ruang digital.
- (4) Partisipasi Aktif dalam Masyarakat: Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam masyarakat. Mata kuliah Pancasila dapat memotivasi mahasiswa untuk berkontribusi dalam masyarakat dengan menggunakan teknologi sebagai alat untuk menyebarkan informasi, menggalang dukungan, dan melibatkan diri dalam kegiatan sosial yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
- (5) Kesadaran Berbangsa dan Bernegara: Mata kuliah Pancasila dapat membentuk kesadaran berbangsa dan bernegara bagi mahasiswa. Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk menyajikan informasi tentang sejarah, kebudayaan, dan keanekaragaman Indonesia, sehingga mahasiswa dapat lebih menghargai warisan bangsanya dan memiliki rasa cinta tanah air yang kuat.
- (6) Pengembangan Karakter: Mata kuliah Pancasila dapat berperan dalam pengembangan karakter mahasiswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa peduli terhadap sesama. Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk memberikan tantangan, simulasi, atau tugas yang dapat mengembangkan kualitas kepribadian mahasiswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Dengan mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam mata kuliah Pancasila, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif dalam membentuk karakter, nilai-nilai, dan kesadaran berbangsa dan bernegara yang kuat. Penggunaan teknologi juga memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Dengan demikian, integrasi antara mata kuliah Pancasila dan teknologi pendidikan

dapat menjadi langkah penting dalam membentuk generasi muda yang cinta tanah air, memiliki integritas, dan berkontribusi positif bagi masyarakat dan bangsa.

Salah satu contoh produk yang dihasilkan dari integrasi mata kuliah Pancasila dengan teknologi pendidikan adalah "Aplikasi Pembelajaran Nilai-nilai Pancasila." Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai Pancasila secara interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Berikut adalah beberapa fitur yang mungkin dimiliki oleh aplikasi pembelajaran ini:

- (1) Modul Pembelajaran Interaktif: Aplikasi ini menyediakan modul-modul interaktif yang mencakup nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, keadilan sosial, persatuan, demokrasi, dan lain-lain. Modul tersebut dapat berisi teks, gambar, animasi, dan video pendek yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai tersebut.
- (2) Kuis dan Tantangan: Aplikasi ini dapat menyajikan kuis dan tantangan interaktif yang menguji pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Siswa dapat menantang diri mereka sendiri dalam mengenal dan memahami nilai-nilai tersebut melalui berbagai pertanyaan atau permainan pendidikan.
- (3) Forum Diskusi dan Kolaborasi: Aplikasi ini memiliki fitur forum diskusi dan kolaborasi, di mana siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi pendapat tentang nilai-nilai Pancasila. Diskusi ini akan mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- (4) Simulasi dan Permainan Edukatif: Aplikasi ini dapat menyajikan simulasi atau permainan edukatif yang menggambarkan situasi nyata yang berhubungan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila. Siswa akan diajak untuk mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai tersebut, sehingga mereka dapat mengalami langsung implikasi dari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- (5) Kalender Kegiatan Kebangsaan: Aplikasi ini dapat menyediakan kalender kegiatan kebangsaan yang mencakup peringatan hari-hari besar nasional dan momen-momen penting dalam sejarah Indonesia. Siswa dapat memanfaatkan kalender ini untuk lebih memahami peristiwa-peristiwa bersejarah dan mengenang nilai-nilai Pancasila yang tercermin dalam peringatan tersebut.
- (6) Proyek Kolaboratif: Aplikasi ini dapat menghadirkan proyek kolaboratif di mana siswa bekerja sama dalam tim untuk menyusun proyek atau kampanye yang terkait dengan nilai-nilai Pancasila. Proyek ini akan meningkatkan keterlibatan sosial siswa dan memberikan kesempatan untuk berkontribusi pada masyarakat.

Aplikasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila ini akan memberikan kontribusi positif dalam mengenalkan, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila kepada siswa secara lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila adalah salah satu contoh produk yang berhasil menggabungkan aspek Pancasila dan teknologi pendidikan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan berdampak positif bagi siswa.

5.6.4. Pendidikan Anti Korupsi

Mengenalkan dan memahamkan mahasiswa tentang pentingnya pencegahan dan penanggulangan korupsi dalam dunia pendidikan. Matakuliah ini memberikan pemahaman tentang konsep dan dampak negatif korupsi, serta upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah dan memberantasnya. Mahasiswa akan diajak untuk mempelajari berbagai strategi, kebijakan, dan praktik terbaik dalam mengembangkan pendidikan yang bersih dan berintegritas. Diskusi, studi kasus, dan kolaborasi akan digunakan sebagai metode pembelajaran untuk mengembangkan sikap dan keterampilan mahasiswa dalam membangun budaya anti korupsi di lingkungan pendidikan. Melalui matakuliah ini, diharapkan mahasiswa dapat menjadi agen perubahan yang mampu menyebarkan nilai-nilai kejujuran, transparansi, dan akuntabilitas dalam menghadapi tantangan korupsi di sektor pendidikan.

Hubungan antara mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi dan teknologi pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan kesadaran dan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya pencegahan dan penanggulangan korupsi di tengah perkembangan teknologi. Berikut adalah beberapa cara bagaimana mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi berhubungan dengan teknologi pendidikan:

- (1) Pendidikan Anti Korupsi Digital: Mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi dapat menggunakan teknologi pendidikan untuk menyajikan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik tentang pencegahan dan penanggulangan korupsi. Melalui konten multimedia, animasi, dan video, mahasiswa dapat lebih mudah memahami bahaya korupsi dan upaya-upaya yang dapat diambil untuk mencegahnya.
- (2) Platform E-learning Anti Korupsi: Mata kuliah ini dapat menciptakan platform e-learning khusus untuk pembelajaran tentang pencegahan korupsi. Platform tersebut menyediakan modul-modul pembelajaran, kuis, dan sumber daya lain yang relevan dengan isu korupsi. Penggunaan teknologi ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri.
- (3) Penggunaan Data dan Analisis: Dalam pengajaran mata kuliah ini, teknologi dapat digunakan untuk mengakses data dan informasi terkini

tentang indeks korupsi, kasus-kasus korupsi, dan upaya penanggulangan korupsi di berbagai negara. Dengan menggunakan data dan analisis, mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak korupsi dan kebutuhan untuk menerapkan solusi efektif.

- (4) Simulasi dan Studi Kasus Interaktif: Teknologi pendidikan dapat memungkinkan simulasi dan studi kasus interaktif tentang situasi nyata yang melibatkan korupsi. Mahasiswa dapat berpartisipasi dalam simulasi atau mempelajari studi kasus korupsi secara mendalam, sehingga mereka dapat memahami konsekuensi dari tindakan korupsi dan upaya yang diperlukan untuk memeranginya.
- (5) Penggunaan Media Sosial dan Jaringan: Teknologi pendidikan dapat memanfaatkan media sosial dan jaringan online untuk menyebarkan pesan tentang pentingnya anti korupsi dan menggalang dukungan dalam gerakan pencegahan korupsi. Mahasiswa dapat belajar bagaimana menggunakan media sosial secara positif untuk meningkatkan kesadaran dan memobilisasi dukungan.

Dengan mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif dalam menciptakan kesadaran dan aksi nyata untuk mencegah dan menanggulangi korupsi. Penggunaan teknologi juga memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Dengan demikian, integrasi antara mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi dan teknologi pendidikan dapat menjadi langkah penting dalam membentuk generasi muda yang memiliki kesadaran dan komitmen dalam pencegahan korupsi untuk menciptakan masyarakat yang lebih adil dan berintegritas.

Salah satu contoh produk yang dihasilkan dari integrasi mata kuliah Pendidikan Anti Korupsi dengan teknologi pendidikan adalah "Aplikasi Edukasi Anti Korupsi." Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan edukasi dan pemahaman yang lebih mendalam tentang pencegahan dan penanggulangan korupsi bagi pengguna, termasuk mahasiswa dan masyarakat umum. Berikut adalah beberapa fitur yang mungkin dimiliki oleh aplikasi edukasi anti korupsi ini:

- (1) Modul Pembelajaran Interaktif: Aplikasi ini menyediakan modul-modul interaktif yang mencakup berbagai aspek pencegahan korupsi, seperti definisi korupsi, akar permasalahan, dampak korupsi, serta langkah-langkah yang dapat diambil untuk menghindari dan melawan korupsi. Modul tersebut dikemas dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video pendek untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna.
- (2) Permainan Edukatif: Aplikasi ini dapat menyajikan permainan edukatif yang mengajak pengguna untuk berperan sebagai pahlawan anti korupsi

yang harus mengatasi berbagai tantangan korupsi. Permainan ini memberikan pengalaman praktis dalam melihat konsekuensi korupsi dan pentingnya integritas dalam tindakan sehari-hari.

- (3) Forum Diskusi dan Kolaborasi: Aplikasi ini memiliki fitur forum diskusi dan kolaborasi, di mana pengguna dapat berinteraksi, berbagi pengalaman, dan bertukar ide tentang upaya pencegahan korupsi. Diskusi ini akan mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan menginspirasi aksi nyata untuk melawan korupsi.
- (4) Penggunaan Teknologi Blockchain: Aplikasi ini dapat menggunakan teknologi blockchain untuk meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan dana publik. Teknologi blockchain dapat menyimpan data secara terdesentralisasi dan transparan, sehingga meminimalkan peluang terjadinya korupsi dalam pengelolaan dana publik.
- (5) Infografis dan Visualisasi Data: Aplikasi ini dapat menyajikan infografis dan visualisasi data tentang indeks korupsi, statistik korupsi, serta upaya penanggulangan korupsi yang telah berhasil dilakukan oleh berbagai pihak. Infografis dan visualisasi data ini mempermudah pemahaman dan memberikan perbandingan yang jelas tentang perjuangan melawan korupsi.
- (6) Kampanye Anti Korupsi: Aplikasi ini dapat menyajikan kampanye-kampanye anti korupsi yang menarik dan mengajak partisipasi pengguna dalam aksi-aksi nyata untuk melawan korupsi. Pengguna dapat berkontribusi dengan menyebarkan pesan kampanye, berpartisipasi dalam kampanye online, atau berdonasi untuk mendukung upaya pencegahan korupsi.

Aplikasi edukasi anti korupsi ini akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya pencegahan dan penanggulangan korupsi. Melalui integrasi teknologi pendidikan, aplikasi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan efektif bagi pengguna. Dengan meningkatnya kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam pencegahan korupsi, diharapkan akan tercipta lingkungan yang lebih adil, transparan, dan berintegritas dalam masyarakat.

5.6.5. Pengantar Teknologi Pendidikan

Memberikan pemahaman dasar tentang teori, kawasan dan sejarah teknologi pendidikan. Mahasiswa juga akan mempelajari manfaat, tantangan, dan dampak teknologi dalam pendidikan serta berbagai metode dan strategi yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pemahaman yang diperoleh dari matakuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam memilih, menerapkan, dan mengevaluasi teknologi pendidikan yang sesuai untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran

Pada mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan bagi mahasiswa teknologi pendidikan, pemahaman yang diharapkan mencakup beberapa aspek utama terkait dengan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Berikut adalah pemahaman yang menjadi fokus dalam mata kuliah ini bagi mahasiswa teknologi pendidikan:

- (1) Konsep dan Definisi Teknologi Pendidikan: Mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang jelas tentang konsep dan definisi teknologi pendidikan, termasuk peran dan tujuan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran. Pemahaman ini menjadi dasar bagi mahasiswa untuk mengenal lingkup dan ruang lingkup teknologi pendidikan.
- (2) Jenis-jenis Teknologi Pendidikan: Mahasiswa harus memahami berbagai jenis teknologi pendidikan yang digunakan dalam konteks pembelajaran. Pemahaman tentang perangkat keras, perangkat lunak, media pembelajaran interaktif, dan teknologi terbaru seperti artificial intelligence dan augmented reality membantu mahasiswa mengenali potensi aplikasi teknologi dalam pendidikan.
- (3) Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran dan Pengajaran: Pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran dan pengajaran menjadi fokus dalam mata kuliah ini. Mahasiswa diharapkan dapat mengidentifikasi keunggulan dan manfaat teknologi dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan memikirkan cara penerapannya.
- (4) Tantangan dan Hambatan Penggunaan Teknologi Pendidikan: Pemahaman tentang tantangan dan hambatan dalam mengimplementasikan teknologi pendidikan juga penting. Mahasiswa harus mengenali faktor-faktor yang dapat menghambat penerapan teknologi dalam pembelajaran dan memikirkan solusi untuk mengatasi masalah tersebut.
- (5) Etika dan Keamanan dalam Penggunaan Teknologi: Mahasiswa diharapkan memahami pentingnya etika dan keamanan dalam penggunaan teknologi pendidikan. Pemahaman ini akan membantu mahasiswa menggunakan teknologi dengan bijaksana dan bertanggung jawab, serta melindungi privasi dan keamanan pengguna.
- (6) Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan: Pemahaman tentang peran teknologi dalam transformasi pendidikan menjadi fokus dalam mata kuliah ini. Mahasiswa diharapkan dapat melihat bagaimana teknologi dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan bagi mahasiswa teknologi pendidikan merupakan landasan penting untuk mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran dan pengajaran secara efektif. Mahasiswa akan menjadi lebih siap untuk menghadapi peran sebagai

profesional teknologi pendidikan yang mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak positif bagi siswa.

Contoh produk yang dihasilkan berupa artikel yang dibuat oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dalam mempelajari matakuliah Pengantar Teknologi Pendidikan adalah:

- (1) Pedoman Integrasi Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat menghasilkan sebuah pedoman atau panduan praktis tentang cara mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran. Pedoman ini berisi langkah-langkah konkret, contoh penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta rekomendasi alat dan aplikasi teknologi yang tepat untuk berbagai situasi pembelajaran.
- (2) Studi Kasus Implementasi Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat melakukan studi kasus mengenai implementasi teknologi pendidikan dalam sebuah institusi pendidikan atau lingkungan pembelajaran tertentu. Studi kasus ini mencakup evaluasi tentang keberhasilan penggunaan teknologi, tantangan yang dihadapi, serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.
- (3) Survei tentang Preferensi Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan survei kepada guru dan siswa mengenai preferensi dan pandangan mereka terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Survei ini memberikan wawasan tentang persepsi pengguna terhadap teknologi dan membantu dalam merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.
- (4) Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat merancang model pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif. Model ini mencakup desain pembelajaran, alat dan aplikasi teknologi yang digunakan, serta strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa.
- (5) Artikel Review tentang Tren Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat menulis artikel review tentang tren terbaru dalam teknologi pendidikan. Artikel ini memberikan informasi terkini tentang perkembangan teknologi yang relevan dengan pendidikan dan bagaimana teknologi tersebut dapat diadopsi dalam proses pembelajaran.
- (6) Infografis tentang Manfaat Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat menciptakan infografis yang menggambarkan manfaat dan keunggulan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Infografis ini dapat menjadi alat visual yang efektif untuk menyebarkan informasi tentang peran teknologi dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Produk-produk ini mencerminkan pemahaman dan penerapan mahasiswa teknologi pendidikan terhadap konsep teknologi pendidikan dalam artikel

ilmiah. Produk-produk tersebut juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang pentingnya teknologi dalam konteks pendidikan.

5.6.6. Etika Profesi Teknologi Pendidikan

Membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip etika yang relevan dalam profesi teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari berbagai isu etika yang muncul dalam penggunaan dan pengembangan teknologi pendidikan, termasuk privasi, keamanan data, hak cipta, keadilan, dan tanggung jawab profesional. Matakuliah ini juga mengajarkan mahasiswa untuk mengidentifikasi dilema etika yang mungkin dihadapi dalam konteks teknologi pendidikan dan melibatkan mereka dalam diskusi dan analisis kritis. Dengan pemahaman yang diperoleh, mahasiswa diharapkan dapat mengambil keputusan yang etis dan bertindak secara profesional dalam penggunaan teknologi pendidikan, memastikan kepentingan dan kesejahteraan peserta didik serta pihak terkait lainnya tetap menjadi prioritas dalam semua aspek pekerjaan mereka di bidang teknologi Pendidikan.

Pemahaman dalam mata kuliah Etika Profesi Teknologi Pendidikan bagi mahasiswa teknologi pendidikan sangat penting karena memberikan landasan moral dan etika dalam menghadapi tantangan profesional di bidang teknologi pendidikan. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1) Kode Etik Profesi: Mahasiswa diharapkan memahami dan menginternalisasi kode etik profesi teknologi pendidikan. Mereka belajar tentang nilai-nilai etika yang harus dijunjung tinggi, seperti integritas, kejujuran, rasa tanggung jawab, serta penghormatan terhadap privasi dan kerahasiaan informasi.
- (2) Penggunaan Teknologi dengan Bijaksana: Pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan dengan bijaksana dan bertanggung jawab menjadi fokus dalam mata kuliah ini. Mahasiswa belajar tentang dampak dari penyalahgunaan teknologi dan bagaimana menghindari penggunaan teknologi yang merugikan atau melanggar privasi dan etika.
- (3) Hak dan Privasi Pengguna: Mahasiswa harus memahami hak dan privasi pengguna teknologi pendidikan. Mereka diajarkan tentang pentingnya melindungi data pribadi dan menjaga kerahasiaan informasi pengguna dalam lingkungan pembelajaran.
- (4) Penghindaran Plagiarisme dan Pelanggaran Hak Cipta: Mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang kuat tentang pentingnya menghormati hak cipta dan menghindari plagiat dalam penggunaan sumber informasi dan materi pembelajaran.

- (5) Tantangan Etika dalam Penggunaan Teknologi: Mahasiswa belajar tentang berbagai tantangan etika yang mungkin dihadapi dalam penerapan teknologi pendidikan, seperti penyebaran informasi palsu (hoaks), cyberbullying, atau keamanan data.
- (6) Pentingnya Refleksi Diri dan Profesionalisme: Mahasiswa diajarkan untuk merenungkan tindakan dan keputusan yang diambil dalam konteks teknologi pendidikan, serta berpikir kritis tentang implikasi etika dari tindakan tersebut. Mereka juga diberdayakan untuk menjadi profesional teknologi pendidikan yang berintegritas dan berkualitas.

Pemahaman yang mendalam tentang etika profesi dalam teknologi pendidikan akan membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk menghadapi situasi etika yang kompleks dan menantang dalam pekerjaan mereka nanti. Mata kuliah Etika Profesi Teknologi Pendidikan memberikan landasan moral yang kuat bagi mahasiswa untuk menjalankan peran profesional mereka secara bertanggung jawab dan bermartabat dalam mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan.

Contoh produk yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Etika Profesi Teknologi Pendidikan adalah:

- (1) Artikel Refleksi Etika Profesi: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel refleksi pribadi tentang pemahaman mereka mengenai etika profesi dalam teknologi pendidikan. Artikel ini mencerminkan pemikiran kritis mahasiswa tentang nilai-nilai etika yang relevan dalam pekerjaan mereka di bidang teknologi pendidikan.
- (2) Panduan Praktis Etika Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat menciptakan panduan praktis tentang etika teknologi pendidikan yang berisi pedoman dan langkah-langkah konkret dalam menghadapi situasi etika yang mungkin dihadapi dalam pekerjaan mereka. Panduan ini dapat digunakan sebagai referensi bagi para profesional teknologi pendidikan untuk mengambil keputusan beretika.
- (3) Presentasi atau Video Edukasi Etika Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat membuat presentasi atau video edukasi tentang etika teknologi pendidikan. Materi ini dapat digunakan untuk menyebarkan pemahaman tentang etika profesi kepada rekan sejawat atau pendidik lainnya.
- (4) Survei Etika Penggunaan Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat melakukan survei tentang persepsi pengguna teknologi pendidikan terkait etika penggunaan teknologi. Hasil survei ini memberikan wawasan tentang bagaimana pengguna teknologi pendidikan memandang aspek etika dalam penggunaan teknologi.
- (5) Studi Kasus Etika dalam Implementasi Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat melakukan studi kasus tentang situasi etika yang muncul dalam implementasi teknologi pendidikan di lingkungan pembelajaran. Studi

kasus ini menganalisis tantangan etika dan cara menghadapinya dengan solusi yang beretika.

- (6) Perangkat Penilaian Etika dalam Penggunaan Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang perangkat penilaian yang mengukur tingkat kesadaran dan pemahaman mahasiswa tentang etika profesi teknologi pendidikan. Perangkat penilaian ini dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana mahasiswa mengintegrasikan etika dalam pekerjaan mereka.

Produk-produk ini mencerminkan pemahaman dan penerapan etika profesi teknologi pendidikan oleh mahasiswa. Produk-produk tersebut juga berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran dan keseriusan mahasiswa terhadap aspek etika dalam penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan.

5.6.7. Perkembangan dan Pengenalan Karakteristik Siswa

Memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang perkembangan psikologis, sosial, dan kognitif siswa dalam konteks pendidikan. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan mempelajari berbagai teori dan konsep yang terkait dengan perkembangan dan karakteristik siswa di berbagai tingkat pendidikan. Matakuliah ini juga membahas faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan siswa, seperti lingkungan sosial, budaya, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik individu. Mahasiswa akan diajarkan bagaimana mengamati, menganalisis, dan mengidentifikasi kebutuhan individu siswa serta merencanakan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Dengan pemahaman yang diperoleh dari matakuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat menjadi pendidik yang sensitif dan responsif terhadap kebutuhan dan potensi setiap siswa dalam penggunaan teknologi pendidikan

Pemahaman dalam mata kuliah Perkembangan dan Pengenalan Karakteristik Siswa sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena memberikan wawasan tentang berbagai aspek penting terkait siswa, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1) Perkembangan Fisik dan Motorik Siswa: Mahasiswa diharapkan memahami tentang tahapan perkembangan fisik dan motorik siswa dari masa kanak-kanak hingga remaja. Pemahaman ini penting untuk merancang konten pembelajaran dan aktivitas yang sesuai dengan kemampuan fisik dan motorik siswa.
- (2) Perkembangan Kognitif Siswa: Mahasiswa harus memahami tentang perkembangan kognitif siswa, termasuk kemampuan berpikir, belajar, mengingat, dan memecahkan masalah. Pemahaman ini membantu dalam merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

- (3) **Perkembangan Sosial dan Emosional Siswa:** Mahasiswa diharapkan memahami tentang perkembangan sosial dan emosional siswa, seperti hubungan dengan teman sebaya, peran dalam kelompok, serta cara mengatasi emosi dan stres. Pemahaman ini membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa.
- (4) **Karakteristik Individu Siswa:** Mahasiswa belajar mengenali perbedaan karakteristik individu siswa, termasuk kekuatan, kelemahan, minat, dan gaya belajar. Pemahaman ini penting dalam merancang strategi pembelajaran yang personal dan memenuhi kebutuhan individu siswa.
- (5) **Karakteristik Khusus Siswa:** Mahasiswa mempelajari tentang karakteristik khusus siswa, seperti siswa dengan kebutuhan pendidikan khusus, bakat istimewa, atau masalah perilaku. Pemahaman ini membantu dalam merancang pendekatan dan dukungan khusus bagi siswa dengan kebutuhan khusus.
- (6) **Pengaruh Lingkungan Terhadap Siswa:** Mahasiswa juga memahami pengaruh lingkungan, termasuk keluarga, budaya, dan lingkungan sekolah, terhadap perkembangan dan karakteristik siswa. Pemahaman ini membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung bagi siswa.

Pemahaman yang mendalam tentang perkembangan dan karakteristik siswa membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan wawasan yang kritis dan sensitif dalam merancang dan mengimplementasikan teknologi pendidikan. Mata kuliah Perkembangan dan Pengenalan Karakteristik Siswa membantu mahasiswa memahami kompleksitas siswa sebagai individu yang unik dan mempersiapkan mereka untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan, inklusif, dan bermakna bagi setiap siswa.

Contoh produk yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Perkembangan dan Pengenalan Karakteristik Siswa adalah:

- (1) **Panduan Pengenalan Karakteristik Siswa:** Mahasiswa dapat menghasilkan panduan praktis tentang pengenalan karakteristik siswa berdasarkan tahapan perkembangan mereka. Panduan ini dapat berisi informasi tentang perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional siswa pada berbagai rentang usia, serta bagaimana pengenalan karakteristik ini dapat mempengaruhi desain pembelajaran yang efektif.
- (2) **Rancangan Pembelajaran Diferensiasi:** Mahasiswa dapat merancang model pembelajaran diferensiasi yang mempertimbangkan karakteristik individu dan kebutuhan siswa. Model ini menawarkan pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran berdasarkan minat, gaya belajar, atau tingkat kemampuan siswa.

- (3) Studi Kasus Perkembangan Siswa: Mahasiswa dapat melakukan studi kasus tentang perkembangan dan karakteristik siswa pada kelompok usia tertentu. Studi kasus ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana karakteristik individu siswa dapat berpengaruh pada strategi pembelajaran dan interaksi di kelas.
- (4) Presentasi Interaktif tentang Pengenalan Karakteristik Siswa: Mahasiswa dapat membuat presentasi interaktif yang memperkenalkan karakteristik siswa dan implikasinya dalam pembelajaran. Presentasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi tentang pentingnya memahami karakteristik siswa bagi para pendidik.
- (5) Pengembangan Aplikasi atau Platform Edukasi: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi atau platform edukasi yang menyediakan informasi tentang perkembangan dan karakteristik siswa serta sumber daya pendukung untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai.
- (6) Jurnal Refleksi tentang Pengenalan Karakteristik Siswa: Mahasiswa dapat mencatat jurnal refleksi tentang pengalaman mereka dalam memahami karakteristik siswa dan bagaimana pemahaman ini mempengaruhi pendekatan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Produk-produk ini mencerminkan pemahaman dan aplikasi mahasiswa terhadap perkembangan dan karakteristik siswa dalam konteks teknologi pendidikan. Produk-produk tersebut juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang kompleksitas siswa sebagai individu yang unik dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam merancang pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa.

5.6.8. Dasar-dasar Komputer dan Pemrograman

Memberikan pemahaman dasar tentang komputer dan pemrograman kepada mahasiswa. Matakuliah ini mencakup konsep-konsep dasar komputer, termasuk struktur dan fungsi perangkat keras, sistem operasi, jaringan komputer, dan aplikasi komputer yang relevan dengan bidang pendidikan. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari dasar-dasar pemrograman yang meliputi pemahaman algoritma, struktur data, dan bahasa pemrograman. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan diperkenalkan dengan keterampilan teknis yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak pendidikan. Mahasiswa akan mendapatkan pemahaman tentang penggunaan komputer dan pemrograman sebagai alat untuk mengembangkan solusi teknologi pendidikan yang efektif dan inovatif

Pemahaman dalam mata kuliah Dasar-dasar Komputer dan Pemrograman sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena memberikan landasan fundamental dalam menghadapi tantangan teknologi dalam

konteks pendidikan. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1) Pemahaman tentang Komponen Komputer: Mahasiswa belajar tentang struktur dan komponen dalam sebuah komputer, termasuk perangkat keras (hardware) seperti CPU, RAM, dan hard disk, serta perangkat lunak (software) seperti sistem operasi dan aplikasi. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam memahami cara kerja dan interaksi antara perangkat-perangkat tersebut.
- (2) Keterampilan Pemrograman Dasar: Mahasiswa mempelajari dasar-dasar pemrograman, seperti bahasa pemrograman, variabel, struktur kendali, dan fungsi. Keterampilan pemrograman ini menjadi dasar untuk mengembangkan aplikasi atau platform teknologi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
- (3) Pengembangan Aplikasi dan Konten Pembelajaran: Pemahaman tentang pemrograman memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan berbagai aplikasi pembelajaran atau konten interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.
- (4) Mengatasi Tantangan Teknologi: Mahasiswa belajar tentang cara mengatasi tantangan teknologi yang mungkin timbul selama penerapan teknologi pendidikan, seperti masalah teknis atau keamanan data. Pemahaman ini membantu mereka dalam mencari solusi dan mengoptimalkan penggunaan teknologi.
- (5) Pemahaman Etika dan Kemanfaatan Teknologi: Mahasiswa diajarkan tentang pentingnya etika dalam penggunaan teknologi serta bagaimana teknologi dapat memberikan manfaat positif dalam pembelajaran.
- (6) Inovasi dalam Pengajaran: Pemahaman tentang pemrograman membuka peluang bagi mahasiswa untuk berinovasi dalam pengajaran dengan menciptakan konten pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Pemahaman dalam mata kuliah Dasar-dasar Komputer dan Pemrograman membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan kemampuan teknis dan keterampilan pemrograman yang diperlukan dalam mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan. Mata kuliah ini menjadi landasan penting bagi mahasiswa untuk menjadi profesional teknologi pendidikan yang berkompeten dalam mengelola dan mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Contoh produk yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Dasar-dasar Komputer dan Pemrograman adalah:

- (1) Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis komputer yang menyajikan

materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. Aplikasi ini dapat mencakup fitur-fitur seperti kuis, latihan interaktif, dan tampilan multimedia untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

- (2) Platform E-Learning: Mahasiswa dapat merancang platform e-learning sederhana yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran, tugas, dan sumber daya lainnya secara online. Platform ini dapat membantu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dan mengorganisir konten pembelajaran secara efisien.
- (3) Permainan Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan permainan pembelajaran edukatif yang menggabungkan elemen pemrograman dan pendidikan. Permainan ini dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.
- (4) Situs Web Edukatif: Mahasiswa dapat membuat situs web edukatif yang menyajikan informasi tentang topik pembelajaran tertentu. Situs web ini dapat berisi artikel, video, dan sumber daya lain yang relevan dengan mata kuliah atau bidang studi tertentu.
- (5) Aplikasi Manajemen Kelas: Mahasiswa dapat merancang aplikasi manajemen kelas yang membantu guru dalam mengorganisir jadwal, catatan absensi, dan tugas siswa secara digital. Aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi dalam mengelola kelas dan komunikasi dengan siswa.
- (6) Simulasi Pembelajaran: Mahasiswa dapat membuat simulasi pembelajaran berbasis komputer yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep tertentu melalui simulasi interaktif. Simulasi ini dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep-konsep pembelajaran dalam situasi nyata.

Produk-produk ini mencerminkan penerapan keterampilan pemrograman dan pemahaman mahasiswa terhadap komputer dalam pembelajaran. Dengan menghasilkan produk-produk ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh dalam mata kuliah Dasar-dasar Komputer dan Pemrograman untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dan pengajaran dalam konteks teknologi pendidikan.

5.6.9. Filsafat Pendidikan

Memberikan pemahaman tentang berbagai teori dan pandangan filosofis yang mendasari pendidikan. Matakuliah ini membahas konsep-konsep filosofis seperti tujuan pendidikan, sifat pengetahuan, proses pembelajaran, dan tanggung jawab moral dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari berbagai pemikiran filosofis yang relevan dengan pendidikan,

seperti idealisme, pragmatisme, konstruktivisme, dan humanisme. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan dapat mengembangkan pemahaman kritis tentang tujuan dan nilai-nilai yang mendasari pendidikan, serta menerapkan perspektif filosofis dalam merancang dan mengkaji teknologi Pendidikan.

Pemahaman dalam mata kuliah Filsafat Pendidikan sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena memberikan landasan dan perspektif filosofis yang mendalam terhadap fenomena pendidikan. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1) Perspektif Filosofis tentang Pendidikan: Mahasiswa belajar tentang berbagai perspektif filosofis yang relevan dengan pendidikan, seperti idealisme, realisme, pragmatisme, eksistensialisme, dan humanisme. Pemahaman ini membantu mahasiswa memahami landasan dan tujuan pendidikan dalam perspektif yang lebih luas.
- (2) Nilai dan Tujuan Pendidikan: Mahasiswa memahami tentang nilai-nilai dan tujuan pendidikan yang mendasari sistem pendidikan. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang dan memilih teknologi pendidikan yang sesuai dengan tujuan dan nilai-nilai yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.
- (3) Pengaruh Filosofi terhadap Metode Pembelajaran: Mahasiswa belajar tentang bagaimana filosofi pendidikan mempengaruhi metode dan pendekatan pembelajaran. Pemahaman ini membantu dalam merancang pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan pandangan filosofis tertentu.
- (4) Etika Pendidikan: Mahasiswa diajarkan tentang isu-isu etika dalam pendidikan, seperti keadilan, kebebasan, dan tanggung jawab. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam menghadapi dilema etika dalam penerapan teknologi pendidikan.
- (5) Kritik terhadap Teknologi Pendidikan: Mahasiswa mempertimbangkan kritik dan pandangan filosofis terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam mengevaluasi dampak positif dan negatif teknologi dalam proses pembelajaran.
- (6) Refleksi Diri dan Profesionalisme: Mahasiswa merenungkan nilai-nilai dan pandangan filosofis mereka sendiri tentang pendidikan. Pemahaman ini membantu dalam mengembangkan kesadaran diri dan profesionalisme sebagai seorang guru atau profesional teknologi pendidikan.

Pemahaman dalam mata kuliah Filsafat Pendidikan membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan wawasan yang mendalam tentang landasan, tujuan, dan nilai-nilai yang mendasari pendidikan. Mata kuliah ini

memberikan perspektif yang lebih luas dan kritis terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemahaman ini sangat penting dalam membentuk mahasiswa sebagai pendidik dan profesional teknologi pendidikan yang beretika dan bertanggung jawab dalam menyelenggarakan pendidikan yang bermakna dan relevan bagi siswa.

Contoh produk yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Filsafat Pendidikan adalah:

- (1) Analisis Filsafat Pendidikan dalam Konteks Teknologi: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel yang menganalisis berbagai perspektif filsafat pendidikan dan bagaimana pandangan-pandangan tersebut berhubungan dengan penerapan teknologi dalam dunia pendidikan. Artikel ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara harmonis dengan nilai-nilai dan tujuan pendidikan yang diinginkan.
- (2) Pemikiran Kritis tentang Etika Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat menulis artikel yang membahas isu-isu etika dalam penggunaan teknologi pendidikan, berdasarkan perspektif filosofis tertentu. Artikel ini dapat membantu dalam menyadari dan menghadapi dilema etika yang mungkin muncul dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran.
- (3) Konsep-Konsep Pendidikan dalam Desain Instruksional: Mahasiswa dapat menciptakan desain instruksional berbasis teknologi yang mencerminkan pemahaman filosofis tentang pendidikan. Desain ini dapat menggambarkan bagaimana teknologi dapat mendukung pencapaian tujuan dan nilai-nilai pendidikan tertentu.
- (4) Refleksi Diri tentang Filosofi Pendidikan: Mahasiswa dapat menyusun refleksi diri tentang pandangan dan nilai-nilai filosofis mereka tentang pendidikan. Artikel ini mencerminkan pemahaman pribadi mahasiswa tentang bagaimana filosofi pendidikan mempengaruhi pandangan mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam konteks pendidikan.
- (5) Diskusi tentang Pengaruh Teknologi Pendidikan terhadap Pengalaman Belajar: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel yang mendiskusikan dampak penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran berdasarkan berbagai perspektif filsafat pendidikan. Artikel ini dapat mencerminkan bagaimana teknologi mempengaruhi pengalaman belajar siswa secara positif maupun negatif.
- (6) Tinjauan Pustaka tentang Filosofi Pendidikan dan Teknologi: Mahasiswa dapat menyusun tinjauan pustaka yang menggabungkan pemahaman tentang filosofi pendidikan dan literatur terkait teknologi pendidikan. Tinjauan ini memberikan pemahaman mendalam tentang hubungan antara filosofi pendidikan dan penerapan teknologi dalam konteks pembelajaran.

Produk-produk ini mencerminkan pemahaman dan aplikasi mahasiswa terhadap konsep-konsep filosofis dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dengan menghasilkan produk-produk ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat mengaitkan teori filsafat pendidikan dengan praktik penggunaan teknologi untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai dan tujuan pendidikan yang bermakna.

5.6.10. Bahasa Indonesia Teknologi Pendidikan

Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia secara efektif dan tepat dalam konteks teknologi pendidikan. Matakuliah ini melibatkan pembelajaran dan praktik dalam menulis, berbicara, dan menyampaikan informasi secara jelas dan sistematis. Mahasiswa akan mempelajari aspek tata bahasa, kosakata khusus, gaya penulisan, dan teknik komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan dan implementasi teknologi pendidikan. Dengan menguasai Bahasa Indonesia dengan baik, mahasiswa akan dapat berkomunikasi dengan baik dalam konteks pendidikan, baik dalam merancang materi pembelajaran, menyampaikan presentasi, maupun berinteraksi dengan peserta didik dan rekan kerja dan menulis artikel ilmiah yang baik dan benar.

Pemahaman dalam mata kuliah Bahasa Indonesia Teknologi Pendidikan sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena bahasa merupakan sarana komunikasi yang sangat vital dalam konteks pendidikan. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Penguasaan Bahasa Indonesia yang Baik: Mahasiswa diharapkan memiliki penguasaan yang baik terhadap Bahasa Indonesia, termasuk tata bahasa, kosakata, dan kaidah penulisan. Kemampuan berbahasa yang baik penting dalam menyampaikan informasi secara jelas dan tepat kepada siswa, rekan sejawat, dan pihak lainnya.
- (2).Penggunaan Bahasa yang Efektif dalam Pembelajaran: Mahasiswa belajar tentang penggunaan bahasa yang efektif dalam konteks teknologi pendidikan. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang dan menyusun materi pembelajaran, petunjuk, dan komunikasi lainnya yang mudah dipahami oleh siswa.
- (3).Kemampuan Berkomunikasi: Mahasiswa diajarkan tentang kemampuan berkomunikasi dengan baik dan tepat dalam lingkungan pendidikan. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam berinteraksi dengan siswa, guru, orang tua, dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam proses pembelajaran.
- (4).Penggunaan Bahasa dalam Konteks Teknologi: Mahasiswa belajar tentang penggunaan bahasa dalam konteks teknologi, termasuk dalam tulisan, presentasi, dan komunikasi daring. Pemahaman ini membantu

mahasiswa dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

- (5).Etika Bahasa dalam Pembelajaran: Mahasiswa mempertimbangkan etika bahasa dalam pembelajaran, termasuk penggunaan bahasa yang sopan, menghormati, dan memperhatikan keberagaman budaya dan bahasa.
- (6).Penulisan Artikel dan Laporan: Mahasiswa dapat mengasah keterampilan menulis artikel dan laporan dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Artikel dan laporan ini dapat berisi hasil penelitian, analisis, atau ulasan tentang teknologi pendidikan.

Pemahaman dalam mata kuliah Bahasa Indonesia Teknologi Pendidikan membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan kemampuan berbahasa yang baik dan efektif. Kemampuan ini menjadi kunci dalam menyampaikan informasi, komunikasi, dan materi pembelajaran dengan jelas dan tepat kepada siswa dan pihak-pihak terkait. Mata kuliah ini juga mendukung pengembangan profesionalisme mahasiswa sebagai pendidik atau profesional teknologi pendidikan yang mampu berkomunikasi dengan baik dalam dunia pendidikan yang semakin terkoneksi dan maju secara teknologi.

Contoh produk yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Bahasa Indonesia Teknologi Pendidikan adalah:

- (1).Panduan Penulisan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel berupa panduan penulisan materi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam Bahasa Indonesia. Panduan ini mencakup tips-tips penulisan yang jelas, ringkas, dan mudah dipahami untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan berbobot.
- (2).Analisis Komunikasi dalam Platform E-Learning: Mahasiswa dapat menulis artikel analisis tentang komunikasi dalam platform e-learning yang menggunakan Bahasa Indonesia. Artikel ini mencerminkan pemahaman mahasiswa tentang bagaimana penggunaan bahasa berpengaruh pada efektivitas komunikasi dalam lingkungan pembelajaran digital.
- (3).Jurnal Refleksi Kemampuan Berbahasa Indonesia: Mahasiswa dapat mencatat jurnal refleksi tentang perkembangan kemampuan berbahasa Indonesia mereka selama mengikuti matakuliah. Jurnal ini mencerminkan kesadaran diri mahasiswa tentang kekuatan dan tantangan dalam berbahasa Indonesia dan langkah-langkah untuk terus meningkatkan kemampuan berbahasa tersebut.
- (4).Artikel Opini tentang Etika Bahasa dalam Media Sosial: Mahasiswa dapat menulis artikel opini tentang etika bahasa dalam penggunaan media sosial. Artikel ini mencerminkan pemahaman mahasiswa tentang

tanggung jawab penggunaan bahasa di dunia maya, terutama dalam konteks pendidikan.

- (5).Rancangan Presentasi Bahasa Indonesia untuk Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang presentasi dalam Bahasa Indonesia yang menarik dan informatif untuk mendukung proses pembelajaran. Presentasi ini dapat berisi materi-materi tentang teknologi pendidikan, penggunaan alat teknologi, atau proyek inovatif lainnya.
- (6).Evaluasi dan Ulasan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat menulis artikel evaluasi dan ulasan tentang materi pembelajaran berbasis teknologi yang ada saat ini. Ulasan ini mencerminkan pemahaman mahasiswa tentang kualitas, kekurangan, dan perbaikan yang perlu dilakukan pada materi pembelajaran yang telah diuji.

Produk-produk ini mencerminkan penerapan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan pemahaman mahasiswa tentang penggunaan bahasa dalam konteks teknologi pendidikan. Dengan menghasilkan produk-produk ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat mengintegrasikan bahasa Indonesia dengan baik dalam proses pembelajaran dan pengajaran, serta menjadi komunikator yang efektif dan etis dalam dunia pendidikan yang semakin canggih dan terhubung secara teknologi.

5.6.11. Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan

Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi dalam Bahasa Inggris secara efektif dan tepat dalam konteks teknologi pendidikan. Matakuliah 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.

Pemahaman dalam mata kuliah Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang umum digunakan dalam dunia teknologi dan pendidikan. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Kemampuan Berkomunikasi dalam Bahasa Inggris: Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dalam Bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan berbahasa Inggris ini memungkinkan mahasiswa untuk berkomunikasi dengan rekan

sejawat, pengajar internasional, atau peserta pembelajaran dari berbagai negara.

- (2).Menghadapi Teknologi Berbahasa Inggris: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk memahami teks atau instruksi berbahasa Inggris yang terkait dengan teknologi. Hal ini penting dalam mengoperasikan perangkat lunak, mengikuti panduan teknis, atau memahami literatur teknologi yang ditulis dalam Bahasa Inggris.
- (3).Keterampilan Berpresentasi: Mahasiswa belajar untuk melakukan presentasi atau eksposisi tentang topik teknologi pendidikan dalam Bahasa Inggris. Keterampilan berpresentasi ini penting dalam berbagi pengetahuan, hasil penelitian, atau proyek teknologi dengan audiens internasional.
- (4).Kemampuan Membaca dan Menulis dalam Konteks Teknologi: Mahasiswa memperoleh kemampuan membaca dan menulis dalam Bahasa Inggris dengan fokus pada literatur teknologi pendidikan. Kemampuan ini memungkinkan mahasiswa untuk mengakses sumber daya berbahasa Inggris tentang perkembangan terbaru dalam teknologi pendidikan.
- (5).Interaksi dalam Pembelajaran Jarak Jauh: Bahasa Inggris sering digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dan platform e-learning internasional. Mahasiswa belajar bagaimana berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam lingkungan pembelajaran berbahasa Inggris.
- (6).Kemampuan Beradaptasi dengan Tren Global: Mata kuliah ini membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk terhubung dengan tren global dalam teknologi pendidikan, memahami inovasi, dan mengikuti perkembangan terkini dalam bahasa Inggris.

Pemahaman dalam mata kuliah Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan membantu mahasiswa teknologi pendidikan untuk menjadi lebih siap dalam lingkungan internasional yang semakin terkoneksi secara teknologi. Kemampuan berbahasa Inggris memungkinkan mahasiswa untuk mengambil peran aktif dalam perkembangan teknologi pendidikan di tingkat global dan meningkatkan daya saing profesional mereka dalam konteks internasional.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Bahasa Inggris Teknologi Pendidikan adalah:

- (1).E-Learning Course on Educational Technology: Mahasiswa dapat mengembangkan artikel tentang program e-learning berbahasa Inggris yang berfokus pada penggunaan teknologi pendidikan. Artikel ini berisi deskripsi rinci tentang materi pembelajaran, metode pengajaran, dan asesmen yang digunakan dalam program tersebut.

- (2).Online Collaboration Platform for International Educators: Mahasiswa dapat menciptakan artikel yang menjelaskan pengembangan platform kolaborasi online yang memungkinkan pendidik internasional untuk berbagi ide, pengalaman, dan sumber daya terkait teknologi pendidikan. Platform ini memungkinkan pengajar dari berbagai negara berinteraksi dalam bahasa Inggris untuk mendukung pertukaran pengetahuan dan praktek terbaik.
- (3).English Language Learning Game: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel tentang pengembangan permainan pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Permainan ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.
- (4).International Virtual Conference on Educational Technology: Mahasiswa dapat merancang artikel yang menjelaskan perencanaan dan pelaksanaan konferensi virtual internasional tentang teknologi pendidikan dalam bahasa Inggris. Konferensi ini dapat melibatkan peserta dari berbagai negara dan menyajikan presentasi dalam bahasa Inggris.
- (5).Online Teacher Training Program: Mahasiswa dapat menciptakan artikel tentang program pelatihan guru online berbahasa Inggris yang fokus pada integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Artikel ini berisi konten pelatihan, metode pengajaran, dan evaluasi program.
- (6).Educational Technology Blog: Mahasiswa dapat membuat artikel tentang pengembangan blog pendidikan berbahasa Inggris yang membahas topik terkini tentang teknologi pendidikan. Blog ini dapat menjadi sumber informasi dan inspirasi bagi pendidik internasional.

Produk-produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa ini mencerminkan penerapan kemampuan berbahasa Inggris dalam konteks teknologi pendidikan. Dengan menghasilkan produk atau program ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat memanfaatkan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi internasional untuk memperluas wawasan dan berkontribusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di tingkat global.

5.6.12. Ko-kurikuler

Merupakan integral dari pengembangan kompetensi mahasiswa di luar kurikulum inti. Matakuliah ini dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dengan melibatkan mereka dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang relevan dengan bidang teknologi pendidikan. Mahasiswa akan terlibat dalam kegiatan seperti seminar, lokakarya, pelatihan, proyek penelitian, kunjungan industri, atau partisipasi dalam organisasi mahasiswa yang berfokus pada teknologi pendidikan. Matakuliah ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan

keterampilan sosial, kepemimpinan, kolaborasi, dan kreativitas mereka, serta memperluas jaringan dan pemahaman mereka tentang.

Pemahaman dalam mata kuliah ko-kurikuler sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola program ko-kurikuler di lingkungan pendidikan. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Pentingnya Program Ko-kurikuler: Mahasiswa memahami pentingnya program ko-kurikuler sebagai bagian dari pendidikan yang holistik dan menyeluruh. Program ko-kurikuler dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran tambahan bagi siswa di luar kurikulum akademik.
- (2).Peran Program Ko-kurikuler dalam Pengembangan Siswa: Mahasiswa belajar tentang peran program ko-kurikuler dalam mengembangkan potensi siswa secara fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Pemahaman ini membantu dalam merancang program yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.
- (3).Pengembangan Program Ko-kurikuler Berbasis Teknologi: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam program ko-kurikuler untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan keterlibatan siswa.
- (4).Pengelolaan Program Ko-kurikuler: Mahasiswa memahami aspek pengelolaan program ko-kurikuler, termasuk perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam memastikan program berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan.
- (5).Kemitraan dan Kolaborasi: Mahasiswa diajarkan tentang pentingnya kemitraan dan kolaborasi dengan stakeholder, termasuk sekolah, orang tua, masyarakat, dan pihak-pihak terkait lainnya, dalam mengembangkan program ko-kurikuler yang berdampak positif.
- (6).Evaluasi dan Pengembangan Program: Mahasiswa belajar tentang pentingnya evaluasi program ko-kurikuler secara berkala untuk memastikan efektivitas dan relevansi program. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam melakukan perbaikan dan pengembangan program untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah ko-kurikuler membantu mahasiswa teknologi pendidikan untuk menjadi profesional yang mampu merancang dan mengelola program-program ko-kurikuler yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Mata kuliah ini juga memberikan perspektif yang luas tentang peran teknologi dalam meningkatkan kualitas dan dampak dari program ko-kurikuler di lingkungan pendidikan.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah ko-kurikuler adalah:

- (1).Aplikasi Mobile untuk Program Ekstrakurikuler: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel tentang pengembangan aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk memfasilitasi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam program ekstrakurikuler. Aplikasi ini dapat menyajikan informasi tentang jadwal kegiatan, registrasi anggota, serta menampilkan informasi dan prestasi terkait program tersebut.
- (2).Pengembangan Program Karir Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat menciptakan artikel tentang pengembangan program karir berbasis teknologi yang dapat membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk dunia kerja. Program ini dapat mencakup pelatihan, simulasi, dan informasi tentang kesempatan karir di berbagai bidang.
- (3).Program Kreativitas dan Inovasi dengan Pendekatan STEAM: Mahasiswa dapat merancang artikel tentang program ko-kurikuler yang menggabungkan pendekatan STEAM (Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika) dengan menggunakan teknologi sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa.
- (4).Sistem Poin dan Penghargaan untuk Partisipasi Aktif: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel tentang pengembangan sistem poin dan penghargaan yang berbasis teknologi untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam berbagai kegiatan ko-kurikuler. Sistem ini dapat memberikan insentif bagi siswa untuk terlibat lebih aktif dan berprestasi dalam program-program tersebut.
- (5).Program Keberlanjutan dan Konservasi Lingkungan: Mahasiswa dapat merancang artikel tentang program ko-kurikuler yang fokus pada keberlanjutan dan konservasi lingkungan dengan memanfaatkan teknologi untuk memantau dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu-isu lingkungan.
- (6).Proyek Kolaboratif Antar Sekolah: Mahasiswa dapat menciptakan artikel tentang pengembangan proyek kolaboratif yang melibatkan beberapa sekolah dengan menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan menciptakan hasil kerja bersama yang inovatif.

Produk atau program ini mencerminkan kreativitas mahasiswa dalam merancang dan mengimplementasikan program-program ko-kurikuler yang inovatif dan berbasis teknologi. Dengan menghasilkan produk atau program ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan di luar kurikulum akademik dan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi program ko-kurikuler.

5.6.13. Pengantar Kurikulum

Memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip, teori, dan praktik yang terkait dengan perancangan, pengembangan, dan evaluasi kurikulum dalam konteks teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar kurikulum, seperti tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi, metode pengajaran, serta pengukuran dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, matakuliah ini juga akan memperkenalkan mahasiswa dengan tren terkini dalam kurikulum berbasis teknologi, termasuk penggunaan alat dan aplikasi digital dalam pengembangan kurikulum. Dengan memahami prinsip-prinsip kurikulum, mahasiswa akan siap untuk merancang dan mengimplementasikan kurikulum yang relevan, inovatif, dan berorientasi pada teknologi dalam konteks Pendidikan.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengantar Kurikulum sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang konsep, teori, dan praktik dalam perancangan, implementasi, dan evaluasi kurikulum di lingkungan pendidikan. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Konsep dan Komponen Kurikulum: Mahasiswa memahami konsep dasar kurikulum dan komponen-komponennya, termasuk tujuan, isi, metode, dan evaluasi. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- (2).Teori dan Model Kurikulum: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang berbagai teori dan model kurikulum yang ada. Mahasiswa dapat mempelajari pendekatan kurikulum tradisional, kurikulum berbasis kompetensi, dan pendekatan-pendekatan lainnya untuk merancang kurikulum yang berorientasi pada hasil pembelajaran.
- (3).Kurikulum Berbasis Teknologi: Mahasiswa belajar tentang pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam perancangan kurikulum. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam mengidentifikasi dan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan efektivitas kurikulum.
- (4).Peran Guru dalam Implementasi Kurikulum: Mahasiswa memahami peran guru dalam mengimplementasikan kurikulum di kelas. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang program pelatihan dan dukungan bagi guru agar dapat mengimplementasikan kurikulum dengan baik.
- (5).Evaluasi dan Perbaikan Kurikulum: Mahasiswa diajarkan tentang pentingnya evaluasi kurikulum untuk menilai efektivitas dan relevansinya. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang mekanisme evaluasi dan melakukan perbaikan kurikulum berdasarkan hasil evaluasi.

- (6).Kurikulum Inklusif dan Berkeadilan: Mata kuliah ini dapat menyajikan isu-isu tentang kurikulum inklusif dan berkeadilan, yang memperhatikan keberagaman dan kebutuhan siswa. Mahasiswa belajar tentang bagaimana merancang kurikulum yang dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengantar Kurikulum membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan landasan teoritis dan praktis yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan kurikulum yang efektif dan sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat berperan aktif dalam pengembangan kurikulum yang berorientasi pada hasil pembelajaran, inovatif, dan berkelanjutan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pengantar Kurikulum adalah:

- (1).Rancangan Kurikulum Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat menghasilkan rancangan kurikulum yang berbasis teknologi untuk suatu program pendidikan atau mata pelajaran tertentu. Rancangan ini mencakup tujuan pembelajaran, daftar kompetensi, materi pembelajaran, metode pengajaran, dan evaluasi yang menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.
- (2).Modul Pelatihan untuk Guru: Mahasiswa dapat merancang modul pelatihan untuk guru yang berfokus pada pengembangan kemampuan mereka dalam merancang dan mengimplementasikan kurikulum yang inovatif dan berorientasi pada hasil pembelajaran. Modul ini mencakup pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis dalam perancangan kurikulum.
- (3).Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat menghasilkan materi pembelajaran berbasis teknologi seperti video pembelajaran, e-book, atau aplikasi interaktif untuk mendukung implementasi kurikulum. Materi pembelajaran ini dapat dikembangkan untuk mata pelajaran tertentu atau topik pembelajaran spesifik.
- (4).Evaluasi Kurikulum Berbasis Data: Mahasiswa dapat merancang program evaluasi kurikulum yang menggunakan data untuk menilai efektivitas kurikulum. Penggunaan data dalam evaluasi membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau dikembangkan dalam kurikulum.
- (5).Kurikulum untuk Pendidikan Inklusif: Mahasiswa dapat menghasilkan rancangan kurikulum yang mengintegrasikan pendekatan inklusif untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa. Kurikulum ini dirancang untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi semua siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus.

- (6).Proyek Pengembangan Komunitas: Mahasiswa dapat merancang program pengembangan komunitas yang melibatkan guru, siswa, dan orang tua dalam perancangan kurikulum yang lebih terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari di komunitas tersebut.

Produk atau program ini mencerminkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa dalam menerapkan konsep dan teori kurikulum dalam lingkungan teknologi pendidikan. Dengan menghasilkan produk atau program ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat berperan aktif dalam meningkatkan kualitas dan relevansi kurikulum untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan berdampak positif bagi siswa.

5.6.14. Desain Pembelajaran

Mengajarkan mahasiswa tentang konsep dan prinsip dasar dalam merancang pembelajaran yang efektif dan inovatif menggunakan teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari berbagai pendekatan, teori, dan metode desain pembelajaran yang dapat diterapkan dalam konteks teknologi, termasuk penggunaan media dan alat bantu digital. Selama matakuliah, mahasiswa akan belajar merancang tujuan pembelajaran yang jelas, memilih strategi pembelajaran yang tepat, mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, serta mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran. Dengan memperoleh pengetahuan dan keterampilan ini, mahasiswa akan mampu merancang dan mengimplementasikan desain pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berbasis teknologi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

Pemahaman dalam mata kuliah Desain Pembelajaran sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang konsep dan keterampilan dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan berarti bagi siswa. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Teori Pembelajaran: Mahasiswa memahami berbagai teori pembelajaran yang relevan, termasuk teori kognitif, konstruktivisme, behaviorisme, dan teori-teori lainnya yang dapat membantu dalam merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- (2).Proses Desain Pembelajaran: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang langkah-langkah dalam merancang pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan, penetapan tujuan pembelajaran, pengembangan konten dan materi, hingga penilaian dan evaluasi pembelajaran.
- (3).Integrasi Teknologi dalam Desain Pembelajaran: Mahasiswa belajar tentang pentingnya dan cara-cara mengintegrasikan teknologi dalam desain pembelajaran. Pemahaman ini membantu mahasiswa untuk

memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang meningkatkan interaktivitas, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran.

- (4).Pengembangan Materi Pembelajaran: Mahasiswa dapat memahami keterampilan dan strategi dalam pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Materi pembelajaran ini dapat berupa presentasi, video, animasi, atau materi interaktif lainnya.
- (5).Pengelolaan Kelas dan Pemanfaatan Sumber Daya: Mahasiswa belajar tentang pengelolaan kelas yang efektif dan cara memanfaatkan sumber daya pendukung, termasuk teknologi, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan berfokus pada hasil pembelajaran.
- (6).Inovasi dalam Desain Pembelajaran: Mata kuliah ini dapat mengeksplorasi inovasi dalam desain pembelajaran, seperti flipped classroom, blended learning, atau pembelajaran berbasis proyek. Mahasiswa diajarkan tentang cara menerapkan pendekatan-pendekatan inovatif ini dalam pengalaman pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Desain Pembelajaran membantu mahasiswa teknologi pendidikan untuk menjadi desainer pembelajaran yang kompeten dan kreatif. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat merancang pengalaman pembelajaran yang relevan, menarik, dan efektif untuk mendukung perkembangan belajar dan kemajuan siswa dalam era teknologi yang semakin maju.

Contoh produk yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Desain Pembelajaran adalah:

- (1).Materi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menghasilkan materi pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk mata pelajaran tertentu. Materi ini dapat berupa video pembelajaran, animasi, atau simulasi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
- (2).Aplikasi Pembelajaran Mobile: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi mobile yang mendukung pembelajaran di luar kelas. Aplikasi ini dapat berisi latihan soal, flashcard, atau kuis interaktif yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa untuk meningkatkan penguasaan materi.
- (3).Proyek Pembelajaran Kolaboratif: Mahasiswa dapat merancang proyek pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antar siswa dalam menciptakan produk atau solusi untuk masalah tertentu. Proyek ini dapat menggunakan alat bantu teknologi seperti platform kolaboratif atau alat presentasi digital.
- (4).Modul Pembelajaran Berbasis Web: Mahasiswa dapat membuat modul pembelajaran berbasis web yang dapat diakses secara online oleh siswa.

Modul ini dapat berisi materi pembelajaran, tugas, dan bahan pendukung lainnya untuk memfasilitasi pembelajaran yang mandiri.

- (5).Buku Elektronik Interaktif: Mahasiswa dapat menghasilkan buku elektronik interaktif dengan multimedia seperti video, audio, dan gambar yang dapat meningkatkan pengalaman membaca dan pemahaman siswa.
- (6).Program Pelatihan Guru tentang Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan bagi para guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Program ini dapat mencakup workshop, seminar, atau kursus online.

Produk-produk ini mencerminkan kreativitas dan penerapan konsep desain pembelajaran yang telah dipelajari oleh mahasiswa. Dengan menghasilkan produk-produk ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan efektivitas dan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat pendukungnya.

5.6.15. Model dan Strategi Pembelajaran

Membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang berbagai model dan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam konteks teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Matakuliah ini juga memberikan pemahaman tentang berbagai model pembelajaran seperti pembelajaran kolaboratif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan sebagainya. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari penggunaan teknologi pendidikan dalam mendukung penerapan model dan strategi pembelajaran yang sesuai. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini, mahasiswa akan dapat merancang dan mengimplementasikan model dan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif menggunakan teknologi pendidikan, serta meningkatkan pengalaman pembelajaran peserta didik.

Pemahaman dalam mata kuliah Model dan Strategi Pembelajaran sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang berbagai model, teori, dan strategi pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan efisien. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Pemahaman tentang Model Pembelajaran: Mahasiswa memahami berbagai model pembelajaran yang ada, seperti model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis proyek, dan sebagainya. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

- (2).Teori Pembelajaran yang Relevan: Mahasiswa belajar tentang teori-teori pembelajaran yang relevan, seperti teori kognitif, teori konstruktivisme, teori sosial, dan teori belajar lainnya. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif berdasarkan pemahaman tentang bagaimana siswa belajar.
- (3).Penggunaan Teknologi dalam Strategi Pembelajaran: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam strategi pembelajaran. Mahasiswa dapat mempelajari berbagai alat dan aplikasi teknologi yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- (4).Pengembangan Rencana Pembelajaran: Mahasiswa diajarkan tentang cara merencanakan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis berdasarkan model dan strategi pembelajaran yang dipilih. Rencana pembelajaran ini mencakup langkah-langkah, kegiatan, dan sumber daya yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- (5).Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran: Mahasiswa memahami pentingnya evaluasi dan penilaian dalam pembelajaran. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang alat evaluasi dan penilaian yang sesuai dengan model dan strategi pembelajaran yang digunakan.
- (6).Adaptasi dan Inovasi Strategi Pembelajaran: Mahasiswa belajar tentang cara mengadaptasi dan menginovasi strategi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa yang beragam. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang pembelajaran yang inklusif dan berorientasi pada hasil pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Model dan Strategi Pembelajaran membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan landasan teoritis dan praktis yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat berperan aktif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, bermakna, dan relevan bagi siswa.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Model dan Strategi Pembelajaran adalah:

- (1).Rancangan Pembelajaran Berbasis Proyek: Mahasiswa dapat menghasilkan rancangan pembelajaran berbasis proyek untuk mata pelajaran tertentu. Rancangan ini mencakup tujuan pembelajaran, tahapan proyek, sumber daya yang dibutuhkan, dan penilaian pembelajaran berbasis hasil proyek.
- (2).Sistem Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat merancang sistem manajemen pembelajaran berbasis teknologi yang

memudahkan guru dalam mengatur dan menyajikan materi pembelajaran, memberikan tugas dan umpan balik, serta melacak kemajuan belajar siswa.

- (3).Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menciptakan modul pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri. Modul ini dapat berisi konten pembelajaran yang dikemas secara menarik dengan beragam aktivitas interaktif.
- (4).Program Pelatihan Guru tentang Pembelajaran Aktif: Mahasiswa dapat mengembangkan program pelatihan bagi para guru untuk mengadopsi strategi pembelajaran aktif dalam kelas. Program ini dapat mencakup workshop, diskusi, dan praktek langsung di kelas.
- (5).E-Book Interaktif tentang Model Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan e-book interaktif yang menjelaskan berbagai model pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami oleh guru. E-book ini dapat menyediakan contoh penerapan model pembelajaran dalam kelas.
- (6).Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game: Mahasiswa dapat merancang aplikasi pembelajaran berbasis game yang melibatkan elemen-elemen game untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Produk atau program ini mencerminkan penerapan konsep dan strategi pembelajaran yang telah dipelajari oleh mahasiswa. Dengan menghasilkan produk atau program ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat pendukungnya. Produk-produk ini dapat digunakan oleh guru dan instruktur sebagai sumber daya pembelajaran yang inovatif dan efektif.

5.6.16. Pengantar Media Pembelajaran

Memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar dalam penggunaan media pembelajaran, termasuk analisis kebutuhan media, desain dan pengembangan media, serta evaluasi media pembelajaran. Matakuliah ini juga membahas tentang penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran, seperti penggunaan multimedia, animasi, dan simulasi. Mahasiswa akan dilibatkan dalam kegiatan praktikum untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam memilih, merancang, dan menggunakan media pembelajaran yang tepat guna dan menarik, serta dapat meningkatkan proses pembelajaran bagi peserta didik.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengantar Media Pembelajaran sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Jenis Media Pembelajaran: Mahasiswa memahami berbagai jenis media pembelajaran, seperti media cetak, media audio, media visual, dan media audiovisual. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam memilih media yang paling sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran.
- (2).Penggunaan Media Pembelajaran: Mahasiswa belajar tentang cara-cara efektif dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pengajaran. Pemahaman ini mencakup strategi pemanfaatan media agar dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
- (3).Pengembangan Materi Pembelajaran dengan Media: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menggunakan media. Mahasiswa dapat mempelajari cara mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan bermakna.
- (4).Aspek Desain Visual: Mahasiswa memahami pentingnya desain visual dalam media pembelajaran. Pemahaman ini mencakup prinsip-prinsip desain yang dapat membuat media pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan mendukung proses belajar siswa.
- (5).Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa belajar tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-book, video pembelajaran, simulasi, dan aplikasi interaktif. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.
- (6).Evaluasi dan Penilaian Media Pembelajaran: Mahasiswa memahami cara melakukan evaluasi dan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media pembelajaran untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengantar Media Pembelajaran mempersiapkan mahasiswa teknologi pendidikan untuk menjadi desainer pembelajaran yang kreatif dan efektif dengan memanfaatkan berbagai media yang tersedia. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat mengembangkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu yang mendukung proses pembelajaran.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pengantar Media Pembelajaran adalah:

- (1).Video Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menciptakan video pembelajaran interaktif yang menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Video ini dapat dilengkapi dengan quiz, tugas, atau elemen interaktif lainnya yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
- (2).E-Book Interaktif: Mahasiswa dapat merancang e-book interaktif yang berisi konten pembelajaran, gambar, dan video untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
- (3).Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran: Mahasiswa dapat menghasilkan aplikasi mobile yang menyajikan materi pembelajaran dengan pendekatan yang inovatif dan interaktif. Aplikasi ini dapat berisi latihan soal, tes kuis, dan sumber daya belajar lainnya.
- (4).Simulasi Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan simulasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan atau situasi tertentu, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman langsung.
- (5).Modul Pembelajaran Berbasis Web: Mahasiswa dapat mengembangkan modul pembelajaran berbasis web yang dapat diakses secara online. Modul ini dapat berisi materi pembelajaran, aktivitas, dan tugas yang mendukung proses pembelajaran siswa.
- (6).Program Pelatihan Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan bagi para guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. Program ini mencakup pelatihan tentang cara mengintegrasikan media dalam pembelajaran, strategi penggunaan media yang efektif, dan evaluasi hasil pembelajaran.

Produk-produk ini mencerminkan kreativitas dan penerapan konsep media pembelajaran yang telah dipelajari oleh mahasiswa. Dengan menghasilkan produk atau program ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai alat pendukungnya. Produk-produk ini dapat digunakan oleh guru dan instruktur sebagai sumber daya pembelajaran yang inovatif dan mendukung proses pembelajaran yang efektif.

5.6.17. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Memberikan pemahaman tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari dasar-dasar TIK, termasuk pengoperasian perangkat keras dan perangkat lunak, pemrograman dasar, serta konsep jaringan dan internet. Selain itu,

mahasiswa akan mempelajari aplikasi TIK yang relevan dalam pendidikan, seperti e-learning, multimedia pembelajaran, dan manajemen informasi. Matakuliah ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis dalam menggunakan berbagai alat dan teknologi TIK untuk mendukung pembelajaran. Dengan mengikuti matakuliah ini, mahasiswa akan memiliki pemahaman yang baik tentang potensi dan tantangan dalam pemanfaatan TIK di bidang pendidikan, serta mampu mengintegrasikan TIK secara efektif dalam desain pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang berbagai teknologi informasi dan komunikasi yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mahasiswa memahami berbagai teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dalam pendidikan, seperti komputer, internet, perangkat mobile, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.
- (2).Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran: Mahasiswa belajar tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pemahaman ini mencakup penggunaan teknologi untuk menyajikan materi pembelajaran, berkomunikasi dengan siswa, dan memberikan umpan balik.
- (3).E-Learning dan Blended Learning: Mahasiswa memahami tentang konsep e-learning dan blended learning, serta cara merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi melalui platform pembelajaran online dan kelas campuran.
- (4).Pengembangan Materi Pembelajaran Digital: Mahasiswa belajar tentang cara mengembangkan materi pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, e-book, dan modul interaktif berbasis teknologi.
- (5).Keterampilan Teknis dalam Penggunaan Teknologi: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis dalam menggunakan berbagai alat dan aplikasi teknologi untuk pembelajaran, seperti penggunaan software pengolah kata, spreadsheet, dan desain grafis.
- (6).Evaluasi dan Penilaian Teknologi Pembelajaran: Mahasiswa memahami cara melakukan evaluasi dan penilaian terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan teknologi pembelajaran untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Pemahaman dalam mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi mempersiapkan mahasiswa teknologi pendidikan untuk menjadi fasilitator pembelajaran yang menguasai teknologi dengan baik dan mampu

memanfaatkannya secara efektif dalam konteks pembelajaran. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat merancang pengalaman pembelajaran yang berfokus pada penerapan teknologi sebagai alat bantu yang mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:

- (1).Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses melalui perangkat mobile atau web. Aplikasi ini dapat berisi materi pembelajaran, latihan interaktif, dan fitur untuk memantau kemajuan belajar siswa.
- (2).Platform Pembelajaran Online: Mahasiswa dapat menciptakan platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi, tugas, dan ujian secara virtual, serta memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa.
- (3).Video Pembelajaran: Mahasiswa dapat menghasilkan video pembelajaran yang menjelaskan konsep-konsep pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- (4).Modul Pembelajaran Digital: Mahasiswa dapat merancang modul pembelajaran digital yang interaktif, berisi teks, gambar, dan video untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa.
- (5).Buku Elektronik Interaktif: Mahasiswa dapat membuat buku elektronik interaktif yang dilengkapi dengan konten multimedia untuk memperkaya pengalaman membaca dan pemahaman siswa.
- (6).Pelatihan Pemanfaatan Teknologi bagi Guru: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan bagi para guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini mencakup pengenalan alat dan aplikasi teknologi serta cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.
- (7).Sistem Penilaian Otomatis: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem penilaian otomatis yang menggunakan teknologi untuk mengoreksi dan menilai tugas atau ujian secara cepat dan akurat.

Produk atau program ini mencerminkan penerapan konsep dan teknologi yang telah dipelajari oleh mahasiswa dalam mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan menghasilkan produk atau program ini, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat berperan aktif dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran. Produk-produk ini dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi para guru

dan instruktur dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan.

5.6.18. Pengantar Belajar Online

Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memahami serta mengimplementasikan pembelajaran secara online. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar belajar online, konsep-konsep penting dalam pengembangan dan pengelolaan kursus online, serta teknik-teknik efektif dalam mendesain materi pembelajaran online. Selain itu, mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan berbagai platform dan alat pembelajaran online yang populer, serta mempelajari strategi evaluasi dan penilaian dalam konteks pembelajaran online. Melalui matakuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan kompetensi untuk menyelenggarakan dan mendukung pembelajaran online yang efektif, responsif terhadap kebutuhan peserta didik, dan memanfaatkan potensi teknologi. Pemahaman dalam mata kuliah Pengantar Belajar Online sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang konsep dan praktik pembelajaran secara daring. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1). Konsep dan Karakteristik Belajar Online: Mahasiswa memahami konsep belajar online, termasuk karakteristik pembelajaran daring, perbedaannya dengan pembelajaran tradisional, dan keunggulan serta tantangan yang terkait dengan pembelajaran secara daring.
- (2). Platform dan Sistem Belajar Online: Mahasiswa mempelajari berbagai platform dan sistem yang digunakan dalam belajar online, seperti Learning Management System (LMS), aplikasi e-learning, dan platform pembelajaran berbasis web.
- (3). Desain Instruksional untuk Belajar Online: Mahasiswa belajar tentang desain instruksional yang tepat untuk belajar online, termasuk cara menyajikan materi, merancang aktivitas pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar.
- (4). Interaksi Dalam Belajar Online: Mahasiswa memahami pentingnya interaksi antara peserta didik dan fasilitator dalam pembelajaran online, serta cara mengoptimalkan interaksi tersebut melalui forum diskusi, kelas virtual, dan media sosial.
- (5). Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Online: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang cara melakukan evaluasi dan penilaian terhadap pembelajaran online, serta penggunaan alat-alat evaluasi yang sesuai.

- (6).Manajemen Belajar Online: Mahasiswa memahami cara mengatur dan mengelola pembelajaran online, termasuk penjadwalan, monitoring kemajuan siswa, dan memberikan bimbingan dan dukungan secara virtual.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengantar Belajar Online mempersiapkan mahasiswa teknologi pendidikan untuk menjadi fasilitator pembelajaran daring yang handal dan mampu mengoptimalkan teknologi untuk mendukung proses belajar siswa secara efektif. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat merancang dan mengimplementasikan pengalaman pembelajaran online yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.ogi secara optimal.

Berikut adalah contoh produk atau proyek yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pengantar Belajar Online:

- (1).Platform E-Learning Berbasis LMS: Mahasiswa dapat mengembangkan platform e-learning berbasis Learning Management System (LMS) yang dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara online. Platform ini dapat memiliki fitur-fitur seperti modul pembelajaran, tugas, ujian, dan sistem pelacakan kemajuan belajar siswa.
- (2).Kursus Online tentang Penggunaan Teknologi Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan kursus online yang membahas tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kursus ini dapat mencakup berbagai teknologi yang relevan dalam konteks pembelajaran, seperti e-learning, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif.
- (3).Sistem Manajemen Kelas Virtual: Mahasiswa dapat merancang sistem manajemen kelas virtual yang memudahkan guru dalam mengatur dan mengelola proses pembelajaran online. Sistem ini dapat mencakup fitur untuk mengirim tugas, memberikan umpan balik, dan berkomunikasi dengan siswa.
- (4).Platform Forum Diskusi Pembelajaran Online: Mahasiswa dapat mengembangkan platform forum diskusi yang memungkinkan siswa dan fasilitator berinteraksi dan berdiskusi tentang materi pembelajaran secara online. Platform ini dapat menjadi tempat bagi siswa untuk bertanya, berbagi pendapat, dan berkolaborasi dalam pembelajaran.
- (5).Aplikasi Mobile Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi mobile pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui perangkat seluler. Aplikasi ini dapat berisi konten pembelajaran, kuis, dan fitur-fitur interaktif lainnya.
- (6).Pelatihan Pengelolaan Kelas Online untuk Guru: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan bagi para guru untuk membantu mereka mengelola pembelajaran online dengan efektif. Program ini dapat

mencakup strategi penggunaan teknologi, manajemen kelas, dan penerapan teknologi pembelajaran dalam kurikulum.

- (7).Rancangan E-Book Interaktif: Mahasiswa dapat menciptakan rancangan e-book interaktif yang memuat materi pembelajaran dengan pendekatan yang menarik dan interaktif. Rancangan ini dapat mencakup tautan, video, gambar, dan elemen interaktif lainnya untuk meningkatkan pengalaman membaca siswa.

Produk atau proyek ini mencerminkan penerapan konsep dan keterampilan dalam belajar online yang telah dipelajari oleh mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Belajar Online. Dengan menghasilkan produk atau proyek ini, mahasiswa dapat memberikan sumbangan nyata dalam mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran online yang inovatif, interaktif, dan efektif bagi siswa dan pendidik.

5.6.19. Desain Pesan

Membahas tentang konsep dan teknik dalam merancang pesan yang efektif dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain grafis, pemilihan dan penggunaan elemen visual yang tepat, serta strategi penyampaian pesan yang jelas dan menarik. Selain itu, mahasiswa juga akan belajar tentang penggunaan media dan teknologi dalam mendukung penyampaian pesan yang efektif. Dalam matakuliah ini, mahasiswa akan berlatih dalam merancang pesan yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan utama matakuliah ini adalah mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengkomunikasikan ide dan konsep pendidikan melalui pesan visual yang memadukan prinsip desain dan teknologi Pendidikan.

Pemahaman dalam mata kuliah Desain Pesan sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang cara merancang pesan yang efektif dan bermakna dalam konteks pembelajaran. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Prinsip Desain Grafis: Mahasiswa memahami prinsip-prinsip desain grafis, seperti tata letak, tipografi, warna, dan komposisi. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang pesan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- (2).Penggunaan Media Visual: Mahasiswa belajar tentang cara menggunakan media visual, seperti gambar, foto, dan ilustrasi, untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif.
- (3).Integrasi Media dan Teknologi: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang cara mengintegrasikan media dan teknologi dalam desain pesan pembelajaran. Mahasiswa dapat mempelajari cara

memanfaatkan video, audio, dan animasi untuk meningkatkan daya tarik pesan.

- (4).Adaptasi Pesan untuk Audiens: Mahasiswa memahami pentingnya mengadaptasi pesan sesuai dengan karakteristik audiens. Pemahaman ini mencakup cara menyajikan pesan yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa.
- (5).Penyampaian Pesan yang Efektif: Mahasiswa mempelajari cara menyampaikan pesan dengan bahasa yang jelas, ringkas, dan mudah dimengerti. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa.
- (6).Kreativitas dalam Desain Pesan: Mahasiswa diajarkan untuk berpikir kreatif dalam merancang pesan pembelajaran. Pemahaman ini memungkinkan mahasiswa untuk menghasilkan pesan yang menarik dan inovatif bagi siswa.

Pemahaman dalam mata kuliah Desain Pesan mempersiapkan mahasiswa teknologi pendidikan untuk menjadi desainer pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan mendukung proses pembelajaran siswa dengan pesan yang efektif dan menarik.

Berikut adalah contoh produk atau proyek yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Desain Pesan:

- (1).Materi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menciptakan materi pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang menggabungkan teks, gambar, video, dan elemen interaktif. Materi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
- (2).Presentasi Multimedia: Mahasiswa dapat membuat presentasi multimedia yang menggunakan grafik, animasi, dan audio untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
- (3).Video Pembelajaran: Mahasiswa dapat menghasilkan video pembelajaran yang menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang kreatif dan menarik. Video ini dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa.
- (4).Poster Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang poster pendidikan yang menyampaikan pesan-pesan penting secara visual dan menarik. Poster ini dapat digunakan dalam lingkungan sekolah atau sebagai bahan promosi kampanye pendidikan.

- (5).Kampanye Sosial Media: Mahasiswa dapat menciptakan kampanye sosial media yang menggunakan desain pesan yang menarik untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada masyarakat luas.
- (6).Buku Digital Interaktif: Mahasiswa dapat mengembangkan buku digital interaktif yang dilengkapi dengan elemen multimedia dan interaktif, seperti animasi, audio, dan tautan, untuk memperkaya pengalaman membaca siswa.
- (7).E-Poster Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang e-poster pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen multimedia dan interaktif untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara menarik.

Produk atau proyek ini mencerminkan penerapan konsep dan keterampilan desain pesan yang telah dipelajari oleh mahasiswa dalam mata kuliah Desain Pesan. Dengan menghasilkan produk atau proyek ini, mahasiswa dapat mengaplikasikan kreativitas dan pengetahuan desain untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara efektif dan menarik. Produk-produk ini juga dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

5.6.20. Belajar dan Pembelajaran

Membahas tentang teori, prinsip, dan strategi pembelajaran yang efektif dalam konteks teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari berbagai pendekatan dan metode pembelajaran, penggunaan teknologi pendidikan dalam mendukung proses belajar, serta faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan keberhasilan belajar. Matakuliah ini juga mengajarkan mahasiswa untuk merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Dengan memahami konsep-konsep belajar dan pembelajaran secara mendalam, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang efektif dan memanfaatkan teknologi pendidikan dengan baik dalam menciptakan lingkungan belajar yang memadai.

Pemahaman dalam mata kuliah Belajar dan Pembelajaran sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang teori dan prinsip belajar serta strategi pembelajaran yang efektif. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Teori Belajar: Mahasiswa memahami berbagai teori belajar, seperti behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan teori sosial. Pemahaman ini membantu mahasiswa memahami cara siswa memproses informasi dan mengembangkan pemahaman tentang konsep pembelajaran.

- (2).Proses Belajar: Mahasiswa memahami proses belajar siswa, termasuk tahap-tahap dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar.
- (3).Desain Pembelajaran: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang desain pembelajaran yang efektif, termasuk merancang tujuan pembelajaran, memilih metode pengajaran yang sesuai, dan menentukan strategi evaluasi pembelajaran.
- (4).Pengelolaan Kelas: Mahasiswa memahami strategi pengelolaan kelas yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, mendukung, dan berdisiplin.
- (5).Diversitas Siswa: Mahasiswa memahami pentingnya memahami karakteristik siswa secara individu, termasuk gaya belajar, minat, kebutuhan khusus, dan latar belakang budaya. Pemahaman ini membantu mahasiswa merancang pembelajaran yang inklusif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pemahaman dalam mata kuliah Belajar dan Pembelajaran mempersiapkan mahasiswa teknologi pendidikan untuk menjadi pendidik yang efektif dan responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan teori-teori belajar dan memanfaatkan teknologi dengan tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa.

Berikut adalah contoh produk ilmiah yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Belajar dan Pembelajaran:

- (1).Artikel Riset Teori Belajar: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel riset yang membahas tentang penerapan teori belajar tertentu dalam konteks pembelajaran. Artikel ini dapat menggali tentang efektivitas suatu teori belajar dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.
- (2).Kajian Literatur tentang Teori Belajar: Mahasiswa dapat melakukan kajian literatur tentang berbagai teori belajar yang relevan dengan konteks pendidikan. Kajian ini dapat merangkum berbagai pandangan ahli dan membandingkan pendekatan belajar yang berbeda.
- (3).Analisis Implementasi Strategi Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan analisis tentang bagaimana strategi pembelajaran tertentu diimplementasikan dalam praktik kelas. Analisis ini dapat memberikan wawasan tentang efektivitas strategi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- (4).Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Teori: Mahasiswa dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis teori belajar yang inovatif dan relevan. Model ini dapat mencakup pendekatan, metode, dan

pendukung pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip teori belajar.

- (5).Rancangan Penelitian Eksperimen: Mahasiswa dapat merancang penelitian eksperimen untuk menguji validitas suatu teori belajar. Rancangan penelitian ini dapat mencakup kelompok eksperimen dan kontrol, instrumen pengukuran, dan analisis data.
- (6).Evaluasi Kurikulum dan Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan evaluasi terhadap kurikulum dan program pembelajaran dengan menggunakan lensa teori belajar. Evaluasi ini dapat memberikan insight tentang efektivitas kurikulum dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Produk ilmiah ini mencerminkan pemahaman mahasiswa tentang teori belajar dan pembelajaran serta kemampuan mereka dalam menerapkan dan menganalisis teori tersebut dalam konteks pendidikan. Produk ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan wawasan baru bagi pengembangan pendidikan dan pembelajaran yang lebih efektif.

5.6.21. Asesmen Pembelajaran

Membahas tentang konsep, metode, dan teknik dalam melakukan asesmen terhadap proses dan hasil pembelajaran. Mahasiswa akan mempelajari berbagai alat dan teknik asesmen, baik dalam bentuk penilaian formatif maupun sumatif, yang dapat digunakan dalam konteks teknologi pendidikan. Matakuliah ini juga mengajarkan mahasiswa untuk menganalisis dan menginterpretasi data asesmen guna mendapatkan informasi yang relevan dan berharga dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari prinsip-prinsip etika dalam asesmen pembelajaran dan penerapannya dalam praktik teknologi pendidikan. Dengan memahami asesmen pembelajaran, mahasiswa diharapkan dapat merancang dan melaksanakan asesmen yang valid, reliabel, dan bermakna, serta menggunakan hasil asesmen untuk meningkatkan.

Pemahaman dalam mata kuliah Asesmen Pembelajaran sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang taksonomi pembelajaran dan proses asesmen dalam konteks pendidikan. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Taksonomi Pembelajaran: Mahasiswa memahami berbagai tingkatan taksonomi pembelajaran, seperti taksonomi Bloom, taksonomi Solo, atau taksonomi Krathwohl. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam merancang tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.

- (2).Proses Asesmen: Mahasiswa memahami berbagai metode dan teknik asesmen, termasuk asesmen formatif dan sumatif. Pemahaman ini memungkinkan mahasiswa untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara efektif dan memberikan umpan balik yang tepat.
- (3).Desain Instrumen Asesmen: Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang desain instrumen asesmen yang valid dan reliabel. Mahasiswa belajar untuk menyusun soal-soal ujian, tugas, atau rubrik penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- (4).Penggunaan Data Asesmen: Mahasiswa memahami bagaimana menggunakan data asesmen untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, merancang intervensi, dan meningkatkan pembelajaran.
- (5).Pengukuran Kemajuan Belajar: Mahasiswa memahami cara mengukur kemajuan belajar siswa dari waktu ke waktu dan mengidentifikasi hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- (6).Evaluasi Efektivitas Pembelajaran: Mahasiswa memahami bagaimana mengukur efektivitas pembelajaran berdasarkan hasil asesmen dan melihat kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan hasil akhir pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Taksonomi dan Asesmen Pembelajaran memberikan landasan penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran yang efektif serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Berikut adalah contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Taksonomi dan Asesmen Pembelajaran:

- (1).Sistem Manajemen Pembelajaran Berbasis Asesmen: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem manajemen pembelajaran yang mengintegrasikan asesmen formatif dan sumatif. Sistem ini mencakup alat untuk membuat dan mengelola soal ujian, tugas, dan rubrik penilaian. Guru dapat menggunakan sistem ini untuk melacak kemajuan belajar siswa secara berkala dan memberikan umpan balik yang tepat.
- (2).Pengembangan Bank Soal: Mahasiswa dapat menyusun bank soal dengan berbagai tingkatan taksonomi, misalnya, tingkat pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Bank soal ini dapat digunakan oleh guru untuk menyusun tes dan tugas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- (3).Program Pelatihan Guru dalam Asesmen Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan bagi guru tentang teknik asesmen pembelajaran yang efektif. Program ini mencakup berbagai strategi

asesmen, teknik penilaian, dan penggunaan data asesmen untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

- (4).Rancangan Rubrik Penilaian untuk Proyek Pembelajaran: Mahasiswa dapat membuat rubrik penilaian untuk mengukur hasil proyek pembelajaran siswa. Rubrik ini mencakup kriteria penilaian dan tingkat kualitas pekerjaan yang diharapkan untuk memudahkan guru dalam menilai proyek siswa secara objektif.
- (5).Analisis Data Asesmen untuk Peningkatan Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan analisis data asesmen untuk mengidentifikasi tren dan pola dalam hasil pembelajaran siswa. Analisis ini dapat memberikan wawasan tentang kekuatan dan kelemahan siswa, serta membantu dalam merancang intervensi pembelajaran yang sesuai.
- (6).Pengembangan Portofolio Pembelajaran: Mahasiswa dapat membantu siswa dalam mengembangkan portofolio pembelajaran yang mencerminkan progres belajar mereka dari waktu ke waktu. Portofolio ini dapat mencakup berbagai hasil kerja dan refleksi siswa tentang pembelajaran mereka.

Produk dan program ini mencerminkan pemahaman mahasiswa tentang taksonomi dan asesmen pembelajaran serta kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi siswa.

5.6.22. Psikologi Pendidikan

Membahas tentang prinsip-prinsip psikologi yang relevan dengan konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar psikologi, perkembangan individu, proses belajar, motivasi, dan faktor-faktor psikologis lainnya yang mempengaruhi pembelajaran. Matakuliah ini juga mengajarkan mahasiswa untuk memahami perbedaan individual dalam pembelajaran serta penerapan strategi pendekatan psikologi dalam desain pembelajaran dan interaksi dengan peserta didik. Dengan memahami psikologi pendidikan, mahasiswa diharapkan dapat merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta memahami faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi proses pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pemahaman tentang prinsip-prinsip psikologi yang berlaku dalam konteks pembelajaran dan pengajaran. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Teori Belajar dan Pengajaran: Mahasiswa memahami berbagai teori belajar dan pengajaran, seperti behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan teori sosial. Pemahaman ini membantu mahasiswa

dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan proses belajar siswa.

- (2).Pembelajaran dan Perkembangan Kognitif: Mahasiswa memahami bagaimana proses pembelajaran terjadi dalam pikiran siswa dan bagaimana kognisi berkembang dari waktu ke waktu. Pemahaman ini dapat membantu dalam merancang pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.
- (3).Pengaruh Lingkungan terhadap Pembelajaran: Mahasiswa memahami bagaimana lingkungan belajar dan pengajaran dapat mempengaruhi motivasi, emosi, dan perilaku siswa. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pembelajaran yang efektif.
- (4).Pengenalan Perbedaan Individual dalam Pembelajaran: Mahasiswa memahami perbedaan individual dalam gaya belajar, kecerdasan, dan kebutuhan pembelajaran. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam mengidentifikasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik individu siswa.
- (5).Penggunaan Psikologi dalam Desain Pembelajaran: Mahasiswa memahami bagaimana prinsip-prinsip psikologi dapat diterapkan dalam desain pembelajaran yang efektif. Pemahaman ini dapat membantu dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.
- (6).Pemahaman tentang Motivasi dan Pencapaian: Mahasiswa memahami faktor-faktor motivasi yang mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar dan mencapai prestasi akademik. Pemahaman ini membantu dalam menciptakan strategi pembelajaran yang mendorong motivasi intrinsik siswa.

Pemahaman dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan pengetahuan dan wawasan tentang aspek psikologis siswa dan proses belajar mereka. Hal ini penting dalam merancang dan mengimplementasikan teknologi pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individu siswa.

Berikut adalah contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Psikologi Pendidikan:

- (1).Aplikasi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Multiple: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan teori kecerdasan multiple untuk mengakomodasi perbedaan individual dalam gaya belajar siswa. Aplikasi ini dapat menawarkan berbagai jenis materi dan tugas yang sesuai dengan preferensi kecerdasan siswa.

- (2).Program Pelatihan Guru tentang Pengelolaan Kelas yang Efektif: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan untuk guru yang berfokus pada teknik pengelolaan kelas yang berdasarkan prinsip-prinsip psikologi. Program ini mencakup strategi untuk meningkatkan disiplin siswa, membangun hubungan positif dengan siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.
- (3).Desain Game Edukasi yang Menggunakan Prinsip Psikologi Motivasi: Mahasiswa dapat mengembangkan game edukasi yang didesain berdasarkan teori motivasi, seperti teori self-determination atau teori harapan. Game ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- (4).Sistem Pendukung Keputusan dalam Bimbingan dan Konseling: Mahasiswa dapat merancang sistem pendukung keputusan yang membantu guru atau konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan psikologis dan perkembangan siswa.
- (5).Program Pembelajaran Diferensiasi: Mahasiswa dapat merancang program pembelajaran yang diferensiasi untuk mengakomodasi perbedaan individu dalam tingkat kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa. Program ini menawarkan pilihan tugas, sumber belajar, atau metode evaluasi yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- (6).Aplikasi Pendukung Refleksi Pembelajaran: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi mobile atau platform daring yang membantu siswa dalam merefleksikan proses pembelajaran mereka. Aplikasi ini dapat memberikan umpan balik tentang kemajuan belajar, membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta menetapkan tujuan belajar di masa depan.

Produk atau program ini mencerminkan penerapan pengetahuan psikologi pendidikan dalam pengembangan teknologi pendidikan yang efektif dan inovatif. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

5.6.23. Desain Media Berbasis ICT

Membahas tentang konsep dan teknik desain media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video, animasi, e-book, dan aplikasi mobile. Matakuliah ini juga melibatkan praktik desain media menggunakan perangkat lunak dan alat-alat terkait. Mahasiswa akan mengembangkan pemahaman tentang keunggulan dan keterbatasan media berbasis ICT dalam konteks pendidikan serta mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan keberagaman pengguna dalam desain media pembelajaran. Dengan

menguasai matakuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Desain Media Berbasis ICT (Information and Communication Technology) sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam merancang dan mengintegrasikan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Konsep Desain Grafis dan Multimedia: Mahasiswa memahami prinsip-prinsip desain grafis dan multimedia, seperti tata letak, warna, tipografi, dan elemen-elemen visual lainnya. Pemahaman ini penting dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- (2).Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran: Mahasiswa memahami berbagai teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti aplikasi pembelajaran daring, perangkat lunak presentasi, video pembelajaran, dan lain-lain. Pemahaman ini membantu mahasiswa dalam memilih dan menggunakan teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- (3).Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa belajar untuk mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif, seperti simulasi, permainan edukasi, dan konten multimedia yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- (4).Penggunaan Media Sosial dan Kolaborasi: Mahasiswa memahami cara menggunakan media sosial dan platform kolaboratif untuk memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan sesama mereka dalam lingkungan pembelajaran.
- (5).Evaluasi Media Pembelajaran: Mahasiswa memahami cara mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang mereka rancang. Pemahaman ini penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- (6).Inovasi dalam Desain Media Pembelajaran: Mahasiswa diharapkan untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam merancang media pembelajaran. Pemahaman ini memungkinkan mahasiswa untuk menciptakan solusi pembelajaran yang baru dan lebih efektif.

Pemahaman dalam mata kuliah Desain Media Berbasis ICT membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dalam menggunakan teknologi dan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa di era digital saat ini.

Berikut adalah contoh produk, program, dan proyek yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Desain Media Berbasis ICT:

- (1).Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game: Mahasiswa mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis game yang menggabungkan materi pembelajaran dengan elemen permainan yang menarik. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mempelajari berbagai konsep dalam mata pelajaran tertentu dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.
- (2).Program Pelatihan Guru tentang Penggunaan Media Pembelajaran: Mahasiswa merancang program pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Program ini mencakup berbagai teknik dan strategi efektif dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.
- (3).Rancangan E-Book Interaktif: Mahasiswa membuat e-book interaktif yang berisi materi pembelajaran lengkap dengan gambar, video, audio, dan tautan interaktif. E-book ini dapat diakses secara digital dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan dukungan media interaktif.
- (4).Pengembangan Sistem E-Learning: Mahasiswa mengembangkan platform e-learning yang menyediakan akses ke berbagai materi pembelajaran, tugas, ujian, dan forum diskusi. Sistem ini memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik secara daring.
- (5).Program Pelatihan Siswa tentang Etika Penggunaan Teknologi: Mahasiswa merancang program pelatihan untuk siswa tentang etika penggunaan teknologi dan perilaku digital yang baik. Program ini bertujuan untuk membantu siswa menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab dan etis.
- (6).Rancangan Video Pembelajaran: Mahasiswa membuat video pembelajaran yang menjelaskan konsep-konsep kompleks dalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Video ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran tambahan di kelas atau sebagai materi belajar mandiri.
- (7).Proyek Penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran: Mahasiswa melakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Proyek ini dapat memberikan wawasan tentang dampak positif atau perluasan penggunaan media dalam pembelajaran.

Produk, program, dan proyek ini mencerminkan penerapan pengetahuan tentang desain media berbasis ICT dalam konteks pendidikan. Dengan menghasilkan produk dan program ini, mahasiswa dapat memberikan

kontribusi nyata dalam meningkatkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara efektif dan inovatif.

5.6.24. Desain Pembelajaran Online

Membahas tentang konsep dan teknik desain pembelajaran yang optimal untuk lingkungan pembelajaran online. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain instruksional, strategi pembelajaran online, dan penggunaan teknologi yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif. Matakuliah ini melibatkan pemahaman tentang desain antarmuka, organisasi konten, dan integrasi alat-alat online dalam pengembangan modul pembelajaran online. Mahasiswa juga akan mempelajari tentang pengelolaan pembelajaran online, termasuk evaluasi dan pemantauan peserta didik. Dengan menguasai matakuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat merancang dan mengembangkan lingkungan pembelajaran online yang memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara peserta didik dan fasilitator pembelajaran

Pemahaman dalam mata kuliah Desain Pembelajaran Online menggunakan bahasa pemrograman sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan kemampuan untuk merancang dan mengembangkan konten pembelajaran online yang lebih interaktif dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Bahasa Pemrograman Web: Mahasiswa memahami bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, dan JavaScript yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan halaman web interaktif dalam pembelajaran online.
- (2).Framework Pembelajaran: Mahasiswa memahami berbagai kerangka kerja (framework) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi atau platform pembelajaran online, seperti React, Angular, atau Vue.js. Pemahaman ini memungkinkan mahasiswa untuk membangun aplikasi pembelajaran yang lebih kompleks dan dinamis.
- (3).Penggunaan API dan Integrasi: Mahasiswa belajar untuk menggunakan Application Programming Interface (API) dan mengintegrasikan berbagai layanan online dalam platform pembelajaran, seperti integrasi video konferensi atau alat kolaborasi lainnya.
- (4).Pengembangan Aplikasi Pembelajaran: Mahasiswa memahami cara mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis web atau seluler yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- (5).Optimalisasi dan Pengujian: Mahasiswa memahami pentingnya mengoptimalkan kinerja aplikasi dan melakukan pengujian untuk

memastikan bahwa konten pembelajaran dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat dan platform.

- (6).Keamanan Aplikasi Pembelajaran: Mahasiswa memahami aspek keamanan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran online, termasuk perlindungan data pribadi dan penanganan kerentanan keamanan.
- (7).Kreativitas dalam Desain Konten: Mahasiswa diharapkan untuk menggabungkan kreativitas dalam desain konten pembelajaran dengan keterampilan pemrograman untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Pemahaman dalam mata kuliah Desain Pembelajaran Online menggunakan bahasa pemrograman memungkinkan mahasiswa teknologi pendidikan untuk menggabungkan keahlian dalam desain instruksional dan teknologi pemrograman untuk menciptakan konten pembelajaran online yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Hal ini menjadi semakin relevan mengingat meningkatnya penggunaan pembelajaran online dalam pendidikan saat ini.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Desain Pembelajaran Online menggunakan bahasa pemrograman dapat berupa:

- (1).Platform E-Learning: Mahasiswa dapat mengembangkan platform e-learning sendiri menggunakan bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Platform ini dapat berisi berbagai fitur seperti materi pembelajaran, tugas online, forum diskusi, dan asesmen.
- (2).Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis web atau seluler dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti React, Angular, atau Vue.js. Aplikasi ini dapat menampilkan konten pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- (3).Simulasi Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang simulasi pembelajaran berbasis web yang memungkinkan siswa untuk mempraktikkan keterampilan dan pengetahuan secara virtual. Simulasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman dan teknologi lainnya.
- (4).Aplikasi Kolaboratif: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama dalam kelompok atau tim secara online. Aplikasi ini dapat dirancang menggunakan bahasa pemrograman dan teknologi kolaborasi lainnya.
- (5).Pengaya Pembelajaran: Mahasiswa dapat mengembangkan pengaya (plugin) pembelajaran untuk platform LMS atau alat pembelajaran lainnya. Pengaya ini dapat menambahkan fitur khusus atau fungsionalitas tambahan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.

- (6).Sistem Asesmen Online: Mahasiswa dapat membuat sistem asesmen online yang interaktif menggunakan bahasa pemrograman. Sistem ini dapat mencakup berbagai jenis tugas dan ujian daring.

Penting untuk dicatat bahwa produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa dapat bervariasi tergantung pada tingkat keterampilan pemrograman yang dimiliki dan kompleksitas mata kuliah yang dipelajari. Selain itu, produk tersebut harus selaras dengan prinsip-prinsip desain instruksional dan kebutuhan pembelajaran yang relevan.

5.6.25. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Membahas tentang konsep dan teknik pengembangan materi pembelajaran yang interaktif dan multimedia. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain grafis, audio, video, dan animasi untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Matakuliah ini melibatkan penggunaan perangkat lunak khusus dan teknologi multimedia dalam pengembangan materi pembelajaran, termasuk pengeditan gambar, audio, dan video. Mahasiswa juga akan mempelajari tentang strategi penggunaan multimedia dalam konteks pembelajaran, termasuk integrasi multimedia dengan platform pembelajaran online. Dengan menguasai matakuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat merancang dan mengembangkan materi pembelajaran multimedia yang memfasilitasi pemahaman dan interaksi peserta didik.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan penguasaan tentang cara merancang, mengembangkan, dan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam pembelajaran. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Konsep Multimedia: Mahasiswa memahami konsep dasar multimedia, termasuk teori-teori yang mendasari penggunaan elemen multimedia dalam pembelajaran, seperti teori kognitif dan teori pembelajaran multimedia.
- (2).Desain Instruksional Multimedia: Mahasiswa mempelajari prinsip-prinsip desain instruksional yang berlaku dalam pengembangan multimedia pembelajaran, seperti menyusun tujuan pembelajaran, merancang struktur materi, dan memilih strategi interaktif yang tepat.
- (3).Pengembangan Konten Multimedia: Mahasiswa belajar untuk mengembangkan konten pembelajaran dalam berbagai format multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi.
- (4).Integrasi Teknologi: Mahasiswa memahami cara mengintegrasikan teknologi multimedia yang berbeda, seperti penggunaan alat pengeditan gambar atau video, dalam pembuatan konten multimedia pembelajaran.

- (5).Kreativitas dan Desain Grafis: Mahasiswa diharapkan untuk mengembangkan kreativitas dalam desain grafis dan mempertimbangkan estetika yang menarik agar konten multimedia pembelajaran lebih atraktif bagi siswa.
- (6).Penggunaan Alat Pengembangan Multimedia: Mahasiswa memahami dan menguasai berbagai perangkat lunak dan alat pengembangan multimedia yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- (7).Evaluasi dan Revisi: Mahasiswa mempelajari cara mengevaluasi efektivitas multimedia pembelajaran dan melakukan revisi berdasarkan umpan balik siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk merancang dan mengembangkan konten pembelajaran yang inovatif, menarik, dan berdampak positif terhadap proses pembelajaran siswa. Hal ini penting dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam.

Berikut adalah contoh produk atau proyek yang dibuat oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran:

- (1).Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa menciptakan aplikasi pembelajaran berbasis web atau seluler yang menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti video, gambar, dan animasi. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi pengguna.
- (2).Modul Pembelajaran Berbasis E-Learning: Mahasiswa mengembangkan modul pembelajaran berbasis e-learning yang mencakup berbagai materi pembelajaran dan asesmen di dalamnya. Modul ini dapat diakses secara online, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan fleksibel.
- (3).Video Pembelajaran: Mahasiswa menciptakan video pembelajaran yang menggabungkan animasi, klip video, dan narasi untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran secara visual dan menarik.
- (4).Buku Interaktif: Mahasiswa membuat buku interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, dan video untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.
- (5).Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game: Mahasiswa merancang aplikasi pembelajaran berbasis game yang menggunakan elemen permainan

untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menghibur.

- (6).Eksperimen Virtual: Mahasiswa menciptakan simulasi eksperimen virtual yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi dan percobaan dalam lingkungan yang aman dan terkontrol.
- (7).Situs Web Pembelajaran: Mahasiswa membuat situs web pembelajaran yang berisi sumber belajar, materi pembelajaran, dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran mandiri.
- (8).Pameran Virtual: Mahasiswa mengembangkan pameran virtual yang memperlihatkan karya siswa atau hasil proyek dalam format yang menarik dan interaktif.

Semua produk atau proyek tersebut dirancang dengan mempertimbangkan prinsip desain instruksional dan penggunaan teknologi multimedia yang efektif untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa. Mahasiswa juga melakukan evaluasi terhadap produk atau proyek yang mereka buat untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

5.6.26. Pengembangan Media Tiga Dimensi

Membahas tentang konsep dan teknik pengembangan media dengan tiga dimensi (3D) dalam konteks pembelajaran. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar desain 3D, termasuk penggunaan perangkat lunak khusus untuk membuat objek, lingkungan, dan animasi 3D. Matakuliah ini melibatkan penerapan teknologi visualisasi 3D dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Mahasiswa akan belajar tentang tahapan pengembangan media 3D, mulai dari perencanaan, desain, hingga implementasi dalam lingkungan pembelajaran. Matakuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu mengaplikasikan media 3D sebagai alat bantu pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik, memvisualisasikan konsep yang abstrak, dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengembangan Media Tiga Dimensi sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan karena melibatkan penguasaan tentang penggunaan teknologi tiga dimensi (3D) dalam konteks pembelajaran. Beberapa aspek pemahaman yang diharapkan dari mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah:

- (1).Konsep dan Prinsip 3D: Mahasiswa memahami konsep dan prinsip dasar teknologi tiga dimensi, seperti modeling, animasi, rendering, dan texturing. Mereka juga memahami cara membuat objek dan lingkungan 3D yang realistis.
- (2).Perangkat Lunak 3D: Mahasiswa belajar mengoperasikan perangkat lunak 3D yang umum digunakan dalam pembuatan konten 3D, seperti

Blender, Autodesk Maya, atau Cinema 4D. Mereka dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat animasi, model 3D, dan efek visual.

- (3).Desain Pembelajaran Berbasis 3D: Mahasiswa mempelajari cara merancang dan mengembangkan materi pembelajaran yang menggunakan teknologi tiga dimensi. Mereka dapat menciptakan konten pembelajaran seperti model 3D interaktif, simulasi, atau video pembelajaran 3D.
- (4).Interaksi dan Navigasi 3D: Mahasiswa memahami bagaimana merancang interaksi dan navigasi dalam lingkungan 3D, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran 3D secara intuitif.
- (5).Penerapan dalam Pembelajaran: Mahasiswa memahami potensi penerapan teknologi tiga dimensi dalam berbagai bidang pembelajaran, seperti sains, matematika, seni, dan sejarah. Mereka dapat merancang konten pembelajaran 3D yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
- (6).Evaluasi Konten 3D: Mahasiswa mempelajari cara mengevaluasi dan mengukur efektivitas konten pembelajaran 3D. Mereka dapat melakukan uji coba dan analisis terhadap dampak penggunaan media 3D dalam pembelajaran.

Pemahaman dalam mata kuliah Pengembangan Media Tiga Dimensi memberikan mahasiswa teknologi pendidikan keterampilan untuk menciptakan dan menggunakan konten pembelajaran tiga dimensi yang menarik dan interaktif. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi tiga dimensi secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

Berikut adalah contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pengembangan Media Tiga Dimensi:

- (1).Simulasi Interaktif: Mahasiswa mengembangkan simulasi interaktif berbasis 3D untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dalam mata pelajaran tertentu, seperti fisika, kimia, atau biologi. Simulasi ini memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen virtual dan melihat dampak dari berbagai variabel.
- (2).Video Pembelajaran 3D: Mahasiswa menciptakan video pembelajaran 3D yang menampilkan animasi dan visualisasi untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan jelas.
- (3).Model 3D Interaktif: Mahasiswa membuat model 3D interaktif yang memungkinkan siswa untuk memeriksa objek dari berbagai sudut pandang dan melakukan zoom in dan zoom out untuk memahami detailnya.

- (4).Eksplorasi Virtual: Mahasiswa menciptakan lingkungan virtual yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi dan perjalanan di dalamnya, seperti museum virtual, tempat bersejarah, atau lingkungan alam.
- (5).Pameran Virtual: Mahasiswa merancang pameran virtual berbasis 3D yang menampilkan karya seni, proyek siswa, atau hasil penelitian dengan cara yang interaktif dan menarik.
- (6).Aplikasi Pembelajaran Berbasis Realitas Virtual (VR): Mahasiswa mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis VR yang memberikan pengalaman pembelajaran yang immersif dan mendalam.
- (7).Konten Pembelajaran 3D untuk Pembelajaran Jarak Jauh: Mahasiswa menciptakan konten pembelajaran berbasis 3D untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, seperti materi kuliah dalam bentuk 3D, eksplorasi laboratorium virtual, atau tutorial interaktif.

Semua produk atau program tersebut dikembangkan dengan memperhatikan prinsip desain instruksional dan penggunaan teknologi tiga dimensi secara efektif dalam mendukung pembelajaran. Mahasiswa juga melakukan evaluasi dan refleksi terhadap produk atau program yang mereka hasilkan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan konten 3D yang dihasilkan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

5.6.27. Pengembangan Media Foto dan Video

Membahas tentang teknik dan konsep pengembangan media berbasis foto dan video dalam konteks pembelajaran. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar pengambilan gambar, pengeditan foto, dan pengeditan video, serta teknik penerapan efek visual dan suara yang menarik. Matakuliah ini melibatkan penggunaan perangkat lunak khusus untuk menghasilkan foto dan video berkualitas tinggi. Mahasiswa akan belajar tentang proses produksi media foto dan video, mulai dari perencanaan, pengambilan gambar, pengeditan, hingga distribusi dalam konteks pembelajaran. Matakuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu mengembangkan media foto dan video yang efektif dan menarik sebagai sarana pembelajaran, dengan mempertimbangkan prinsip desain, pesan yang disampaikan, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik

Pemahaman dalam mata kuliah Pengembangan Media Foto dan Video dengan konsep seperti segitiga exposure, Rule of Thirds komposisi, lighting, dan Videografi serta editing video dan foto menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, dan Corel, serta editing video menggunakan Adobe Premiere, Adobe After Effects, dan Adobe Audition sangat penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan. Berikut adalah penjelasan tentang masing-masing aspek pemahaman tersebut:

- (1).Segitiga Exposure: Mahasiswa memahami konsep segitiga exposure dalam fotografi, yaitu mengatur aperture, shutter speed, dan ISO secara seimbang untuk mencapai eksposur yang optimal dalam gambar. Pemahaman ini membantu mahasiswa menghasilkan foto dengan pencahayaan yang tepat dan kualitas gambar yang baik.
- (2).Rule of Thirds (Aturan Sepertiga): Mahasiswa memahami prinsip Rule of Thirds dalam komposisi fotografi dan videografi. Aturan ini mengajarkan untuk membagi bingkai menjadi sembilan bagian dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal, dan meletakkan objek atau poin penting pada titik persilangan garis untuk menciptakan komposisi yang seimbang dan menarik secara visual.
- (3).Lighting (Pencahayaan): Mahasiswa memahami pentingnya pencahayaan dalam fotografi dan videografi. Mereka belajar tentang teknik pencahayaan, termasuk penggunaan cahaya alami, cahaya studio, dan pencahayaan tambahan, untuk menciptakan efek dan mood yang diinginkan dalam gambar dan video.
- (4).Videografi: Mahasiswa memahami teknik dasar dalam videografi, termasuk pengaturan frame rate, kedalaman lapangan, dan gerakan kamera. Pemahaman ini membantu mereka merekam video dengan stabil, fokus yang tepat, dan efek visual yang sesuai.
- (5).Editing Video dan Foto menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, dan Corel: Mahasiswa belajar teknik editing menggunakan perangkat lunak profesional seperti Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, dan Corel untuk mengolah foto dan video. Mereka memahami bagaimana memotong, menyunting, menambahkan efek, dan mengatur transisi untuk menciptakan konten media yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- (6).Editing Video menggunakan Adobe Premiere, Adobe After Effects, dan Adobe Audition: Mahasiswa belajar teknik editing video lebih lanjut menggunakan perangkat lunak profesional seperti Adobe Premiere untuk mengedit video secara komprehensif, Adobe After Effects untuk efek visual, dan Adobe Audition untuk mengolah audio. Dengan ini, mereka dapat membuat konten video yang lebih dinamis dan berkualitas tinggi.

Pemahaman dalam segitiga exposure, Rule of Thirds komposisi, lighting, dan Videografi serta editing video dan foto menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, dan Corel, serta editing video menggunakan Adobe Premiere, Adobe After Effects, dan Adobe Audition memberikan mahasiswa teknologi pendidikan keterampilan yang penting dalam menciptakan dan menggunakan konten visual dan audio yang berkualitas. Dengan pemahaman ini, mahasiswa dapat lebih efektif dalam merancang dan mengimplementasikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berpengaruh melalui media fotografi, video, dan audio.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pengembangan Media Foto dan Video adalah:

- (1).Video Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menciptakan video pembelajaran yang interaktif dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, teks, suara, dan animasi. Video ini dapat dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep tertentu dalam materi pembelajaran.
- (2).Galeri Foto Pendidikan: Mahasiswa dapat membuat galeri foto pendidikan yang berisi berbagai gambar yang relevan dengan topik atau tema tertentu. Galeri ini dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan atau sebagai sarana memvisualisasikan konsep-konsep yang diajarkan.
- (3).Tutorial Editing Video: Mahasiswa dapat membuat tutorial atau panduan tentang cara mengedit video menggunakan perangkat lunak tertentu, seperti Adobe Premiere atau Final Cut Pro. Tutorial ini dapat membantu guru atau mahasiswa lain untuk mengasah keterampilan editing video mereka.
- (4).Video Dokumenter Pendidikan: Mahasiswa dapat menghasilkan video dokumenter tentang topik pendidikan tertentu, seperti peran teknologi dalam pembelajaran, tantangan dalam proses pendidikan, atau pengalaman belajar siswa. Video ini dapat digunakan sebagai sumber inspirasi dan refleksi dalam meningkatkan pembelajaran.
- (5).Animasi Edukasi: Mahasiswa dapat menciptakan animasi pendidikan yang menggabungkan elemen-elemen visual dan narasi untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
- (6).Channel Media Sosial Edukasi: Mahasiswa dapat mengembangkan dan mengelola channel media sosial yang fokus pada pendidikan, di mana mereka mempublikasikan konten-konten yang relevan dengan topik pembelajaran tertentu. Channel ini dapat digunakan sebagai sarana untuk berbagi informasi dan menginspirasi pembelajaran di luar kelas.
- (7).Video Presentasi Pembelajaran: Mahasiswa dapat membuat video presentasi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Video ini dapat menjadi alternatif untuk presentasi tradisional di depan kelas, memungkinkan siswa untuk mengakses dan meninjau materi pembelajaran kapan saja.
- (8).Projek Kolaboratif Video: Mahasiswa dapat berkolaborasi dengan rekan-rekan sekelas untuk menghasilkan proyek video yang lebih besar, seperti film pendek atau kampanye sosial. Proyek ini melibatkan berbagai aspek pengembangan media dan memperkuat keterampilan kerjasama.

Semua produk atau program di atas menggabungkan keterampilan dalam pengembangan media foto dan video dengan fokus pada pembelajaran dan pendidikan. Mahasiswa teknologi pendidikan dapat menghasilkan konten-konten ini sebagai bagian dari tugas akademis atau sebagai proyek mandiri untuk menggali potensi media sebagai alat pembelajaran yang efektif dan inovatif.

5.6.28. Pengembangan Media dan Sumber Belajar

Membahas tentang konsep, strategi, dan teknik dalam pengembangan media dan sumber belajar yang efektif dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari teori-teori pengembangan media dan sumber belajar, serta mendapatkan pemahaman tentang prinsip desain yang baik dan adaptif. Matakuliah ini juga melibatkan penggunaan teknologi terkini dalam pengembangan media, seperti perangkat lunak desain grafis, animasi, dan multimedia. Mahasiswa akan belajar mengembangkan berbagai jenis media dan sumber belajar, termasuk buku elektronik, modul interaktif, permainan pendidikan, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Matakuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki keterampilan dalam mengembangkan media dan sumber belajar yang menarik, inovatif, dan mendukung proses pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Pengembangan Media dan Sumber Belajar adalah salah satu mata kuliah penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan menggunakan berbagai media serta sumber belajar dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa aspek pemahaman yang penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan dalam mata kuliah ini:

- (1).Pengertian Media dan Sumber Belajar: Mahasiswa perlu memahami konsep dasar tentang apa itu media dan sumber belajar. Media belajar meliputi segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, seperti buku teks, audio, video, grafik, perangkat lunak, dan lain sebagainya. Sumber belajar mencakup referensi, materi ajar, modul, dan berbagai sumber informasi yang relevan dengan materi pembelajaran.
- (2).Karakteristik Media dan Sumber Belajar: Mahasiswa harus memahami karakteristik berbagai jenis media dan sumber belajar. Hal ini termasuk kelebihan, kekurangan, dan kondisi penggunaannya yang efektif. Pemahaman ini penting agar mahasiswa dapat memilih dan mengembangkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
- (3).Teori Pembelajaran yang Relevan: Pemahaman tentang teori pembelajaran seperti behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan teori belajar lainnya akan membantu mahasiswa dalam merancang media

dan sumber belajar yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan media dan sumber belajar harus didasarkan pada prinsip-prinsip teori pembelajaran yang relevan.

- (4).Proses Desain Instruksional: Mahasiswa perlu memahami proses desain instruksional dalam mengembangkan media dan sumber belajar. Proses ini meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemahaman tentang desain instruksional membantu mahasiswa menciptakan media dan sumber belajar yang efektif dan efisien.
- (5).Teknologi dalam Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Mata kuliah ini juga membahas pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media dan sumber belajar. Mahasiswa perlu memahami berbagai alat dan aplikasi teknologi yang relevan untuk menciptakan media dan sumber belajar yang interaktif dan menarik.
- (6).Penilaian Media dan Sumber Belajar: Mahasiswa juga harus memahami proses penilaian media dan sumber belajar. Penilaian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dan kualitas media serta sumber belajar yang telah dikembangkan. Penilaian ini membantu untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari media dan sumber belajar sehingga dapat dilakukan perbaikan.
- (7).Etika Penggunaan Media dan Sumber Belajar: Penting bagi mahasiswa untuk memahami etika penggunaan media dan sumber belajar, terutama dalam konteks teknologi. Hal ini mencakup hak cipta, keamanan data, privasi, dan tanggung jawab dalam menggunakan media dan sumber belajar.

Melalui pemahaman atas konsep-konsep tersebut, mahasiswa teknologi pendidikan akan dapat mengembangkan media dan sumber belajar yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, pemahaman ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dan tren dalam pengembangan media dan sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif.

Mahasiswa sarjana teknologi pendidikan, setelah mempelajari matakuliah Pengembangan Media dan Sumber Belajar, dapat menghasilkan berbagai produk atau program yang relevan dengan pembelajaran dan pengembangan media. Berikut beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan:

- (1).Modul Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat merancang modul pembelajaran interaktif berbasis komputer atau aplikasi bergerak. Modul ini dapat dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia, seperti gambar, audio, dan video, serta fitur interaktif, seperti kuis, latihan soal, dan simulasi.

- (2).E-Book atau E-Materi Ajar: Mahasiswa dapat mengembangkan e-book atau materi ajar digital yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. E-book ini bisa meliputi materi pelajaran, contoh kasus, dan penjelasan yang disajikan dengan tampilan yang menarik.
- (3).Video Pembelajaran: Mahasiswa dapat membuat video pembelajaran yang menggabungkan visual, audio, dan animasi untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Video ini bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di dalam kelas atau sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik.
- (4).Perangkat Lunak Pembelajaran (Software Edukasi): Mahasiswa dapat merancang perangkat lunak pembelajaran berbasis komputer untuk memfasilitasi proses pembelajaran secara interaktif. Contohnya, permainan edukasi atau aplikasi untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah atau keterampilan kreatif.
- (5).Website Pendidikan: Mahasiswa dapat membuat website pendidikan yang menyediakan sumber belajar, referensi, dan bahan pembelajaran bagi peserta didik. Website ini dapat diakses secara online dan diatur dengan struktur yang memudahkan pengguna untuk menemukan informasi yang dibutuhkan.
- (6).Podcast Edukasi: Mahasiswa dapat menciptakan podcast edukasi yang membahas topik-topik tertentu dalam bentuk audio. Podcast ini dapat dijadikan sebagai alternatif cara belajar bagi peserta didik yang lebih suka mendengarkan daripada membaca.
- (7).Infografis Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang infografis pendidikan yang menyajikan informasi dan data secara visual dengan menarik. Infografis ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami.
- (8).Platform Pembelajaran Berbasis Virtual: Mahasiswa dapat mengembangkan platform pembelajaran berbasis virtual, seperti ruang kelas virtual atau lingkungan simulasi, yang memungkinkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam dunia maya.

Semua produk atau program di atas merupakan contoh kontribusi nyata mahasiswa teknologi pendidikan dalam bidang Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Setiap produk atau program ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memfasilitasi pemahaman peserta didik, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

5.6.29. Desain Media Grafik

Mengajarkan mahasiswa tentang konsep dan prinsip dasar dalam desain grafis yang berkaitan dengan teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari penggunaan perangkat lunak desain grafis, seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan CorelDRAW, untuk menciptakan elemen visual yang menarik dan efektif dalam media pembelajaran. Matakuliah ini juga membahas tentang teori warna, tipografi, komposisi, dan penggunaan grafik dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan belajar mengaplikasikan konsep desain grafis dalam pengembangan materi pembelajaran, infografis, ilustrasi, dan visualisasi data. Matakuliah ini bertujuan untuk melengkapi mahasiswa dengan keterampilan dalam merancang dan menghasilkan desain grafis yang komunikatif, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan teknologi Pendidikan.

Mata kuliah Desain Media Grafik merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum teknologi pendidikan. Pemahaman yang diperoleh oleh mahasiswa dalam mata kuliah ini akan memberikan mereka keterampilan untuk merancang dan menggunakan media grafis yang efektif dalam konteks pembelajaran. Berikut adalah beberapa aspek pemahaman yang penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan dalam mata kuliah Desain Media Grafik:

- (1).Prinsip Desain Grafis: Mahasiswa perlu memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti proporsi, keseimbangan, kontras, ritme, dan harmoni. Prinsip-prinsip ini membantu dalam menciptakan media grafik yang menarik, mudah dibaca, dan estetis.
- (2).Penggunaan Warna: Pemahaman tentang penggunaan warna dalam desain grafis penting bagi mahasiswa. Warna memiliki peran besar dalam menciptakan suasana dan pesan yang ingin disampaikan. Mahasiswa harus tahu bagaimana memilih kombinasi warna yang tepat dan memahami makna dan psikologi warna dalam konteks pembelajaran.
- (3).Tipografi: Pemahaman tentang tipografi (pengaturan huruf) akan membantu mahasiswa dalam memilih jenis huruf yang sesuai untuk berbagai media grafik. Tampilan huruf yang tepat akan meningkatkan legibilitas dan estetika dari materi pembelajaran.
- (4).Komposisi Visual: Mahasiswa harus memahami cara menyusun elemen-elemen grafis secara visual agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Penempatan, ukuran, dan hubungan antar elemen grafis harus diperhatikan untuk mencapai kesan yang diinginkan.
- (5).Penggunaan Gambar dan Grafik: Mahasiswa perlu memahami bagaimana menggunakan gambar dan grafik dalam desain media grafik. Mereka harus dapat memilih gambar yang relevan, berkualitas tinggi, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, mahasiswa juga harus mengetahui tentang hak cipta dan penggunaan gambar secara etis.

- (6). Visualisasi Data: Pemahaman tentang cara menggambarkan data secara visual adalah aspek penting dalam desain media grafik. Mahasiswa perlu menguasai berbagai jenis grafik dan diagram untuk menyajikan informasi atau data secara efektif dan mudah dipahami.
- (7). Desain Responsif: Dalam era teknologi yang semakin maju, mahasiswa harus memahami desain grafis responsif. Artinya, media grafik yang mereka rancang harus dapat menyesuaikan diri dengan berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone, sehingga pengalaman pengguna tetap optimal.
- (8). Penggunaan Perangkat Lunak Desain: Mahasiswa perlu menguasai perangkat lunak desain grafis yang umum digunakan, seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign atau CorelDRAW. Pemahaman tentang teknik dan alat yang ada dalam perangkat lunak ini akan memfasilitasi mereka dalam menciptakan karya grafis yang profesional.

Melalui pemahaman atas konsep-konsep di atas, mahasiswa teknologi pendidikan akan dapat merancang media grafik yang menarik, informatif, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Desain grafis yang baik akan meningkatkan daya tarik dan efisiensi materi pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami konten secara lebih baik.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan setelah mempelajari matakuliah Desain Media Grafik:

- (1). Infografis Pendidikan: Mahasiswa dapat membuat infografis yang menggabungkan teks, ikon, dan grafik untuk menyajikan informasi atau data secara visual. Infografis ini dapat digunakan sebagai materi pendukung dalam materi pelajaran, ringkasan konsep, atau ringkasan hasil belajar.
- (2). Presentasi Interaktif: Mahasiswa dapat merancang presentasi interaktif yang menarik menggunakan aplikasi presentasi atau platform khusus. Presentasi ini bisa mencakup elemen-elemen animasi, transisi, dan gambar untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik.
- (3). Desain Poster Pendidikan: Mahasiswa dapat membuat desain poster pendidikan yang menarik dan informatif. Poster ini bisa digunakan untuk mempromosikan acara atau menyampaikan pesan-pesan penting dalam lingkungan sekolah.
- (4). Grafik Pembelajaran dalam Modul: Mahasiswa dapat menyusun modul pembelajaran yang dilengkapi dengan grafik, diagram, dan ilustrasi untuk membantu memahami konsep-konsep tertentu dalam pelajaran.

- (5).Materi Ajar Digital dengan Multimedia: Mahasiswa dapat mengembangkan materi ajar digital yang interaktif dengan menyertakan elemen multimedia, seperti audio, video, dan animasi, untuk menarik minat dan perhatian peserta didik.
- (6).E-Book Edukasi: Mahasiswa bisa menciptakan e-book edukasi dengan tata letak menarik, gambar yang relevan, dan penjelasan yang jelas untuk mendukung proses pembelajaran.
- (7).Media Grafis untuk Permainan Edukasi: Mahasiswa dapat merancang media grafis untuk permainan edukasi, baik dalam bentuk aplikasi komputer, permainan papan, atau kartu belajar. Media grafis ini akan meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
- (8).Desain Laman Web Edukasi: Mahasiswa bisa merancang tata letak dan grafik untuk laman web edukasi yang menarik dan mudah dinavigasi bagi peserta didik.
- (9).Animasi Pembelajaran: Mahasiswa dapat membuat animasi yang mengilustrasikan proses atau konsep pembelajaran secara visual. Animasi ini bisa menjadi alat bantu untuk membantu pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran tertentu.
- (10). Logo atau Identitas Visual Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang logo atau identitas visual untuk institusi pendidikan, program pembelajaran, atau acara tertentu. Logo ini akan menjadi representasi visual yang kuat dan mudah diingat oleh masyarakat.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk menciptakan media grafis yang efektif dalam menyampaikan informasi, memfasilitasi pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Mahasiswa teknologi pendidikan dengan keterampilan desain grafis dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

5.6.30. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT

Membahas tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam pengembangan bahan ajar yang efektif. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain instruksional, strategi pengajaran, dan teknik pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan konteks teknologi pendidikan. Matakuliah ini memberikan pemahaman tentang penggunaan berbagai alat dan aplikasi ICT, seperti multimedia interaktif, animasi, simulasi, dan e-learning, dalam menyusun bahan ajar yang menarik dan berinteraksi. Selain itu, mahasiswa juga akan belajar mengintegrasikan aspek pedagogis, desain grafis, dan evaluasi dalam pengembangan bahan ajar berbasis ICT. Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar yang

inovatif, responsif, dan berbasis teknologi guna meningkatkan pengalaman belajar para peserta didik.

Dalam mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT menggunakan teknologi online, mahasiswa teknologi pendidikan akan mendapatkan pemahaman mendalam tentang cara merancang dan mengembangkan bahan ajar yang mengintegrasikan teknologi online dalam proses pembelajaran. Beberapa aspek pemahaman penting yang akan diperoleh oleh mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah sebagai berikut:

- (1).Teknologi Online dan Pembelajaran Jarak Jauh: Mahasiswa akan memahami berbagai teknologi online yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, seperti platform e-learning, video konferensi, aplikasi kolaborasi, dan alat-alat digital lainnya. Pemahaman ini akan membantu mereka dalam mengintegrasikan teknologi online yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- (2).Desain Pembelajaran Online: Mahasiswa akan belajar tentang prinsip-prinsip desain pembelajaran online yang efektif. Mereka akan memahami bagaimana menyusun bahan ajar yang interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh.
- (3).Interaksi dan Kolaborasi Online: Pemahaman tentang cara menciptakan interaksi dan kolaborasi online antara peserta didik dan pendidik akan menjadi fokus dalam mata kuliah ini. Mahasiswa akan belajar tentang strategi untuk menjaga keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh.
- (4).Penilaian dan Umpan Balik Online: Mahasiswa akan memahami cara melakukan penilaian dan memberikan umpan balik secara online. Mereka akan belajar tentang berbagai metode penilaian online dan bagaimana memberikan respons yang efektif kepada peserta didik.
- (5).Pengelolaan Kelas Virtual: Pemahaman tentang pengelolaan kelas virtual menjadi penting dalam mata kuliah ini. Mahasiswa akan memahami cara mengatur dan mengelola ruang kelas virtual, mengelola materi pembelajaran, dan memantau perkembangan peserta didik secara online.
- (6).Etika dan Keamanan dalam Pembelajaran Online: Mahasiswa akan mempelajari tentang etika penggunaan teknologi online dan pentingnya menjaga keamanan data dalam pembelajaran jarak jauh. Mereka akan memahami tentang hak cipta, privasi, dan tindakan-tindakan keamanan yang harus diperhatikan dalam lingkungan pembelajaran online.
- (7).Kustomisasi dan Fleksibilitas Pembelajaran: Pemahaman tentang fleksibilitas dan kustomisasi pembelajaran menjadi kunci dalam

pembelajaran online. Mahasiswa akan belajar tentang cara menyusun bahan ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu peserta didik.

- (8).Integrasi Teknologi Online dengan Pembelajaran Tatap Muka: Mahasiswa akan belajar tentang pentingnya mengintegrasikan teknologi online dengan pembelajaran tatap muka (blended learning). Pemahaman ini memungkinkan mahasiswa untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi online sebagai tambahan dalam pembelajaran yang berbasis kelas.

Melalui pemahaman atas konsep-konsep di atas, mahasiswa teknologi pendidikan akan dapat mengembangkan bahan ajar berbasis ICT menggunakan teknologi online yang efektif, fleksibel, dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran jarak jauh. Pemahaman ini akan membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dengan perkembangan pendidikan dalam era digital dan teknologi informasi.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ICT menggunakan teknologi online:

- (1).Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS): Mahasiswa dapat mengembangkan LMS untuk membantu pendidik dalam mengelola pembelajaran jarak jauh. LMS ini akan mencakup fitur-fitur seperti pengunggahan materi ajar, tugas online, forum diskusi, sistem penilaian, dan pemantauan kemajuan peserta didik.
- (2).Aplikasi E-Learning Mobile: Mahasiswa bisa merancang aplikasi e-learning untuk perangkat mobile, seperti smartphone dan tablet. Aplikasi ini akan memungkinkan peserta didik mengakses materi ajar, video pembelajaran, dan tugas dari mana saja secara praktis.
- (3).Webinar atau Kuliah Online: Mahasiswa dapat menyusun program webinar atau kuliah online yang memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik melalui video konferensi. Program ini dapat berupa kuliah, diskusi, workshop, atau acara pembelajaran lainnya.
- (4).Materi Ajar Digital Interaktif: Mahasiswa bisa menciptakan materi ajar digital yang interaktif dan menarik menggunakan multimedia, simulasi, dan animasi. Materi ini akan membantu peserta didik dalam memahami konsep secara visual dan praktis.
- (5).Permainan Edukasi Berbasis Online: Mahasiswa dapat merancang permainan edukasi yang dapat diakses secara online. Permainan ini akan mengintegrasikan pembelajaran dengan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik.

- (6). Platform Diskusi dan Kolaborasi: Mahasiswa bisa mengembangkan platform khusus untuk diskusi dan kolaborasi antar peserta didik, baik dalam bentuk forum online atau platform berbasis aplikasi. Platform ini akan memfasilitasi interaksi dan pertukaran informasi di antara peserta didik.
- (7). Program Pelatihan Online: Mahasiswa dapat membuat program pelatihan online untuk pendidik atau masyarakat umum. Program ini akan mencakup materi ajar, video tutorial, dan sertifikat pelatihan yang dapat diakses secara online.
- (8). Blog atau Kanal Media Sosial Pendidikan: Mahasiswa bisa menciptakan blog atau kanal media sosial yang berfokus pada pembelajaran dan pendidikan. Konten yang dibagikan dapat berupa artikel, video, dan tips pembelajaran yang relevan.
- (9). Sistem E-Portfolio: Mahasiswa dapat merancang sistem e-portfolio untuk peserta didik agar dapat menyimpan dan menampilkan karya-karya, tugas, dan proyek pembelajaran secara online.
- (10). Video Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menghasilkan video pembelajaran interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dan berinteraksi dengan konten pembelajaran, seperti memilih jawaban pada pertanyaan yang diajukan dalam video.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk memanfaatkan teknologi online dalam mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran yang lebih interaktif. Produk atau program tersebut akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran berbasis ICT menggunakan teknologi online.

5.6.31. Merancang Program Pengembangan

Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam merancang program-program pengembangan yang berkaitan dengan bidang teknologi pendidikan. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam perencanaan dan pengembangan program pendidikan dengan pendekatan berbasis teknologi.

Mata kuliah "Merancang Program Pengembangan" bagi mahasiswa teknologi pendidikan mencakup berbagai topik yang relevan dengan perencanaan dan pengembangan program pendidikan berbasis teknologi. Beberapa topik yang umumnya dibahas dalam mata kuliah ini antara lain:

- (1). Konsep dan Tujuan Pengembangan Program: Mahasiswa akan diperkenalkan pada konsep dasar dan tujuan dari pengembangan program pendidikan. Mereka akan memahami pentingnya merancang

program yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran.

- (2). Analisis Kebutuhan Pengembangan: Mahasiswa akan mempelajari metode dan teknik analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tantangan dan masalah dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan ini akan membantu mereka dalam menentukan arah pengembangan program yang efektif.
- (3). Perencanaan Program Pengembangan: Mahasiswa akan memahami proses perencanaan yang sistematis dalam pengembangan program pendidikan. Mereka akan belajar tentang penentuan tujuan, penjadwalan, alokasi sumber daya, dan langkah-langkah strategis untuk mencapai hasil yang diharapkan.
- (4). Desain Instruksional: Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain instruksional dalam merancang materi pembelajaran yang efektif dan menarik. Pemahaman ini akan membantu mereka dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam desain pembelajaran.
- (5). Teknologi Pendidikan dalam Program Pengembangan: Topik ini akan membahas bagaimana teknologi pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Mahasiswa akan mempelajari berbagai alat dan aplikasi teknologi yang dapat mendukung pembelajaran yang interaktif dan kreatif.
- (6). Implementasi Program: Mahasiswa akan memahami strategi dan proses implementasi program pengembangan dengan sukses. Mereka akan belajar tentang manajemen perubahan, koordinasi tim, dan aspek praktis lainnya dalam pelaksanaan program.
- (7). Evaluasi Program: Mahasiswa akan mempelajari metode evaluasi program untuk mengukur efektivitas dan dampak dari program yang telah diimplementasikan. Evaluasi ini penting untuk menilai keberhasilan program dan memberikan umpan balik untuk perbaikan di masa depan.
- (8). Etika dalam Pengembangan Program: Pemahaman tentang etika dalam pengembangan program pendidikan juga menjadi fokus dalam mata kuliah ini. Mahasiswa akan memahami pentingnya menghormati hak-hak peserta didik, etika penggunaan teknologi, dan pertimbangan etis lainnya dalam perencanaan dan pelaksanaan program.

Mata kuliah "Merancang Program Pengembangan" memberikan bekal penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan dalam merencanakan dan mengembangkan program pendidikan yang berkualitas dan inovatif. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan dan strategi pengajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik.

5.6.32. Pelatihan Kinerja

Mengembangkan pemahaman mahasiswa tentang konsep dan strategi pelatihan kinerja dalam konteks pendidikan. Matakuliah ini membahas berbagai metode dan teknik pelatihan yang efektif untuk meningkatkan kinerja individu dan kelompok dalam menggunakan teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari proses perencanaan, desain, implementasi, dan evaluasi program pelatihan kinerja, termasuk identifikasi kebutuhan pelatihan, pengembangan materi pelatihan, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, serta pengukuran dan penilaian hasil pelatihan. Selain itu, mahasiswa juga akan diajarkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan manajemen waktu yang diperlukan untuk menjadi seorang pelatih yang efektif. Matakuliah ini akan mempersiapkan mahasiswa untuk mendukung pengguna teknologi pendidikan dalam meningkatkan kinerja mereka melalui pelatihan yang relevan dan terarah.

Mata kuliah "Pelatihan Kinerja" bagi mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam merancang dan melaksanakan pelatihan yang efektif untuk meningkatkan kinerja individu atau kelompok dalam konteks pendidikan. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini antara lain:

- (1).Konsep dan Tujuan Pelatihan: Mahasiswa akan diperkenalkan pada konsep dasar pelatihan kinerja dan tujuan dari pelatihan dalam konteks pendidikan. Mereka akan memahami pentingnya pelatihan dalam meningkatkan kompetensi dan kinerja peserta didik, pendidik, atau pihak terkait lainnya.
- (2).Analisis Kebutuhan Pelatihan: Mahasiswa akan mempelajari metode dan teknik analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi area di mana pelatihan diperlukan. Analisis kebutuhan ini akan membantu mereka dalam menentukan prioritas dan ruang lingkup pelatihan yang relevan.
- (3).Desain Program Pelatihan: Mahasiswa akan belajar tentang perencanaan dan desain program pelatihan yang efektif. Mereka akan memahami langkah-langkah merancang tujuan pelatihan, menyusun kurikulum, menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai, serta mengatur strategi evaluasi.
- (4).Implementasi Pelatihan: Topik ini akan membahas tentang proses pelaksanaan pelatihan yang efektif. Mahasiswa akan memahami strategi menghadapi tantangan dalam implementasi dan bagaimana memastikan pelaksanaan pelatihan berjalan lancar.
- (5).Teknologi dalam Pelatihan Kinerja: Mahasiswa akan mempelajari bagaimana teknologi pendidikan dapat digunakan untuk mendukung pelatihan kinerja. Pemahaman ini akan membantu mereka dalam mengintegrasikan teknologi, seperti pembelajaran berbasis e-learning dan platform pembelajaran, dalam program pelatihan.

- (6).Evaluasi dan Pengukuran Kinerja: Mahasiswa akan mempelajari metode evaluasi dan pengukuran kinerja peserta pelatihan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keberhasilan program pelatihan dan dampaknya terhadap kinerja individu atau kelompok.
- (7).Kepemimpinan dalam Pelatihan: Topik ini akan membahas peran dan keterampilan kepemimpinan dalam melaksanakan pelatihan kinerja. Mahasiswa akan belajar tentang cara memotivasi peserta pelatihan, memfasilitasi diskusi, dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran.
- (8).Etika dalam Pelatihan: Pemahaman tentang etika dalam pelatihan menjadi penting dalam mata kuliah ini. Mahasiswa akan memahami pentingnya mematuhi prinsip-prinsip etika, seperti menghormati hak-hak peserta pelatihan dan menjaga kerahasiaan informasi.

Mata kuliah "Pelatihan Kinerja" memberikan bekal penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan dalam merancang dan melaksanakan program pelatihan yang efektif dalam konteks pendidikan. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek yang relevan dengan pengembangan kemampuan dan kinerja individu atau kelompok dalam lingkungan pembelajaran.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pelatihan Kinerja:

- (1).Modul Pelatihan Online: Mahasiswa dapat merancang modul pelatihan online yang berisi materi pelatihan, video tutorial, dan latihan interaktif untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam suatu bidang tertentu.
- (2).Pelatihan Simulasi: Mahasiswa bisa menciptakan program pelatihan simulasi berbasis teknologi yang memungkinkan peserta untuk berlatih dalam situasi yang mirip dengan dunia nyata. Misalnya, pelatihan simulasi untuk calon guru dalam menghadapi situasi kelas yang menantang.
- (3).Pelatihan Kolaboratif Berbasis Online: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan kinerja yang melibatkan kolaborasi antara peserta melalui platform pembelajaran online atau alat kolaborasi, seperti forum diskusi atau proyek bersama.
- (4).Aplikasi Pelatihan Mobile: Mahasiswa bisa mengembangkan aplikasi mobile yang menyediakan akses ke materi pelatihan, panduan, dan kuis untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam suatu bidang khusus.
- (5).Program Pelatihan Guru tentang Penggunaan Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan kinerja khusus untuk

guru yang ingin meningkatkan pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pembelajaran mereka.

- (6).Pelatihan Soft Skills: Mahasiswa bisa menciptakan program pelatihan untuk mengembangkan keterampilan lunak (soft skills) seperti komunikasi efektif, kepemimpinan, dan kerja tim bagi peserta didik atau tenaga kerja di dunia pendidikan.
- (7).Program Pelatihan Pengembangan Profesional: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan kinerja yang mendukung pengembangan profesional para pendidik atau tenaga kependidikan dalam menghadapi tuntutan dunia pendidikan yang terus berkembang.
- (8).Pelatihan Penyusunan Rencana Pembelajaran: Mahasiswa bisa menciptakan program pelatihan untuk membantu pendidik dalam merencanakan pembelajaran yang efektif, termasuk menyusun kurikulum, rencana pembelajaran, dan materi ajar.
- (9).Pelatihan Peningkatan Kualitas Pembelajaran Online: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan khusus untuk mengajarkan pendidik cara meningkatkan kualitas pembelajaran online dan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
- (10). Program Pelatihan Manajemen Kelas: Mahasiswa bisa menciptakan program pelatihan untuk membantu guru dalam mengelola kelas secara efektif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, dan menghadapi tantangan manajemen kelas.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk mengoptimalkan proses pelatihan kinerja melalui penggunaan teknologi pendidikan. Produk atau program tersebut membantu mahasiswa teknologi pendidikan dalam mengaplikasikan pemahaman mereka tentang pelatihan kinerja yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan.

5.6.33. Penjaminan Mutu Pembelajaran

memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang konsep dan prinsip penjaminan mutu dalam konteks pembelajaran. Matakuliah ini membahas berbagai pendekatan, metode, dan instrumen penilaian mutu pembelajaran, baik secara formatif maupun sumatif. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana melakukan evaluasi, pengukuran, dan pengembangan mutu pembelajaran dengan menggunakan alat dan teknik yang tepat. Matakuliah ini juga membahas tentang peran teknologi pendidikan dalam mendukung penjaminan mutu pembelajaran, termasuk penggunaan alat dan aplikasi teknologi yang relevan. Selain itu, mahasiswa juga akan diajarkan tentang perencanaan dan implementasi sistem penjaminan mutu, serta analisis data dan tindak lanjut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Matakuliah ini akan mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi profesional dalam bidang penjaminan mutu pembelajaran, sehingga dapat berkontribusi dalam

meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan dan pengawasan mutu pembelajaran yang efektif.

Mata kuliah "Penjaminan Mutu Pembelajaran" bagi mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam mengelola dan memastikan kualitas pembelajaran yang optimal. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini antara lain:

- (1).Konsep Penjaminan Mutu Pembelajaran: Mahasiswa akan diperkenalkan pada konsep dasar penjaminan mutu pembelajaran dan pentingnya kualitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- (2).Prinsip Penjaminan Mutu Pembelajaran: Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip yang menjadi dasar penjaminan mutu pembelajaran, termasuk standar-standar yang harus dipenuhi dan proses evaluasi kualitas pembelajaran.
- (3).Penilaian Pembelajaran: Mahasiswa akan belajar tentang berbagai metode penilaian pembelajaran, baik formatif maupun sumatif, yang digunakan untuk mengukur kemajuan peserta didik dan mengidentifikasi kebutuhan perbaikan.
- (4).Evaluasi Kurikulum: Topik ini akan membahas tentang evaluasi kurikulum sebagai bagian dari penjaminan mutu pembelajaran. Mahasiswa akan memahami cara mengevaluasi kurikulum yang ada dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki.
- (5).Penggunaan Data dalam Penjaminan Mutu: Mahasiswa akan mempelajari pentingnya pengumpulan dan analisis data dalam penjaminan mutu pembelajaran. Data tersebut akan membantu dalam pengambilan keputusan dan perencanaan perbaikan pembelajaran.
- (6).Implementasi Teknologi dalam Penjaminan Mutu: Mahasiswa akan memahami bagaimana teknologi pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas penjaminan mutu pembelajaran. Hal ini termasuk penggunaan platform e-learning dan alat analisis data.
- (7).Penyusunan Rencana Tindakan Perbaikan: Mahasiswa akan belajar tentang cara menyusun rencana tindakan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi dan analisis data. Rencana ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi masalah yang ditemukan.
- (8).Manajemen Perubahan dalam Penjaminan Mutu: Mahasiswa akan mempelajari strategi manajemen perubahan yang efektif dalam mengimplementasikan perbaikan dan peningkatan dalam konteks pembelajaran.

- (9).Kualitas Instruksional: Topik ini akan membahas tentang kualitas instruksional dan bagaimana meningkatkannya melalui penggunaan metode mengajar yang inovatif dan relevan dengan peserta didik.
- (10). Audit Mutu Pembelajaran: Mahasiswa bisa memahami proses audit mutu pembelajaran dan peranannya dalam mengevaluasi dan meningkatkan sistem pembelajaran.

Mata kuliah "Penjaminan Mutu Pembelajaran" memberikan bekal penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan dalam mengelola dan memastikan pembelajaran yang berkualitas. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek yang relevan dengan upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran, baik dari segi metode pengajaran, evaluasi, maupun penggunaan teknologi dalam penjaminan mutu pembelajaran.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Penjaminan Mutu Pembelajaran:

- (1).Sistem Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang sistem penilaian dan evaluasi pembelajaran yang komprehensif untuk memastikan pemantauan yang efektif terhadap kualitas pembelajaran. Sistem ini dapat mencakup berbagai metode penilaian, seperti ujian, tugas, proyek, atau portofolio.
- (2).Modul Pelatihan Penjaminan Mutu: Mahasiswa bisa menciptakan modul pelatihan yang menyajikan prinsip-prinsip penjaminan mutu pembelajaran kepada pendidik atau tenaga kependidikan. Modul ini dapat diakses secara online dan berisi materi, video, dan latihan interaktif.
- (3).Sistem Manajemen Data Penjaminan Mutu: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem manajemen data yang memungkinkan pengumpulan, analisis, dan visualisasi data terkait kualitas pembelajaran. Sistem ini akan membantu dalam mengambil keputusan yang lebih tepat berdasarkan informasi yang akurat.
- (4).Program Pengembangan Instruksional: Mahasiswa bisa merancang program pengembangan instruksional untuk meningkatkan kualitas mengajar para pendidik. Program ini dapat mencakup pelatihan tentang metode mengajar yang inovatif, penggunaan teknologi, atau pengembangan materi ajar yang efektif.
- (5).Rencana Tindakan Perbaikan Pembelajaran: Mahasiswa dapat menyusun rencana tindakan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran dan data penjaminan mutu. Rencana ini akan berisi langkah-langkah konkrit untuk mengatasi masalah atau kekurangan dalam pembelajaran.

- (6).Panduan Penjaminan Mutu Pembelajaran: Mahasiswa bisa membuat panduan praktis untuk membantu institusi pendidikan dalam mengimplementasikan penjaminan mutu pembelajaran. Panduan ini akan mencakup langkah-langkah, prosedur, dan pedoman terkait penjaminan mutu.
- (7).Audit Mutu Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang program audit mutu pembelajaran yang membantu dalam mengevaluasi kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Audit ini akan memberikan rekomendasi perbaikan dan rencana tindakan yang lebih baik.
- (8).Sistem Umpan Balik Peserta Didik: Mahasiswa bisa mengembangkan sistem umpan balik yang memungkinkan peserta didik memberikan evaluasi dan masukan terhadap pengalaman pembelajaran mereka. Sistem ini akan membantu institusi dalam memahami kebutuhan peserta didik dan meningkatkan proses pembelajaran.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif sesuai dengan standar-standar penjaminan mutu. Produk atau program tersebut membantu mahasiswa teknologi pendidikan dalam mengaplikasikan pemahaman mereka tentang penjaminan mutu pembelajaran dalam konteks praktis di bidang pendidikan.

5.6.34. PPL 1/Magang

merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis di dunia nyata dalam konteks teknologi pendidikan. Matakuliah ini memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam situasi nyata di lingkungan kerja. Mahasiswa akan ditempatkan di lembaga atau organisasi yang terkait dengan teknologi pendidikan, seperti perusahaan edtech, lembaga pendidikan, atau institusi riset. Selama magang, mahasiswa akan terlibat dalam proyek-proyek yang relevan dengan pengembangan, implementasi, atau evaluasi teknologi pendidikan. Mereka akan bekerja di bawah bimbingan supervisor yang akan memberikan arahan dan umpan balik untuk membantu mahasiswa mengembangkan pemahaman dan keterampilan mereka. Matakuliah Magang ini bertujuan untuk mengasah kemampuan praktis, membantu mahasiswa memahami konteks kerja sebenarnya, dan memberikan wawasan tentang tantangan dan peluang dalam bidang teknologi Pendidikan.

Mata kuliah PPL 1/Magang (Praktik Pengalaman Lapangan 1) bagi mahasiswa teknologi pendidikan adalah bagian penting dari kurikulum untuk memberikan pengalaman langsung di dunia nyata terkait dengan bidang teknologi pendidikan. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mengalami magang di lembaga atau institusi terkait dengan pendidikan, di mana mereka dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di

dalam kelas. Berikut adalah beberapa topik utama yang mungkin dibahas dalam mata kuliah PPL 1/Magang:

- (1).Pendahuluan dan Persiapan Magang: Mahasiswa akan diperkenalkan pada tujuan dan proses magang, serta persiapan yang perlu dilakukan sebelum memulai magang. Hal ini termasuk persiapan fisik dan mental, pemahaman tentang tugas dan tanggung jawab selama magang, serta penetapan tujuan yang ingin dicapai selama periode magang.
- (2).Observasi dan Partisipasi: Mahasiswa akan mengamati dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan di lingkungan magang, seperti mengikuti pembelajaran di kelas, mengamati proses pembelajaran, atau membantu dalam kegiatan ekstrakurikuler.
- (3).Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran: Mahasiswa akan memahami bagaimana teknologi pendidikan diterapkan dalam proses pembelajaran di lingkungan magang. Mereka akan belajar tentang peran teknologi dalam mendukung pembelajaran, seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran, perangkat keras, dan aplikasi pembelajaran.
- (4).Keterlibatan dalam Proyek Pembelajaran: Mahasiswa dapat terlibat dalam merancang dan melaksanakan proyek pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi pendidikan. Proyek ini bisa mencakup pembuatan bahan ajar digital, pengembangan materi pembelajaran interaktif, atau perancangan konten pembelajaran berbasis teknologi.
- (5).Kolaborasi dengan Pendidik dan Peserta Didik: Mahasiswa akan belajar tentang kolaborasi dengan pendidik dan peserta didik di lingkungan magang. Mereka akan mengalami interaksi langsung dengan peserta didik, membantu dalam pengajaran, dan mendukung kegiatan pembelajaran.
- (6).Refleksi dan Evaluasi: Mahasiswa akan secara berkala merefleksikan pengalaman magang mereka dan mengidentifikasi peluang perbaikan. Evaluasi ini membantu mereka dalam memahami pencapaian tujuan magang dan pengembangan diri selama proses magang.
- (7).Etika Profesional dalam Magang: Pemahaman tentang etika profesional menjadi penting dalam magang. Mahasiswa akan memahami bagaimana berperilaku secara etis, menghormati privasi peserta didik dan kolaborator, dan menjaga kerahasiaan informasi selama magang.
- (8).Penyusunan Laporan Magang: Mahasiswa akan menyusun laporan magang yang mencatat pengalaman, pencapaian, dan pembelajaran selama periode magang. Laporan ini akan menjadi bagian penting dari penilaian dan penugasan dalam mata kuliah PPL 1/Magang.

Mata kuliah PPL 1/Magang memberikan kesempatan bagi mahasiswa teknologi pendidikan untuk menghubungkan teori dengan praktik di

lapangan. Selama magang, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman berharga yang membantu mereka dalam mempersiapkan diri untuk menjadi profesional teknologi pendidikan yang kompeten dan terampil.

Sebagai bagian dari mata kuliah PPL 1/Magang, mahasiswa sarjana teknologi pendidikan dapat menghasilkan berbagai produk atau program yang relevan dengan bidang teknologi pendidikan di lingkungan magang mereka. Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa selama periode magang:

- (1).Modul Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat merancang dan mengembangkan modul pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang sesuai dengan kurikulum atau materi ajar yang ada di lingkungan magang. Modul ini dapat berupa aplikasi e-learning, situs web interaktif, atau video pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- (2).Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran: Mahasiswa bisa menciptakan aplikasi mobile yang mendukung pembelajaran di lingkungan magang. Aplikasi ini dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran, kuis interaktif, atau platform untuk mengakses materi ajar secara praktis.
- (3).Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS): Mahasiswa dapat mengimplementasikan sistem manajemen pembelajaran (LMS) di lingkungan magang. LMS ini akan membantu pendidik dalam mengelola dan menyampaikan materi ajar, tugas, dan penilaian secara online.
- (4).Video Pembelajaran: Mahasiswa dapat menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas tinggi untuk mendukung pembelajaran di kelas. Video ini dapat berisi demonstrasi, penjelasan konsep, atau materi ajar lainnya.
- (5).Program Pelatihan Teknologi Pendidikan: Mahasiswa bisa merancang dan melaksanakan program pelatihan tentang penggunaan teknologi pendidikan untuk pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan magang. Program ini akan membantu meningkatkan keterampilan teknologi dan pemanfaatan alat pembelajaran berbasis teknologi.
- (6).Blog atau Sumber Belajar Online: Mahasiswa dapat membuat blog atau platform sumber belajar online yang berisi artikel, tutorial, dan sumber daya pendukung lainnya untuk mendukung pembelajaran di lingkungan magang.
- (7).Materi Ajar Digital Interaktif: Mahasiswa bisa menciptakan materi ajar digital yang interaktif dengan menggunakan multimedia dan animasi untuk membantu peserta didik memahami konsep secara lebih baik.
- (8).Sistem E-Portfolio: Mahasiswa dapat mengimplementasikan sistem e-portfolio untuk peserta didik di lingkungan magang. Sistem ini akan

membantu peserta didik dalam menyimpan dan menampilkan karya-karya dan proyek pembelajaran mereka secara online.

- (9).Kegiatan Pembelajaran Berbasis Game: Mahasiswa bisa merancang permainan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.
- (10). Aplikasi Pembelajaran Khusus untuk Peserta Didik dengan Kebutuhan Khusus: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi khusus untuk membantu peserta didik dengan kebutuhan khusus dalam pembelajaran.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Produk atau program tersebut akan memberikan manfaat bagi institusi atau lembaga magang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penerapan teknologi pendidikan.

5.6.35. Broadcasting

Membahas aspek-aspek fundamental dalam penyiaran dan produksi konten audio dan visual. Matakuliah ini memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar penyiaran, termasuk teknik produksi, penyiaran, dan manajemen konten dalam konteks teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari tentang peralatan dan teknologi yang digunakan dalam penyiaran, seperti kamera, mikrofon, perangkat lunak pengeditan, serta platform distribusi digital. Matakuliah ini juga akan membahas konsep-konsep penting dalam penyiaran, seperti scripting, pengarah, produksi, pengeditan, dan strategi pemasaran konten. Mahasiswa akan berpartisipasi dalam proyek-proyek praktis yang melibatkan produksi konten audio dan visual yang relevan dengan konteks pendidikan. Tujuannya adalah untuk memberikan mahasiswa pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam menghasilkan konten multimedia yang efektif dan bermutu tinggi dalam Pendidikan.

Mata kuliah "Broadcasting" (Siaran) bagi mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam produksi, penyiaran, dan pengelolaan konten media siaran. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini antara lain:

- (1).Pengantar Broadcasting: Mahasiswa akan diperkenalkan pada konsep dasar broadcasting, termasuk jenis-jenis media siaran, sejarah dan perkembangan industri broadcasting, serta peran dan relevansinya dalam pendidikan.
- (2).Produksi Konten Media Siaran: Mahasiswa akan mempelajari proses produksi konten media siaran, mulai dari perencanaan, penulisan naskah, pengambilan gambar (video), dan pengeditan hingga menghasilkan produk siaran yang berkualitas.

- (3).Teknik Audio dan Visual: Topik ini akan membahas tentang teknik-teknik audio dan visual dalam broadcasting, termasuk penggunaan perangkat rekaman suara dan kamera, pencahayaan, pengambilan gambar, dan pengeditan audio visual.
- (4).Penyiaran Berita dan Informasi: Mahasiswa akan memahami proses dan etika dalam menyusun dan menyajikan berita dan informasi melalui media siaran. Mereka akan belajar tentang pentingnya keobjektifan dan keakuratan dalam menyampaikan berita.
- (5).Penggunaan Teknologi Broadcasting: Topik ini akan membahas tentang perangkat dan teknologi terkini yang digunakan dalam broadcasting, termasuk penggunaan perangkat lunak editing video dan audio, sistem penyiaran, serta teknologi siaran online.
- (6).Penyiaran Live dan Streaming: Mahasiswa akan memahami teknik penyiaran secara langsung (live) dan streaming melalui platform digital. Mereka akan belajar tentang teknik penyiaran acara secara real-time dan cara menghadapi tantangan teknis yang mungkin muncul.
- (7).Etika dan Hukum dalam Broadcasting: Mahasiswa akan belajar tentang aspek etika dan hukum dalam broadcasting, termasuk hak cipta, hak privasi, dan tanggung jawab penyiar dalam menyampaikan konten.
- (8).Pengelolaan Media Broadcasting: Topik ini akan membahas tentang pengelolaan konten media siaran, termasuk strategi distribusi, promosi, dan evaluasi keberhasilan konten siaran.
- (9).Broadcasting dalam Konteks Pendidikan: Mahasiswa akan mempelajari bagaimana broadcasting dapat diterapkan dalam konteks pendidikan, baik sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, promosi lembaga pendidikan, atau platform untuk pembelajaran jarak jauh.
- (10). Praktek Lapangan Broadcasting: Sebagian mata kuliah bisa mencakup praktek lapangan, di mana mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan broadcasting yang telah dipelajari dalam situasi nyata.

Mata kuliah "Broadcasting" memberikan bekal bagi mahasiswa teknologi pendidikan dalam mengelola konten media siaran, memahami teknologi broadcasting, dan memanfaatkannya dalam berbagai konteks, termasuk dalam bidang pendidikan.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Broadcasting:

- (1).Program Berita Sekolah: Mahasiswa dapat merancang dan menghasilkan program berita yang meliputi kegiatan dan prestasi sekolah. Program ini

dapat berupa video berita singkat atau podcast yang disajikan secara berkala kepada seluruh siswa, guru, dan orang tua.

- (2).Program Talkshow Pendidikan: Mahasiswa bisa menciptakan program talkshow yang membahas topik-topik pendidikan yang relevan, seperti strategi pembelajaran, pendekatan pengajaran, atau inovasi dalam pendidikan. Talkshow ini bisa dihadirkan dalam bentuk video atau podcast.
- (3).Webinar Edukasi: Mahasiswa dapat merencanakan dan mengadakan webinar edukasi yang melibatkan ahli dan praktisi dalam bidang pendidikan. Webinar ini bisa menyoroti isu-isu terkini dalam pendidikan dan memberikan wawasan bagi peserta yang ingin meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka.
- (4).Program Radio Sekolah: Mahasiswa dapat merancang program radio yang ditujukan untuk siswa dan guru di lingkungan sekolah. Program radio ini dapat berisi berita, informasi penting, wawancara, dan musik yang sesuai dengan audiensnya.
- (5).Video Tutorial Pembelajaran: Mahasiswa bisa menciptakan video tutorial tentang berbagai topik pembelajaran, seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, dan lainnya. Video ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa di sekolah atau diakses secara online.
- (6).Podcast Pendidikan Kreatif: Mahasiswa dapat membuat podcast yang menyajikan pendekatan pembelajaran kreatif dan inovatif. Podcast ini dapat memberikan inspirasi bagi pendidik dan tenaga kependidikan dalam merancang pembelajaran yang menarik dan efektif.
- (7).Program Pengembangan Diri: Mahasiswa bisa merancang dan menghasilkan program pengembangan diri yang berisi materi-materi motivasi, peningkatan keterampilan, dan pemahaman tentang kehidupan di luar sekolah untuk siswa dan masyarakat umum.
- (8).Program Talkshow Karir: Mahasiswa dapat menciptakan program talkshow yang membahas berbagai pilihan karir, kesempatan pendidikan lanjutan, dan wawasan tentang dunia kerja bagi siswa yang akan segera lulus.
- (9).Kampanye Kesadaran Sosial: Mahasiswa bisa membuat kampanye kesadaran sosial melalui media broadcasting untuk mengatasi isu-isu penting, seperti perundungan (bullying), kesehatan mental, atau perlindungan lingkungan.
- (10). Program Radio atau Podcast Literasi Media: Mahasiswa dapat merancang program yang membahas literasi media dan kritis bagi siswa

dan orang tua untuk membantu mereka memahami dan menghadapi tantangan dalam mengonsumsi informasi dari berbagai sumber media.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk memberikan informasi dan konten yang bermanfaat, menghibur, dan edukatif bagi khalayaknya. Produk atau program tersebut mengaplikasikan pemahaman mahasiswa tentang broadcasting untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien kepada audiens yang dituju.

5.6.36. Production House (PH)

Kajian yang fokus pada pengembangan keterampilan praktis dalam produksi konten multimedia. Matakuliah ini memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dan proses produksi audio, video, dan konten digital lainnya. Mahasiswa akan mempelajari langkah-langkah dalam produksi multimedia, termasuk perencanaan, pengambilan gambar, pengeditan, pengolahan audio, dan penyebaran konten. Matakuliah ini juga menekankan pada penggunaan peralatan dan teknologi terkini dalam produksi multimedia, serta strategi pemasaran dan distribusi konten digital. Selama matakuliah, mahasiswa akan terlibat dalam proyek-proyek praktis di mana mereka akan merancang, menghasilkan, dan menyajikan konten multimedia yang relevan dengan konteks pendidikan. Tujuan dari matakuliah ini adalah untuk melengkapi mahasiswa dengan keterampilan produksi yang diperlukan untuk menciptakan konten multimedia yang menarik dan efektif dalam Pendidikan.

Mata kuliah "Production House (PH)" bagi mahasiswa teknologi pendidikan biasanya membahas tentang berbagai aspek produksi dan pengelolaan konten media untuk keperluan edukasi atau tujuan pembelajaran. Berikut adalah beberapa topik utama yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini:

- (1).Pengantar Production House: Mahasiswa akan diperkenalkan pada konsep dasar production house atau studio produksi, termasuk peran dan tanggung jawab dalam menghasilkan konten media untuk tujuan edukasi.
- (2).Perencanaan Produksi: Topik ini akan membahas tentang tahap perencanaan produksi, termasuk penentuan tujuan produksi, pengembangan ide, dan penyusunan rencana kerja untuk menghasilkan konten media yang berkualitas.
- (3).Penulisan Naskah: Mahasiswa akan belajar tentang teknik penulisan naskah untuk berbagai format media, seperti video, audio, atau konten interaktif. Naskah ini akan diarahkan untuk tujuan edukasi dan pembelajaran.
- (4).Produksi Video dan Audio: Mahasiswa akan mempelajari teknik produksi video dan audio, termasuk penggunaan perangkat kamera, perekaman suara, pencahayaan, dan editing untuk menghasilkan konten media berkualitas tinggi.

- (5).Penggunaan Teknologi Produksi: Topik ini akan membahas tentang penggunaan teknologi terkini dalam produksi media, seperti perangkat lunak editing video, perangkat audio, dan peralatan lainnya yang mendukung produksi.
- (6).Produksi Konten Interaktif: Mahasiswa akan belajar tentang produksi konten interaktif, seperti simulasi, aplikasi pembelajaran, dan permainan edukasi yang melibatkan peserta didik secara aktif.
- (7).Pengelolaan Produksi: Topik ini akan membahas tentang manajemen dan organisasi dalam produksi konten media. Mahasiswa akan memahami proses manajemen proyek, alokasi sumber daya, dan pengawasan produksi.
- (8).Evaluasi dan Pengembangan Konten Media: Mahasiswa akan mempelajari tentang evaluasi konten media yang telah dihasilkan dan bagaimana melakukan pengembangan konten yang lebih baik sesuai dengan umpan balik dan kebutuhan peserta didik.
- (9).Etika dan Hak Cipta dalam Produksi Media: Mahasiswa akan memahami tentang pentingnya etika dalam produksi media, termasuk hak cipta dan kebijakan privasi yang harus diperhatikan dalam penggunaan konten media.
- (10). Proyek Produksi Media: Bagian dari mata kuliah ini mungkin mencakup proyek produksi media di mana mahasiswa bekerja dalam tim untuk merancang, menghasilkan, dan mempublikasikan konten media untuk tujuan edukasi atau pembelajaran.

Mata kuliah "Production House (PH)" memberikan kesempatan bagi mahasiswa teknologi pendidikan untuk memahami dan mengembangkan keterampilan dalam produksi konten media yang relevan dengan bidang pendidikan. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek yang relevan dalam menghasilkan konten media yang efektif dan bermanfaat untuk keperluan pembelajaran dan edukasi.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Production House (PH):

- (1).Video Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menghasilkan video pembelajaran interaktif yang menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Video ini mungkin berisi pilihan-pilihan interaktif, kuis, atau elemen-elemen lain yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- (2).Podcast Pendidikan: Mahasiswa bisa menciptakan podcast pendidikan yang membahas topik-topik tertentu secara mendalam dan informatif.

Podcast ini dapat menjadi sumber belajar yang fleksibel dan mudah diakses oleh peserta didik.

- (3). Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan materi pelajaran, latihan, dan penilaian yang interaktif. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat seluler atau platform pembelajaran online.
- (4). Video atau Animasi Edukasi: Mahasiswa dapat menciptakan video atau animasi pendidikan yang mengeksplorasi konsep-konsep pelajaran dengan cara visual yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- (5). Game Edukasi: Mahasiswa bisa merancang game edukasi yang menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan. Game ini dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- (6). Program Talkshow Pendidikan: Mahasiswa dapat menciptakan program talkshow yang membahas topik-topik pendidikan yang relevan dan menampilkan narasumber ahli di bidang tersebut.
- (7). Simulasi Pembelajaran: Mahasiswa bisa merancang simulasi pembelajaran yang menciptakan lingkungan virtual untuk menghadapi situasi atau tantangan tertentu yang relevan dengan materi pelajaran.
- (8). Konten Media Kolaboratif: Mahasiswa dapat bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan konten media kolaboratif, seperti video presentasi bersama, vlog edukasi, atau kanal media sosial yang berfokus pada pendidikan.
- (9). Program Radio Pendidikan: Mahasiswa bisa merancang program radio yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat pendengar, seperti siswa dan orang tua, dengan mengangkat topik-topik edukatif.
- (10). Webinar atau Workshop Pendidikan: Mahasiswa dapat mengorganisir dan menghasilkan webinar atau workshop yang membahas isu-isu penting dalam bidang teknologi pendidikan dan memberikan pelatihan bagi peserta tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk menghasilkan konten media berkualitas yang mendukung proses pembelajaran dan memberikan manfaat bagi peserta didik atau para pendidik. Produk atau program tersebut akan menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dalam matakuliah Production House (PH) untuk menciptakan konten edukatif yang bermanfaat dan inovatif.

5.6.37. Teknologi Kinerja

Mata kuliah "Teknologi Kinerja" bagi mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam mengukur, meningkatkan, dan memaksimalkan kinerja atau prestasi dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa topik utama yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini:

- (1).Pengantar Teknologi Kinerja: Mahasiswa akan diperkenalkan pada konsep dasar teknologi kinerja dan peranannya dalam bidang pendidikan. Mereka akan memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengukur dan meningkatkan kinerja peserta didik, pendidik, dan sistem pendidikan.
- (2).Pengukuran Kinerja: Topik ini akan membahas tentang berbagai metode dan alat yang digunakan untuk mengukur kinerja dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari tentang indikator kinerja, instrumen pengukuran, dan pengumpulan data yang relevan.
- (3).Analisis Data Kinerja: Mahasiswa akan belajar tentang analisis data kinerja untuk mengidentifikasi tren, pola, dan kesempatan perbaikan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Mereka akan menggunakan teknologi dan perangkat lunak analisis data untuk menganalisis hasil pengukuran kinerja.
- (4).Teknologi Pembelajaran Adaptif: Topik ini akan membahas tentang teknologi pembelajaran adaptif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik. Mahasiswa akan memahami bagaimana teknologi ini membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
- (5).Penggunaan Data Kinerja untuk Perencanaan Pembelajaran: Mahasiswa akan mempelajari cara menggunakan data kinerja untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih baik dan menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan peserta didik.
- (6).Penggunaan Teknologi dalam Evaluasi Kinerja: Mahasiswa akan belajar tentang teknologi yang digunakan untuk evaluasi kinerja pendidik dan sistem pendidikan secara keseluruhan, termasuk penilaian kinerja guru dan efektivitas program pendidikan.
- (7).Sistem Manajemen Kinerja: Topik ini akan membahas tentang sistem manajemen kinerja yang menggunakan teknologi untuk mengelola kinerja individu, tim, atau organisasi pendidikan secara lebih efisien.
- (8).Penggunaan Teknologi untuk Peningkatan Kinerja Profesional: Mahasiswa akan memahami cara menggunakan teknologi untuk pengembangan diri dan peningkatan kinerja profesional para pendidik dan tenaga kependidikan.

- (9).Integrasi Teknologi Kinerja dalam Sistem Pendidikan: Mahasiswa akan mempelajari tentang tantangan dan peluang dalam mengintegrasikan teknologi kinerja dalam sistem pendidikan secara menyeluruh.
- (10). Etika dan Privasi dalam Penggunaan Teknologi Kinerja: Topik ini akan membahas tentang aspek etika dan privasi dalam penggunaan teknologi kinerja, termasuk perlindungan data dan hak-hak individu terkait data kinerja.

Mata kuliah "Teknologi Kinerja" memberikan bekal penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan untuk memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja individu dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek yang relevan dalam penerapan teknologi dalam mengukur, meningkatkan, dan memaksimalkan pencapaian kinerja di bidang pendidikan.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Teknologi Kinerja:

- (1).Sistem Pelacakan dan Analisis Kinerja Siswa: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem pelacakan kinerja siswa yang memungkinkan pendidik untuk memantau kemajuan belajar siswa secara real-time. Sistem ini dapat menyajikan data dan laporan kinerja siswa yang dapat membantu pendidik dalam merencanakan intervensi dan penyesuaian pembelajaran.
- (2).Aplikasi Pembelajaran Adaptif: Mahasiswa bisa merancang aplikasi pembelajaran adaptif yang dapat menyesuaikan konten dan tingkat kesulitan dengan kemampuan dan kebutuhan individu peserta didik. Aplikasi ini akan membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
- (3).Program Pelatihan Kinerja Guru: Mahasiswa dapat mengembangkan program pelatihan kinerja khusus untuk para pendidik, menggunakan teknologi pembelajaran interaktif, dan alat evaluasi diri untuk membantu mereka meningkatkan kualitas mengajar dan metode pembelajaran.
- (4).Dashboard Kinerja Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang dashboard kinerja yang menyajikan data kinerja pendidikan, termasuk tingkat kelulusan, hasil ujian, dan indikator kinerja lainnya. Dashboard ini akan membantu para pemangku kepentingan dalam mengambil keputusan berdasarkan data yang terkini.
- (5).Sistem Manajemen Kinerja Karyawan: Mahasiswa bisa mengembangkan sistem manajemen kinerja untuk tenaga kependidikan di sebuah lembaga pendidikan. Sistem ini akan membantu mengelola evaluasi kinerja, rencana pengembangan, dan umpan balik secara terintegrasi.

- (6). Platform Pelatihan Online: Mahasiswa dapat menciptakan platform pelatihan online yang menyediakan kursus-kursus kinerja profesional bagi para pendidik dan tenaga kependidikan. Platform ini akan memfasilitasi pengembangan diri dan peningkatan keterampilan mereka.
- (7). Aplikasi Perekaman Kinerja Siswa: Mahasiswa bisa menghasilkan aplikasi yang memungkinkan siswa merekam prestasi akademik, ekstrakurikuler, dan pengalaman belajar lainnya. Aplikasi ini akan membantu siswa melacak pencapaian mereka dan membangun portofolio kinerja.
- (8). Sistem Penilaian Kinerja Pendidik: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem penilaian kinerja yang lebih efisien dan obyektif untuk menilai kinerja pendidik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.
- (9). Program Simulasi Kinerja: Mahasiswa bisa menciptakan program simulasi yang memungkinkan peserta didik berlatih dan meningkatkan keterampilan atau kemampuan tertentu secara virtual, seperti kemampuan berkomunikasi atau berpikir kritis.
- (10). Aplikasi Kesehatan dan Kinerja Siswa: Mahasiswa dapat menghasilkan aplikasi kesehatan yang membantu siswa dalam mengelola kesehatan fisik dan mental mereka, yang dapat berdampak pada peningkatan kinerja akademik.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk memanfaatkan teknologi dalam mengukur, meningkatkan, dan memaksimalkan kinerja peserta didik, pendidik, dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Produk atau program tersebut menggabungkan pemahaman tentang teknologi kinerja dengan prinsip-prinsip pembelajaran dan evaluasi yang relevan dalam konteks pendidikan.

5.6.38. Manajemen Inovasi

Membahas tentang konsep dan praktik dalam mengelola inovasi di bidang pendidikan. Matakuliah ini mengajarkan tentang pentingnya inovasi dalam menciptakan perubahan positif dalam pembelajaran dan pengajaran. Mahasiswa akan mempelajari berbagai teori dan metode dalam mengidentifikasi, merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi inovasi pendidikan. Matakuliah ini juga membahas tentang strategi manajemen inovasi, termasuk pengelolaan sumber daya, kolaborasi, dan komunikasi efektif. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana mengelola inovasi dalam konteks teknologi pendidikan dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi dunia nyata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan secara keseluruhan.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Manajemen Inovasi:

- (1).Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Inovatif: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, seperti aplikasi pembelajaran adaptif, platform kolaboratif untuk siswa, atau permainan pembelajaran yang menarik.
- (2).Program Pengembangan Profesional untuk Guru: Mahasiswa bisa merancang program pengembangan profesional untuk para pendidik yang menggunakan pendekatan inovatif dan teknologi canggih untuk meningkatkan kualitas mengajar dan pembelajaran di kelas.
- (3).Rancangan Model Pembelajaran Baru: Mahasiswa dapat merancang model pembelajaran baru yang menggabungkan teknologi, kolaborasi, dan pengalaman pembelajaran yang unik untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik.
- (4).Proyek Riset Inovatif dalam Pendidikan: Mahasiswa dapat melakukan proyek riset inovatif yang mengidentifikasi tantangan pendidikan tertentu dan mengusulkan solusi inovatif berbasis teknologi untuk mengatasinya.
- (5).Pengembangan Alat Evaluasi Inovatif: Mahasiswa bisa menghasilkan alat evaluasi inovatif yang dapat mengukur efektivitas dan dampak inovasi dalam pembelajaran dan pendidikan.
- (6).Pelatihan Kreativitas dan Inovasi untuk Siswa: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan kreativitas dan inovasi untuk siswa, membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan solusi masalah.
- (7).Pengembangan Rencana Implementasi Inovasi: Mahasiswa bisa menyusun rencana implementasi inovasi yang komprehensif untuk menerapkan solusi inovatif dalam konteks pendidikan secara lebih luas.
- (8).Proyek Kolaboratif Inovatif: Mahasiswa dapat bekerja dalam tim untuk menciptakan proyek kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak, seperti siswa, pendidik, dan stakeholder lainnya, untuk mencapai tujuan pendidikan dengan pendekatan inovatif.
- (9).Model Bisnis Inovatif untuk Pendidikan: Mahasiswa bisa mengembangkan model bisnis inovatif untuk memfasilitasi penerapan teknologi pendidikan dan inovasi dalam lembaga pendidikan atau organisasi pendidikan lainnya.
- (10). Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang strategi penggunaan media sosial yang inovatif dalam

pembelajaran, seperti penggunaan platform media sosial untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan berbagi pengetahuan.

Semua produk atau program di atas merupakan hasil dari pemahaman mahasiswa tentang manajemen inovasi dalam konteks teknologi pendidikan. Produk atau program tersebut mencerminkan kemampuan mahasiswa untuk menciptakan solusi inovatif yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Manajemen Inovasi:

- (1).Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Inovatif: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, seperti aplikasi pembelajaran adaptif, platform kolaboratif untuk siswa, atau permainan pembelajaran yang menarik.
- (2).Program Pengembangan Profesional untuk Guru: Mahasiswa bisa merancang program pengembangan profesional untuk para pendidik yang menggunakan pendekatan inovatif dan teknologi canggih untuk meningkatkan kualitas mengajar dan pembelajaran di kelas.
- (3).Rancangan Model Pembelajaran Baru: Mahasiswa dapat merancang model pembelajaran baru yang menggabungkan teknologi, kolaborasi, dan pengalaman pembelajaran yang unik untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik.
- (4).Proyek Riset Inovatif dalam Pendidikan: Mahasiswa dapat melakukan proyek riset inovatif yang mengidentifikasi tantangan pendidikan tertentu dan mengusulkan solusi inovatif berbasis teknologi untuk mengatasinya.
- (5).Pengembangan Alat Evaluasi Inovatif: Mahasiswa bisa menghasilkan alat evaluasi inovatif yang dapat mengukur efektivitas dan dampak inovasi dalam pembelajaran dan pendidikan.
- (6).Pelatihan Kreativitas dan Inovasi untuk Siswa: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan kreativitas dan inovasi untuk siswa, membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan solusi masalah.
- (7).Pengembangan Rencana Implementasi Inovasi: Mahasiswa bisa menyusun rencana implementasi inovasi yang komprehensif untuk menerapkan solusi inovatif dalam konteks pendidikan secara lebih luas.
- (8).Proyek Kolaboratif Inovatif: Mahasiswa dapat bekerja dalam tim untuk menciptakan proyek kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak, seperti siswa, pendidik, dan stakeholder lainnya, untuk mencapai tujuan pendidikan dengan pendekatan inovatif.

- (9). Model Bisnis Inovatif untuk Pendidikan: Mahasiswa bisa mengembangkan model bisnis inovatif untuk memfasilitasi penerapan teknologi pendidikan dan inovasi dalam lembaga pendidikan atau organisasi pendidikan lainnya.
- (10). Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang strategi penggunaan media sosial yang inovatif dalam pembelajaran, seperti penggunaan platform media sosial untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan berbagi pengetahuan.

Semua produk atau program di atas merupakan hasil dari pemahaman mahasiswa tentang manajemen inovasi dalam konteks teknologi pendidikan. Produk atau program tersebut mencerminkan kemampuan mahasiswa untuk menciptakan solusi inovatif yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

5.6.39. PPL 2

Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam lingkungan nyata. Melalui magang mengajar di satuan pendidikan, mahasiswa akan terlibat dalam proses pengajaran di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Mereka akan mengamati dan berinteraksi dengan siswa, guru, dan staf sekolah, serta merancang dan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan. Sementara itu, magang/praktik kerja memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja di lembaga atau perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi pendidikan. Mereka akan terlibat dalam pengembangan dan implementasi proyek-proyek teknologi pendidikan serta belajar dari praktisi di industri. Selain itu, mahasiswa juga akan terlibat dalam penelitian dan riset di bidang teknologi pendidikan, di mana mereka akan mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang dan melaksanakan studi penelitian. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan memperluas pemahaman mereka tentang teknologi pendidikan melalui pengalaman praktis dan interaksi dengan praktisi di lapangan.

Mata kuliah PPL Lanjutan (Pengalaman Pembelajaran Lapangan Lanjutan) bagi mahasiswa teknologi pendidikan biasanya merupakan bagian dari program magang atau praktek lapangan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi dunia nyata. Berikut adalah beberapa topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah PPL Lanjutan:

- (1). Proses Pembelajaran di Lingkungan Nyata: Mahasiswa akan memahami dan mengalami secara langsung proses pembelajaran di lingkungan nyata, baik di sekolah, lembaga pendidikan, atau institusi lainnya.
- (2). Observasi dan Pengamatan: Mahasiswa akan dilatih untuk mengamati dan mengumpulkan data mengenai kegiatan pembelajaran yang terjadi di

lapangan. Observasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi antara pendidik, siswa, dan konten pembelajaran terjadi dalam praktik.

- (3).Desain Pembelajaran: Mahasiswa dapat berkontribusi dalam mendesain dan mengembangkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di lapangan.
- (4).Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran: Topik ini akan membahas tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran di lingkungan nyata, termasuk bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan efektivitas pembelajaran.
- (5).Kolaborasi dengan Pendidik dan Siswa: Mahasiswa akan berinteraksi dengan pendidik dan siswa di lingkungan praktik untuk memahami dinamika dan tantangan dalam pembelajaran sehari-hari.
- (6).Refleksi dan Evaluasi: Mahasiswa akan melakukan refleksi terhadap pengalaman pembelajaran lapangan mereka dan melakukan evaluasi atas rencana pembelajaran yang telah mereka terapkan.
- (7).Manajemen Kelas: Topik ini akan membahas tentang manajemen kelas dalam praktik, termasuk bagaimana menghadapi situasi kelas yang beragam dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif.
- (8).Inovasi dalam Pembelajaran: Mahasiswa dapat mencoba menerapkan inovasi dalam pembelajaran di lapangan, seperti strategi pembelajaran baru, penggunaan teknologi, atau metode evaluasi alternatif.
- (9).Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Mahasiswa akan berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan praktik berdasarkan refleksi dan evaluasi yang telah mereka lakukan.
- (10). Tantangan dalam Pendidikan: Mahasiswa akan mengeksplorasi tantangan dan permasalahan yang dihadapi oleh lembaga pendidikan atau sekolah di lapangan, dan mencari solusi atau rekomendasi untuk menghadapinya.

Mata kuliah PPL Lanjutan memberikan kesempatan bagi mahasiswa teknologi pendidikan untuk belajar dari pengalaman nyata di lapangan dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks dunia nyata. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek yang relevan dalam memahami dan menghadapi tantangan dalam praktik pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat menjadi lebih siap dan kompeten sebagai seorang profesional teknologi pendidikan.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah PPL Lanjutan dapat beragam tergantung pada konteks dan tujuan dari magang atau praktek lapangan yang dilakukan. Berikut adalah beberapa contoh produk atau

program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa dalam matakuliah PPL Lanjutan:

- (1).Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat menciptakan modul pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk materi pelajaran tertentu. Modul ini dapat mencakup berbagai media, seperti video, audio, infografis, dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- (2).Rancangan Program Pelatihan Pendidik: Mahasiswa bisa merancang program pelatihan atau workshop untuk pendidik di sekolah atau lembaga pendidikan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengajaran dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.
- (3).Pengembangan Aplikasi Edukasi: Mahasiswa dapat menghasilkan aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran dalam konteks tertentu, seperti aplikasi untuk belajar bahasa asing, matematika, atau ilmu pengetahuan.
- (4).Evaluasi Program Pembelajaran: Mahasiswa bisa melakukan evaluasi atas program pembelajaran yang ada di lembaga pendidikan dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.
- (5).Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat menciptakan materi pembelajaran interaktif berbasis web atau platform e-learning yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam.
- (6).Penggunaan Teknologi dalam Pencatatan dan Pelaporan: Mahasiswa bisa mengembangkan sistem atau alat untuk membantu pendidik dalam mencatat dan melaporkan perkembangan siswa secara efisien dan akurat.
- (7).Program Pembelajaran Jarak Jauh: Mahasiswa dapat merancang program pembelajaran jarak jauh atau online yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan akses pendidikan bagi siswa dari berbagai lokasi.
- (8).Rancangan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek: Mahasiswa bisa merancang kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang menekankan pada pembelajaran aktif dan kolaboratif di kelas.
- (9).Pengembangan Platform Pembelajaran Kolaboratif: Mahasiswa dapat menciptakan platform atau ruang virtual untuk kolaborasi antara siswa, pendidik, dan orang tua dalam proses pembelajaran.
- (10). Inovasi dalam Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran: Mahasiswa bisa mencoba mengaplikasikan metode penilaian dan evaluasi inovatif, seperti

penilaian formatif berbasis teknologi atau penilaian berbasis portofolio, untuk mengukur kemajuan siswa.

Semua produk atau program tersebut akan mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam lingkungan praktik sebenarnya. Produk atau program ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan pendidikan di lingkungan praktik atau lembaga pendidikan tempat mereka melaksanakan PPL Lanjutan.

5.6.40. Pendidikan Inklusif

Memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip dan praktik pendidikan inklusif. Matakuliah ini membahas isu-isu penting terkait inklusi pendidikan, seperti keberagaman, kesetaraan, dan keadilan dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan belajar tentang kebutuhan dan hak-hak individu dengan keberagaman kemampuan dan karakteristik khusus, serta strategi dan metode pembelajaran yang mendukung partisipasi aktif semua siswa. Matakuliah ini juga membahas peran teknologi pendidikan dalam mendukung inklusi pendidikan, termasuk penggunaan alat dan aplikasi teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung kemajuan semua siswa. Mahasiswa akan didorong untuk mengembangkan sikap inklusif, sensitivitas terhadap perbedaan, dan kemampuan merancang lingkungan pembelajaran yang inklusif dalam konteks teknologi Pendidikan.

Mata kuliah "Pendidikan Inklusif" bagi mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif bagi semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Beberapa topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini antara lain:

- (1).Pengertian dan Prinsip Pendidikan Inklusif: Mahasiswa akan mempelajari definisi dan prinsip-prinsip dasar dari pendidikan inklusif, termasuk aspek-aspek yang penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan ramah bagi semua peserta didik.
- (2).Identifikasi dan Kebutuhan Khusus Peserta Didik: Mahasiswa akan belajar tentang berbagai kebutuhan khusus yang dimiliki oleh peserta didik, seperti anak dengan gangguan belajar, autisme, tunanetra, tunarungu, atau gangguan perkembangan lainnya.
- (3).Kurikulum Inklusif: Topik ini akan membahas tentang pengembangan kurikulum yang inklusif, yang dapat diakses dan bermanfaat bagi semua peserta didik, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus.
- (4).Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Inklusif: Mahasiswa akan mempelajari bagaimana teknologi pendidikan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran inklusif, seperti alat bantu pembelajaran,

aplikasi, dan platform e-learning yang dapat diakses oleh semua peserta didik.

- (5).Desain Pembelajaran yang Dapat Diakses Secara Universal: Topik ini akan membahas tentang desain pembelajaran yang dapat diakses oleh semua peserta didik tanpa memandang kemampuan, kebutuhan, atau latar belakang mereka.
- (6).Manajemen Kelas Inklusif: Mahasiswa akan mempelajari strategi dan pendekatan dalam mengelola kelas inklusif yang menciptakan lingkungan yang aman, terbuka, dan ramah bagi semua peserta didik.
- (7).Kolaborasi dengan Tenaga Kependidikan dan Orang Tua: Topik ini akan membahas tentang pentingnya kolaborasi antara guru, tenaga kependidikan, dan orang tua dalam mendukung pendidikan inklusif.
- (8).Evaluasi dan Penilaian Inklusif: Mahasiswa akan mempelajari metode evaluasi dan penilaian yang inklusif, yang mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik.
- (9).Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan Inklusif: Topik ini akan membahas tentang tantangan yang dihadapi dalam menerapkan pendidikan inklusif dan peluang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif di masa depan.
- (10). Etika dan Nilai-nilai Inklusif: Mahasiswa akan memahami pentingnya etika dan nilai-nilai inklusif dalam mendukung semua peserta didik untuk tumbuh dan berkembang dengan baik.

Mata kuliah "Pendidikan Inklusif" memberikan pemahaman bagi mahasiswa teknologi pendidikan tentang bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan ramah bagi semua peserta didik. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek yang relevan dalam menerapkan teknologi dan strategi inklusif dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat menjadi lebih siap dan kompeten dalam mendukung pendidikan bagi semua peserta didik.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pendidikan Inklusif:

- (1).Aplikasi Bantu Pembelajaran untuk Anak dengan Gangguan Belajar: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran khusus yang dirancang untuk membantu anak-anak dengan gangguan belajar dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif.
- (2).Platform E-learning Inklusif: Mahasiswa bisa menciptakan platform e-learning yang inklusif dengan desain responsif dan aksesibilitas yang tinggi, sehingga semua peserta didik, termasuk mereka dengan

kebutuhan khusus, dapat mengakses dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

- (3).Modul Pembelajaran yang Dapat Diakses Secara Universal: Mahasiswa dapat menghasilkan modul pembelajaran yang dirancang untuk diakses oleh semua peserta didik, termasuk mereka dengan beragam kebutuhan belajar.
- (4).Rancangan Kelas Inklusif: Mahasiswa bisa merancang model dan rencana pembelajaran yang mendukung keberagaman dan kebutuhan peserta didik, termasuk pengaturan kelas yang dapat menyesuaikan diri dengan beragam gaya belajar.
- (5).Program Pelatihan untuk Guru dan Tenaga Kependidikan: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan untuk guru dan tenaga kependidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang pendidikan inklusif dan penggunaan teknologi untuk mendukung peserta didik dengan kebutuhan khusus.
- (6).Aplikasi Bantu Pengenalan Huruf untuk Anak Tunanetra: Mahasiswa bisa menciptakan aplikasi bantu pengenalan huruf yang menggunakan suara dan sentuhan untuk membantu anak tunanetra belajar membaca dan menulis huruf.
- (7).Program Pembelajaran Kolaboratif untuk Semua Peserta Didik: Mahasiswa dapat merancang program pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan siswa dengan kebutuhan khusus untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan siswa lainnya dalam pembelajaran.
- (8).Inovasi Dalam Penilaian Inklusif: Mahasiswa dapat mengembangkan pendekatan penilaian yang inklusif, seperti penilaian formatif berbasis teknologi atau portofolio kinerja, yang dapat memberikan informasi yang lebih komprehensif tentang kemajuan peserta didik.
- (9).Aplikasi Bantu Komunikasi untuk Anak dengan Gangguan Bicara: Mahasiswa bisa menghasilkan aplikasi bantu komunikasi yang memungkinkan anak-anak dengan gangguan bicara untuk berkomunikasi dengan lebih lancar dan efektif.
- (10). Program Pengembangan Keterampilan Sosial: Mahasiswa dapat merancang program pengembangan keterampilan sosial untuk anak-anak dengan autisme atau gangguan spektrum autisme, yang menggunakan teknologi untuk membantu mereka belajar berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk mendukung pendidikan inklusif dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang ramah bagi semua peserta didik, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus. Produk atau program ini mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan

pengetahuan tentang teknologi pendidikan dan pendekatan inklusif untuk meningkatkan pembelajaran dan partisipasi semua peserta didik.

5.6.41. Pusat Sumber Belajar

Memberikan pemahaman tentang peran dan fungsi pusat sumber belajar dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar pengelolaan pusat sumber belajar, termasuk perencanaan, pengorganisasian, dan pengelolaan koleksi sumber belajar yang relevan dengan teknologi pendidikan. Matakuliah ini juga membahas tentang desain ruang dan layanan pusat sumber belajar yang efektif, termasuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung aksesibilitas dan ketersediaan sumber belajar yang berkualitas. Mahasiswa akan diajak untuk memahami peran pusat sumber belajar sebagai tempat pengembangan keterampilan literasi digital dan peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, matakuliah ini juga mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan mengelola pusat sumber belajar yang responsif terhadap kebutuhan siswa dan pendidik dalam era teknologi pendidikan

Mata kuliah "Pusat Sumber Belajar" bagi mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang peran dan fungsi pusat sumber belajar dalam mendukung proses pembelajaran dan pengajaran. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini antara lain:

- (1).Pengenalan tentang Pusat Sumber Belajar: Mahasiswa akan memahami konsep dasar dan tujuan dari pusat sumber belajar, serta peran pusat sumber belajar dalam pendidikan.
- (2).Desain dan Pengelolaan Pusat Sumber Belajar: Topik ini akan membahas tentang desain dan pengelolaan pusat sumber belajar, termasuk perencanaan tata letak, pemilihan sumber belajar, dan kegiatan yang diadakan di pusat sumber belajar.
- (3).Jenis-Jenis Sumber Belajar: Mahasiswa akan diperkenalkan pada berbagai jenis sumber belajar, seperti buku, jurnal, media audio-visual, perangkat lunak pembelajaran, dan sumber belajar digital.
- (4).Penggunaan Teknologi dalam Pusat Sumber Belajar: Topik ini akan membahas tentang penerapan teknologi dalam pusat sumber belajar, seperti penggunaan komputer, internet, dan perangkat digital untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi sumber belajar.
- (5).Layanan dan Program di Pusat Sumber Belajar: Mahasiswa akan mempelajari berbagai layanan dan program yang disediakan di pusat sumber belajar, seperti peminjaman buku, pelatihan pemakaian sumber belajar, dan kegiatan literasi.

- (6).Pengembangan Koleksi Sumber Belajar: Topik ini akan membahas tentang proses pengembangan koleksi sumber belajar yang relevan dan bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik.
- (7).Kolaborasi dengan Guru dan Siswa: Mahasiswa akan mempelajari tentang kolaborasi antara pusat sumber belajar dengan guru dan siswa dalam mendukung pembelajaran dan penelitian.
- (8).Evaluasi dan Penilaian Kinerja Pusat Sumber Belajar: Topik ini akan membahas tentang metode evaluasi dan penilaian kinerja pusat sumber belajar untuk memastikan efektivitas dan kualitas layanan yang diberikan.
- (9).Inovasi dalam Pusat Sumber Belajar: Mahasiswa akan diajak untuk mengidentifikasi dan merancang inovasi dalam pusat sumber belajar, seperti penggunaan teknologi baru, program literasi, atau kampanye promosi sumber belajar.
- (10). Tantangan dan Peluang dalam Pusat Sumber Belajar: Topik ini akan membahas tentang tantangan yang dihadapi dalam mengelola dan mengembangkan pusat sumber belajar serta peluang untuk mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar dalam pendidikan.

Mata kuliah "Pusat Sumber Belajar" memberikan bekal bagi mahasiswa teknologi pendidikan untuk memahami peran dan pentingnya pusat sumber belajar dalam pendidikan. Topik-topik tersebut mencakup berbagai aspek yang relevan dalam merancang, mengelola, dan mengoptimalkan pusat sumber belajar sebagai sumber daya penting dalam proses pembelajaran dan pengajaran.

Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pusat Sumber Belajar:

- (1).Rancangan Pusat Sumber Belajar Digital: Mahasiswa dapat merancang sebuah pusat sumber belajar digital yang terintegrasi dengan teknologi, termasuk penyusunan tata letak, pemilihan perangkat dan perangkat lunak yang tepat, serta pengaturan sumber belajar digital yang relevan.
- (2).Program Pelatihan Penggunaan Sumber Belajar: Mahasiswa bisa membuat program pelatihan untuk pendidik dan siswa mengenai penggunaan efektif sumber belajar yang ada di pusat sumber belajar, termasuk penggunaan perangkat teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran atau sumber belajar digital.
- (3).Inovasi Peminjaman dan Pengembalian Sumber Belajar: Mahasiswa dapat merancang sistem inovatif untuk proses peminjaman dan

pengembalian sumber belajar, termasuk penggunaan teknologi untuk memudahkan administrasi dan pelaporan.

- (4). Kampanye Promosi Pusat Sumber Belajar: Mahasiswa bisa membuat kampanye promosi yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kesadaran dan minat penggunaan pusat sumber belajar di kalangan pendidik dan siswa.
- (5). Pengembangan Koleksi Sumber Belajar Khusus: Mahasiswa dapat mengembangkan koleksi sumber belajar khusus untuk topik atau mata pelajaran tertentu yang mungkin kurang tercakup dalam koleksi saat ini.
- (6). Program Literasi untuk Masyarakat: Mahasiswa bisa menciptakan program literasi yang melibatkan masyarakat dan berkolaborasi dengan pusat sumber belajar untuk meningkatkan minat baca dan akses terhadap sumber belajar.
- (7). Penilaian Kinerja Pusat Sumber Belajar: Mahasiswa dapat merancang alat penilaian kinerja untuk mengukur efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap layanan dan fasilitas yang disediakan oleh pusat sumber belajar.
- (8). Pengembangan Portal Sumber Belajar: Mahasiswa bisa membuat portal sumber belajar yang menyediakan akses mudah dan cepat ke sumber belajar digital dan informasi terkini.
- (9). Inovasi Penggunaan Teknologi: Mahasiswa dapat menciptakan inovasi dalam penggunaan teknologi, seperti Augmented Reality (AR) atau Virtual Reality (VR), untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran di pusat sumber belajar.
- (10). Program Keterbukaan Pusat Sumber Belajar: Mahasiswa bisa merancang program yang membuka kesempatan bagi masyarakat umum untuk menggunakan fasilitas dan layanan di pusat sumber belajar, sehingga pusat sumber belajar menjadi pusat informasi dan pembelajaran bagi masyarakat.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk mengoptimalkan peran dan fungsi pusat sumber belajar sebagai sumber daya penting dalam mendukung pembelajaran dan pengajaran. Produk atau program ini mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan tentang pusat sumber belajar dan teknologi pendidikan untuk meningkatkan efektivitas dan pemanfaatan sumber belajar dalam konteks pendidikan.

5.6.42. Trip Observation Learning (TOL)

Memberikan pengalaman belajar melalui pengamatan langsung di lingkungan nyata. Mahasiswa akan mengunjungi berbagai institusi

pendidikan atau organisasi yang terkait dengan teknologi pendidikan, seperti sekolah, perpustakaan, atau perusahaan teknologi. Selama kunjungan, mahasiswa akan melakukan pengamatan dan analisis terhadap implementasi teknologi pendidikan, praktik pembelajaran inovatif, dan strategi pengelolaan sumber daya pendidikan. Matakuliah ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman mahasiswa tentang aplikasi teknologi pendidikan di dunia nyata, serta memberikan inspirasi dan wawasan dalam pengembangan keterampilan profesional di bidang teknologi pendidikan. Mahasiswa akan diharapkan untuk merefleksikan pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari kunjungan tersebut dalam bentuk tugas dan diskusi kelas.

Konsep mata kuliah Trip Observation Learning (TOL) bagi mahasiswa teknologi pendidikan adalah program studi yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan pengamatan langsung dan refleksi atas pengalaman nyata di lingkungan nyata terkait dengan teknologi pendidikan. Konsep TOL mencakup beberapa elemen penting:

- (1).Pembelajaran Melalui Pengalaman: Konsep TOL berfokus pada pembelajaran melalui pengalaman langsung, di mana mahasiswa akan berpartisipasi dalam perjalanan atau kunjungan ke tempat-tempat yang relevan dengan topik teknologi pendidikan yang sedang dipelajari. Melalui pengalaman ini, mahasiswa dapat memahami implementasi teknologi dalam konteks nyata dan melihat bagaimana teknologi digunakan dalam praktik pendidikan.
- (2).Pengamatan dan Observasi: Selama TOL, mahasiswa akan dilibatkan dalam pengamatan dan observasi secara aktif di lingkungan yang mereka kunjungi. Pengamatan ini mencakup berbagai aspek, seperti interaksi antara pengguna dengan teknologi, metode pembelajaran yang digunakan, dan dampak teknologi pada proses pembelajaran.
- (3).Refleksi dan Analisis: Setelah pengalaman TOL, mahasiswa akan diminta untuk merenungkan dan menganalisis apa yang mereka lihat dan pelajari selama kunjungan. Refleksi ini penting untuk mengidentifikasi pelajaran yang diperoleh dari pengalaman nyata dan memahami relevansinya dengan pembelajaran dan teori yang telah dipelajari dalam kelas.
- (4).Integrasi dengan Pembelajaran: Hasil dari TOL akan diintegrasikan dengan pembelajaran dalam mata kuliah secara lebih luas. Mahasiswa diharapkan dapat menghubungkan hasil pengalaman dengan konsep dan teori teknologi pendidikan yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga memperkaya pemahaman mereka tentang topik tersebut.
- (5).Kolaborasi dan Pembelajaran Bersama: TOL sering melibatkan interaksi dengan sesama mahasiswa dan pengajar selama kunjungan. Ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan belajar bersama tentang teknologi pendidikan dari sudut pandang yang berbeda.

- (6).Pengembangan Keterampilan Praktis: TOL memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis, seperti pengamatan, dokumentasi, dan analisis data. Keterampilan ini berguna dalam melengkapi kemampuan mahasiswa sebagai calon profesional teknologi pendidikan.
- (7).Pengalaman Mendalam: Konsep TOL bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan berarti bagi mahasiswa. Melalui pengalaman nyata, mahasiswa dapat memahami lebih baik tentang tantangan, peluang, dan aplikasi teknologi pendidikan dalam situasi dunia nyata.

Dengan mengintegrasikan konsep-konsep di atas, mata kuliah TOL memberikan kesempatan bagi mahasiswa teknologi pendidikan untuk mengalami pembelajaran yang berbeda dan unik melalui pengalaman langsung dan refleksi di dunia nyata. TOL dapat memperkaya pemahaman mahasiswa tentang teknologi pendidikan dan membantu mereka menjadi lebih siap dan kompeten dalam menghadapi tantangan profesional di bidang ini.

5.6.43. Pengantar Bisnis Digital

Membahas konsep dan prinsip dasar dalam dunia bisnis digital. Mahasiswa akan mempelajari perkembangan teknologi digital dan dampaknya terhadap dunia bisnis, termasuk transformasi digital, e-commerce, pemasaran digital, dan inovasi bisnis. Selain itu, mahasiswa juga akan diajarkan tentang aspek hukum, etika, dan keamanan dalam bisnis digital. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan memperoleh pemahaman yang baik tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperluas peluang bisnis, meningkatkan efisiensi, dan menciptakan nilai tambah dalam konteks industri pendidikan. Mahasiswa akan diajak untuk menerapkan konsep dan strategi bisnis digital dalam proyek-proyek praktis dan studi kasus yang relevan dengan teknologi Pendidikan.

Dalam mata kuliah Pengantar Bisnis Digital bagi mahasiswa teknologi pendidikan, beberapa topik yang mungkin dibahas adalah:

- (1).Pengenalan Bisnis Digital: Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar tentang bisnis digital, termasuk pengertian bisnis digital, perbedaan dengan bisnis konvensional, dan bagaimana teknologi digital mempengaruhi cara bisnis beroperasi.
- (2).E-commerce: Topik ini mencakup pembahasan tentang perdagangan elektronik (e-commerce), yang melibatkan penjualan dan pembelian barang dan jasa melalui internet. Mahasiswa akan memahami model bisnis e-commerce, strategi pemasaran online, dan aspek keamanan dalam e-commerce.

- (3).Pemasaran Digital: Mahasiswa akan belajar tentang strategi pemasaran digital, termasuk pemanfaatan media sosial, iklan online, SEO (Search Engine Optimization), dan analisis data untuk meningkatkan visibilitas dan popularitas bisnis online.
- (4).Strategi Bisnis Digital: Topik ini akan membahas tentang bagaimana teknologi digital dapat menjadi faktor kunci dalam mengembangkan strategi bisnis yang sukses. Mahasiswa akan mempelajari berbagai model bisnis digital dan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan nilai bagi pelanggan.
- (5).Penggunaan Platform Digital: Mahasiswa akan diajarkan tentang berbagai platform digital seperti website, aplikasi mobile, dan media sosial, serta bagaimana memilih dan mengelola platform yang sesuai untuk bisnis mereka.
- (6).Analisis Data dan Big Data: Topik ini akan membahas tentang pentingnya analisis data dan big data dalam bisnis digital. Mahasiswa akan mempelajari cara mengumpulkan dan menganalisis data untuk mengambil keputusan bisnis yang lebih baik.
- (7).Inovasi dan Kreativitas dalam Bisnis Digital: Mahasiswa akan diberikan wawasan tentang pentingnya inovasi dan kreativitas dalam bisnis digital, serta bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan produk dan layanan yang inovatif.
- (8).Keamanan dan Etika dalam Bisnis Digital: Topik ini akan membahas tentang tantangan keamanan dalam bisnis digital, seperti keamanan data dan privasi pengguna. Mahasiswa juga akan diajarkan tentang etika dalam menggunakan teknologi digital dalam bisnis.
- (9).Pengembangan Rencana Bisnis Digital: Mahasiswa akan diminta untuk mengembangkan rencana bisnis digital, termasuk merumuskan tujuan, strategi, dan langkah-langkah implementasi untuk mencapai kesuksesan bisnis digital.
- (10). Tantangan dan Peluang dalam Bisnis Digital: Mahasiswa akan mempertimbangkan tentang tantangan dan peluang dalam menjalankan bisnis digital, termasuk persaingan pasar, perubahan teknologi, dan kemampuan beradaptasi dengan cepat.

Mata kuliah Pengantar Bisnis Digital memberikan wawasan dan keterampilan penting bagi mahasiswa teknologi pendidikan untuk memahami dan menghadapi peran teknologi digital dalam dunia bisnis. Topik-topik di atas akan membantu mahasiswa memahami cara memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam menciptakan, mengelola, dan mengembangkan bisnis online.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Pengantar Bisnis Digital dapat berupa:

- (1).Rencana Bisnis Digital: Mahasiswa dapat menghasilkan rencana bisnis digital untuk sebuah produk atau layanan, termasuk strategi pemasaran digital, analisis pasar, dan perkiraan keuangan. Rencana bisnis ini dapat mencakup tujuan, visi, dan misi bisnis digital yang ingin dijalankan.
- (2).Website atau Aplikasi E-commerce: Mahasiswa dapat membuat website atau aplikasi e-commerce sebagai contoh bisnis digital. Website atau aplikasi tersebut bisa digunakan untuk menjual produk atau layanan secara online dan menampilkan fitur-fitur seperti keranjang belanja, pembayaran online, dan pelacakan pesanan.
- (3).Kampanye Pemasaran Digital: Mahasiswa dapat merancang kampanye pemasaran digital untuk sebuah perusahaan atau produk. Kampanye ini bisa mencakup iklan di media sosial, konten pemasaran, dan strategi SEO untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan.
- (4).Analisis Data dan Laporan Bisnis: Mahasiswa dapat melakukan analisis data bisnis digital menggunakan alat analisis data dan platform terkait. Mereka dapat menyajikan laporan bisnis digital yang berisi analisis kinerja bisnis, perilaku pengguna, dan rekomendasi perbaikan.
- (5).Media Sosial dan Konten Digital: Mahasiswa dapat menghasilkan konten kreatif untuk media sosial atau platform digital lainnya untuk meningkatkan kehadiran online dan interaksi dengan pelanggan.
- (6).Aplikasi Mobile: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi mobile yang relevan dengan bisnis digital, seperti aplikasi pemesanan atau aplikasi untuk memfasilitasi pembelajaran online.
- (7).Layanan Pelanggan Digital: Mahasiswa dapat merancang dan mengimplementasikan layanan pelanggan digital, seperti chatbot atau sistem dukungan online, untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam bisnis digital.
- (8).Infografis atau Presentasi Bisnis: Mahasiswa dapat menyusun infografis atau presentasi yang menarik untuk menyajikan data dan informasi tentang bisnis digital dengan cara yang mudah dipahami.
- (9).Penelitian Pasar Digital: Mahasiswa dapat melakukan penelitian pasar tentang tren dan preferensi konsumen dalam konteks bisnis digital, sehingga dapat membantu perusahaan untuk mengembangkan strategi bisnis yang lebih tepat.
- (10). Inovasi Bisnis Digital: Mahasiswa dapat menghasilkan ide inovatif tentang penerapan teknologi digital dalam bisnis, seperti penggunaan

kecerdasan buatan (AI) atau teknologi blockchain untuk menciptakan nilai tambah bagi bisnis.

Produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam matakuliah Pengantar Bisnis Digital ini memiliki tujuan untuk mengaplikasikan pengetahuan teori dan keterampilan praktis dalam konteks bisnis digital, sehingga mereka dapat memahami dan menghadapi tantangan dan peluang dalam era digital.

5.6.44. Marketplace dan Shop Pendidikan

Membahas tentang konsep dan aplikasi dari marketplace dan shop dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari tentang peran dan potensi marketplace sebagai platform untuk menjual dan mendistribusikan produk dan layanan pendidikan. Mereka juga akan memahami strategi pemasaran, manajemen produk, dan pengelolaan transaksi dalam lingkungan marketplace. Selain itu, mahasiswa akan diajarkan cara merancang dan mengelola toko online pendidikan, termasuk aspek desain, konten, dan integrasi teknologi. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan mengembangkan pemahaman praktis tentang bagaimana menggunakan marketplace dan shop sebagai alat untuk mempromosikan, menjual, dan mendistribusikan produk dan layanan pendidikan secara efektif dan efisien.

Dalam mata kuliah Marketplace dan Shop Pendidikan bagi mahasiswa teknologi pendidikan, beberapa topik yang mungkin dibahas meliputi:

- (1).Pengenalan Marketplace dan Shop Pendidikan: Mahasiswa akan diperkenalkan tentang konsep marketplace dan shop pendidikan, serta peran dan fungsi mereka dalam mendukung proses pembelajaran dan distribusi sumber belajar.
- (2).Analisis Platform Marketplace dan Shop Pendidikan: Mahasiswa akan mempelajari berbagai platform marketplace dan shop pendidikan yang ada saat ini, seperti platform e-learning, toko aplikasi pendidikan, atau platform distribusi konten digital.
- (3).Model Bisnis dan Pengelolaan: Topik ini mencakup pembahasan tentang model bisnis yang digunakan oleh marketplace dan shop pendidikan, termasuk pembagian pendapatan dengan para penjual atau pembuat konten pendidikan. Mahasiswa juga akan mempelajari strategi pengelolaan dan operasional dalam menjalankan marketplace dan shop pendidikan.
- (4).Kurasi Konten Pendidikan: Mahasiswa akan memahami peran kurasi konten pendidikan dalam marketplace dan shop pendidikan. Mereka akan belajar bagaimana mengelola, mengatur, dan mengkurasi beragam sumber belajar yang tersedia agar sesuai dengan kebutuhan dan kualitas pembelajaran.

- (5).Keamanan dan Privasi: Topik ini akan membahas tentang keamanan dan privasi dalam pengelolaan data pengguna, transaksi, dan konten yang ada di marketplace dan shop pendidikan. Mahasiswa akan memahami pentingnya melindungi data pengguna dan konten pendidikan dari ancaman keamanan.
- (6).Integrasi Teknologi dalam Marketplace dan Shop Pendidikan: Mahasiswa akan mempelajari bagaimana teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan untuk meningkatkan fungsi dan efisiensi dari marketplace dan shop pendidikan. Hal ini mencakup integrasi sistem, analisis data, dan penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam pengalaman belajar.
- (7).Pengembangan Konten Pendidikan: Topik ini akan membahas tentang proses pengembangan konten pendidikan yang relevan dengan marketplace dan shop pendidikan. Mahasiswa akan belajar tentang desain instruksional, pengembangan materi pembelajaran, dan pembuatan konten yang menarik bagi pengguna.
- (8).Pengalaman Pengguna dan Desain Antarmuka: Mahasiswa akan memahami pentingnya pengalaman pengguna yang baik dalam marketplace dan shop pendidikan. Mereka akan mempelajari tentang desain antarmuka yang responsif, user-friendly, dan mendukung interaksi yang efektif dengan platform tersebut.
- (9).Evaluasi dan Analisis Kinerja: Topik ini akan membahas tentang pentingnya evaluasi dan analisis kinerja marketplace dan shop pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana melakukan pengukuran kinerja, menganalisis data, dan menggunakan informasi tersebut untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.
- (10). Regulasi dan Etika dalam Marketplace dan Shop Pendidikan: Mahasiswa akan diberikan wawasan tentang regulasi dan etika yang berkaitan dengan marketplace dan shop pendidikan. Ini termasuk masalah hak cipta, keamanan data, serta tanggung jawab sosial dalam menyediakan layanan pendidikan.

Mata kuliah Marketplace dan Shop Pendidikan memberikan wawasan kepada mahasiswa tentang peran teknologi dalam pengembangan platform e-learning, marketplace, dan shop pendidikan, serta bagaimana mengelola, mengembangkan, dan menyediakan sumber belajar secara efektif dalam konteks pendidikan.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah Marketplace dan Shop Pendidikan bisa berupa:

- (1).Platform E-learning: Mahasiswa dapat mengembangkan platform e-learning yang menyediakan beragam kursus dan konten pendidikan dari berbagai penyedia. Platform ini dapat memiliki fitur-fitur seperti

manajemen kursus, pengelolaan pengguna, forum diskusi, dan pelacakan kemajuan belajar.

- (2).Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi mobile yang memfasilitasi akses ke konten pendidikan, baik itu video pembelajaran, materi kuliah, atau latihan soal. Aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan sistem marketplace atau toko pendidikan.
- (3).Kurasi Konten Pendidikan: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem kurasi konten pendidikan yang memungkinkan pengguna untuk menemukan dan mengakses sumber belajar yang relevan dan berkualitas. Sistem ini dapat menggunakan algoritma atau kurator manusia untuk mengelompokkan dan merekomendasikan konten kepada pengguna.
- (4).Marketplace Sumber Belajar: Mahasiswa dapat menciptakan marketplace khusus untuk sumber belajar, seperti bahan ajar, modul pembelajaran, atau perangkat pembelajaran lainnya. Marketplace ini dapat menghubungkan guru atau pembuat konten pendidikan dengan pengguna yang membutuhkan materi pembelajaran.
- (5).Aplikasi Pencarian Sumber Belajar: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pencarian yang memudahkan pengguna mencari dan menemukan sumber belajar dari berbagai platform marketplace dan shop pendidikan yang ada.
- (6).Layanan Konsultasi Pendidikan: Mahasiswa dapat menyediakan layanan konsultasi pendidikan dalam bentuk online melalui platform mereka. Layanan ini bisa berupa sesi konseling akademik, bimbingan karir, atau konsultasi tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- (7).Sistem Pengelolaan Sumber Belajar: Mahasiswa dapat menciptakan sistem pengelolaan sumber belajar yang membantu lembaga pendidikan atau perusahaan untuk mengatur dan mengelola konten pendidikan mereka dengan lebih efisien.
- (8).Aplikasi untuk Penjual Konten Pendidikan: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi khusus untuk para penjual atau pembuat konten pendidikan. Aplikasi ini dapat membantu mereka mengunggah, mengelola, dan mempromosikan konten mereka di platform marketplace dan shop pendidikan.
- (9).Platform Berbagi Pengetahuan: Mahasiswa dapat menciptakan platform yang memfasilitasi berbagi pengetahuan antar pengguna. Pengguna dapat berkontribusi dengan materi pembelajaran mereka sendiri dan berinteraksi dengan konten dari pengguna lainnya.
- (10). Platform Pembelajaran Berbasis Proyek: Mahasiswa dapat mengembangkan platform pembelajaran berbasis proyek yang

memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dan berpartisipasi dalam proyek-proyek pembelajaran dengan berbagai topik dan tujuan.

Produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam matakuliah Marketplace dan Shop Pendidikan ini bertujuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan solusi teknologi yang relevan dan bermanfaat dalam konteks pendidikan.

5.6.45. E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan

Memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, prinsip, dan aplikasi e-commerce dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari tentang peran e-commerce dalam memfasilitasi transaksi dan pertukaran informasi di lingkungan pendidikan. Mereka akan belajar tentang strategi pemasaran, manajemen inventaris, integrasi sistem pembayaran, dan aspek keamanan dalam operasional e-commerce. Selain itu, mahasiswa juga akan mengembangkan keterampilan dalam merancang, mengelola, dan mempromosikan toko online pendidikan, serta memahami kebutuhan dan preferensi konsumen dalam konteks e-commerce. Matakuliah ini memberikan wawasan yang penting bagi mahasiswa untuk memanfaatkan potensi e-commerce dalam meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan efektivitas pendidikan melalui teknologi

Dalam mata kuliah E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan bagi mahasiswa teknologi pendidikan, beberapa topik yang mungkin dibahas meliputi:

- (1).Pengenalan E-Commerce: Mahasiswa akan diperkenalkan tentang konsep dasar E-Commerce, termasuk definisi, jenis-jenis E-Commerce, dan peran teknologi dalam mendukung transaksi bisnis online.
- (2).Model Bisnis E-Commerce dalam Pendidikan: Topik ini akan membahas berbagai model bisnis yang digunakan dalam E-Commerce khususnya dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari tentang model bisnis seperti penjualan konten digital, pendaftaran kursus online, atau penjualan bahan ajar.
- (3).Penggunaan E-Commerce dalam Penyediaan Bahan Ajar: Mahasiswa akan memahami bagaimana E-Commerce digunakan sebagai platform untuk penyediaan dan distribusi bahan ajar digital, seperti e-book, video pembelajaran, atau modul interaktif.
- (4).Strategi Pemasaran dalam E-Commerce Pendidikan: Topik ini mencakup pembahasan tentang strategi pemasaran yang efektif dalam E-Commerce pendidikan, termasuk penggunaan media sosial, iklan online, dan SEO (Search Engine Optimization) untuk meningkatkan visibilitas dan popularitas produk atau layanan pendidikan.

- (5).Keamanan dalam E-Commerce Pendidikan: Mahasiswa akan memahami pentingnya keamanan dalam E-Commerce pendidikan, termasuk perlindungan data pengguna, transaksi online, dan informasi sensitif lainnya.
- (6).Integrasi Teknologi Pembayaran: Topik ini akan membahas tentang berbagai metode pembayaran yang digunakan dalam E-Commerce pendidikan, seperti kartu kredit, transfer bank, dan pembayaran digital lainnya, serta bagaimana mengintegrasikan teknologi pembayaran ke dalam platform E-Commerce.
- (7).Pengalaman Pengguna dalam E-Commerce Pendidikan: Mahasiswa akan memahami pentingnya pengalaman pengguna yang baik dalam E-Commerce pendidikan. Mereka akan mempelajari tentang desain antarmuka yang responsif, user-friendly, dan mendukung interaksi yang efektif dengan platform E-Commerce.
- (8).Analisis Data dan Pengambilan Keputusan: Topik ini akan membahas tentang bagaimana analisis data dapat digunakan untuk memahami perilaku pengguna, preferensi, dan tren belanja dalam E-Commerce pendidikan, serta bagaimana data tersebut dapat membantu dalam pengambilan keputusan bisnis.
- (9).Etika dalam E-Commerce Pendidikan: Mahasiswa akan diajarkan tentang etika dan tanggung jawab sosial dalam E-Commerce pendidikan, termasuk masalah hak cipta, keamanan data, dan transparansi dalam informasi produk atau layanan.
- (10). Tantangan dan Peluang dalam E-Commerce Pendidikan: Topik ini akan membahas tentang tantangan dan peluang dalam menjalankan bisnis E-Commerce pendidikan, termasuk persaingan pasar, perubahan teknologi, dan inovasi dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Mata kuliah E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan memberikan wawasan dan keterampilan bagi mahasiswa teknologi pendidikan dalam memahami dan mengelola platform E-Commerce dalam konteks pendidikan. Topik-topik di atas akan membantu mahasiswa memahami cara mengintegrasikan teknologi E-Commerce secara efektif dalam mendukung pembelajaran dan distribusi sumber belajar di era digital.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan bisa berupa:

- (1).Platform E-Learning: Mahasiswa dapat mengembangkan platform e-learning yang menyediakan beragam kursus dan konten pendidikan dari berbagai penyedia. Platform ini dapat memiliki fitur-fitur seperti

manajemen kursus, pengelolaan pengguna, forum diskusi, dan sistem pembayaran online.

- (2).Toko Online Bahan Ajar: Mahasiswa dapat menciptakan toko online khusus yang menyediakan bahan ajar digital, seperti e-book, video pembelajaran, atau modul interaktif. Toko online ini dapat memudahkan guru atau penulis konten pendidikan untuk menjual dan mendistribusikan materi pembelajaran mereka.
- (3).Aplikasi Pendaftaran Kursus Online: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pendaftaran kursus online yang memungkinkan siswa untuk mendaftar dan membayar kursus secara online. Aplikasi ini dapat terintegrasi dengan sistem e-learning untuk memberikan akses langsung ke konten kursus.
- (4).Sistem Pembayaran Online: Mahasiswa dapat menciptakan sistem pembayaran online yang aman dan efisien untuk mendukung transaksi di platform e-learning atau toko pendidikan. Sistem ini dapat mencakup berbagai metode pembayaran yang berbeda.
- (5).Kurasi Konten Pendidikan: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem kurasi konten pendidikan yang memungkinkan pengguna untuk menemukan dan mengakses sumber belajar yang relevan dan berkualitas tinggi. Sistem ini dapat menggunakan algoritma atau kurator manusia untuk menyajikan konten yang tepat.
- (6).Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi mobile yang memudahkan akses ke konten pendidikan, termasuk materi pembelajaran, video tutorial, atau kuis interaktif. Aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan platform e-learning atau toko pendidikan.
- (7).Sistem Analisis Data Pengguna: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem analisis data pengguna yang membantu melacak perilaku pengguna, preferensi, dan interaksi mereka dengan platform e-learning atau toko pendidikan. Informasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan strategi pemasaran.
- (8).Platform Kolaborasi Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan platform kolaborasi pembelajaran yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi dan berbagi pengetahuan dalam lingkungan online. Platform ini dapat mendukung diskusi kelompok, proyek bersama, dan pertukaran ide.
- (9).Aplikasi Peningkat Belajar: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pengingat belajar yang membantu siswa mengatur jadwal belajar, mengingatkan tugas, atau memberikan notifikasi tentang acara penting di platform e-learning.

- (10). Aplikasi Review dan Rating Konten Pendidikan: Mahasiswa dapat menciptakan aplikasi untuk mengumpulkan ulasan dan rating dari pengguna terhadap konten pendidikan yang ada di platform e-learning atau toko pendidikan. Ini membantu pengguna memilih konten yang berkualitas tinggi.

Produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam matakuliah E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan ini bertujuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan solusi teknologi yang relevan dan bermanfaat dalam konteks pendidikan.

5.6.46. Kuliah Kerja Mandiri

Menyediakan platform bagi mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan komunitas dan pengembangan diri. Melalui KKN Membangun Desa Tematik, mahasiswa akan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan teknologi pendidikan dalam mendukung pembangunan dan pemberdayaan masyarakat desa. Mereka akan berkolaborasi dengan masyarakat setempat untuk merancang dan melaksanakan proyek-proyek inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran di desa tersebut. Selain itu, dalam Kegiatan Wirausaha, mahasiswa akan mengembangkan kreativitas dan kemampuan berwirausaha di bidang teknologi pendidikan. Mereka akan merancang dan mengimplementasikan ide-ide bisnis yang inovatif dan berorientasi pada solusi pendidikan. Sementara itu, melalui Studi/Proyek Independen, mahasiswa akan memiliki kebebasan untuk memilih topik penelitian atau proyek yang mereka minati dan menggali lebih dalam dalam bidang teknologi pendidikan. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan mengembangkan keterampilan kritis, mandiri, dan kolaboratif yang penting untuk karir di bidang teknologi pendidikan

Dalam mata kuliah "Kuliah Kerja Mandiri" bagi mahasiswa teknologi pendidikan, topik-topik yang dapat diangkat berfokus pada mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan teknologi pendidikan dalam situasi nyata di lingkungan nyata. Mahasiswa akan berinteraksi langsung dengan dunia luar, bekerja sama dengan lembaga atau organisasi terkait dengan pendidikan, dan menghadapi tantangan yang mungkin tidak ditemukan dalam lingkungan akademis. Beberapa topik dalam mata kuliah ini meliputi:

- (1).Pengembangan dan Implementasi Program E-Learning: Mahasiswa dapat terlibat dalam proyek pengembangan dan implementasi program e-learning dalam lembaga pendidikan atau perusahaan. Mereka dapat membantu merancang kurikulum e-learning, mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, atau melatih guru atau instruktur dalam penggunaan platform e-learning.
- (2).Pelatihan Pengguna dalam Teknologi Pendidikan: Topik ini melibatkan mahasiswa dalam menyusun dan memberikan pelatihan kepada guru

atau staf pendidikan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Mereka dapat mengajarkan cara menggunakan platform e-learning, aplikasi pembelajaran, atau teknologi lainnya yang relevan dalam konteks pendidikan.

- (3).Evaluasi dan Penilaian Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat melakukan evaluasi dan penilaian terhadap teknologi pendidikan yang sudah digunakan di lembaga pendidikan atau organisasi tertentu. Mereka akan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta memberikan rekomendasi perbaikan dan peningkatan.
- (4).Pengembangan Konten Digital untuk Pembelajaran: Topik ini mencakup pengembangan konten digital, seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, atau materi pembelajaran interaktif lainnya. Mahasiswa akan merancang dan membuat konten yang menarik dan efektif untuk pendidikan.
- (5).Penelitian tentang Inovasi Teknologi dalam Pendidikan: Mahasiswa dapat terlibat dalam penelitian tentang inovasi teknologi terbaru dalam pendidikan, seperti kecerdasan buatan, augmented reality, virtual reality, atau blockchain, dan bagaimana teknologi tersebut dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran.
- (6).Analisis Data dan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pendidikan: Mahasiswa dapat melakukan analisis data pembelajaran dan menerapkan konsep kecerdasan buatan untuk memahami perilaku pengguna, memberikan rekomendasi pembelajaran yang lebih personal, atau meningkatkan efisiensi sistem pembelajaran.
- (7).Desain dan Pengembangan Game Pendidikan: Topik ini melibatkan mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan game pendidikan yang berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif.
- (8).Penggunaan Teknologi untuk Meningkatkan Akses Pendidikan: Mahasiswa dapat terlibat dalam proyek yang bertujuan meningkatkan akses pendidikan bagi masyarakat yang sulit dijangkau melalui teknologi, seperti pembelajaran jarak jauh, akses internet di daerah terpencil, atau pembelajaran melalui perangkat mobile.
- (9).Proyek Inovasi Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat mengajukan proyek inovatif yang menggunakan teknologi untuk mengatasi tantangan atau masalah tertentu dalam pendidikan, seperti proyek untuk meningkatkan literasi digital, mengurangi kesenjangan pendidikan, atau meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- (10). Pengembangan Platform Pendidikan Khusus: Topik ini mencakup pengembangan platform atau aplikasi pendidikan yang difokuskan pada kebutuhan khusus, seperti pendidikan inklusif, pembelajaran khusus, atau pendidikan bagi penyandang disabilitas.

Mata kuliah "Kuliah Kerja Nyata" memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan teknologi pendidikan dalam situasi nyata, menjembatani teori dengan praktek, dan memberikan manfaat langsung kepada lembaga atau organisasi yang terlibat.

Contoh produk atau program yang dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari matakuliah "Kuliah Kerja Nyata" Pendidikan adalah:

- (1).Platform E-Learning Khusus untuk Sekolah atau Lembaga Pendidikan: Mahasiswa dapat mengembangkan platform e-learning yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum dari suatu sekolah atau lembaga pendidikan. Platform ini menyediakan materi pembelajaran, latihan, ujian, dan kemampuan kolaborasi antara guru dan siswa.
- (2).Aplikasi Mobile Pembelajaran Interaktif untuk Anak-Anak: Mahasiswa menciptakan aplikasi pembelajaran mobile yang interaktif dan menghibur untuk anak-anak usia dini atau sekolah dasar. Aplikasi ini bisa mengajarkan berbagai keterampilan, seperti membaca, berhitung, atau bahasa asing, dalam bentuk permainan edukatif.
- (3).Program Pelatihan Guru dalam Penggunaan Teknologi: Mahasiswa merancang dan menyusun program pelatihan untuk guru dalam penggunaan teknologi pendidikan, membantu meningkatkan keterampilan digital dan integrasi teknologi di kelas.
- (4).Pengembangan Konten Video Pembelajaran: Mahasiswa menciptakan video pembelajaran yang menarik dan informatif untuk berbagai topik dalam kurikulum pendidikan. Video-video tersebut dapat diunggah ke platform e-learning atau media sosial untuk diakses oleh siswa dan guru.
- (5).Proyek Khusus Inovasi Pendidikan: Mahasiswa dapat mengusulkan dan mengimplementasikan proyek khusus inovatif dalam dunia pendidikan, seperti proyek untuk meningkatkan literasi digital, mengurangi kesenjangan pendidikan, atau meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- (6).Pengembangan Sistem Analisis Data Pembelajaran: Mahasiswa menciptakan sistem analisis data pembelajaran yang membantu mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber untuk memberikan wawasan tentang prestasi siswa dan efektivitas pembelajaran.
- (7).Aplikasi Mobile untuk Pendidikan Inklusif: Mahasiswa mengembangkan aplikasi mobile yang mendukung pembelajaran inklusif untuk siswa dengan kebutuhan khusus atau penyandang disabilitas.

- (8).Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Proyek: Mahasiswa membuat modul pembelajaran berbasis proyek yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, kolaborasi, dan kreativitas.
- (9).Program Pelatihan Keterampilan Teknologi untuk Masyarakat: Mahasiswa merancang dan mengadakan program pelatihan keterampilan teknologi untuk masyarakat umum, membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan dalam era digital.
- (10). Pengembangan Sumber Belajar Digital untuk Komunitas Tertentu: Mahasiswa menciptakan materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan komunitas tertentu, seperti materi pembelajaran berbahasa lokal atau materi edukasi khusus untuk masyarakat tertentu.

Produk atau program tersebut merupakan hasil kontribusi positif mahasiswa teknologi pendidikan dalam membantu memperbaiki dan mengembangkan bidang pendidikan melalui teknologi. Program dan produk ini bertujuan untuk memberikan manfaat bagi lembaga pendidikan, siswa, dan masyarakat secara keseluruhan.

5.6.47. Desain dan Pengembangan Kurikulum

Memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi kurikulum yang efektif dan sesuai dengan konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar pengembangan kurikulum, proses pengidentifikasian kebutuhan dan tujuan pendidikan, serta prinsip-prinsip desain kurikulum. Matakuliah ini juga membahas strategi pengembangan kurikulum yang melibatkan teknologi pendidikan, termasuk integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, desain media pembelajaran, dan evaluasi efektivitas kurikulum. Dengan menguasai matakuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat menjadi pengembang kurikulum yang kompeten dan dapat merespons perubahan dan perkembangan dalam dunia Pendidikan.

Topik dalam mata kuliah "Pengembangan Kurikulum" terhadap kurikulum satuan pendidikan bagi mahasiswa teknologi pendidikan akan mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan perancangan, pengembangan, dan implementasi kurikulum di tingkat satuan pendidikan, seperti sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Beberapa topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini antara lain:

- (1).Konsep Kurikulum: Pemahaman tentang konsep dasar kurikulum, termasuk tujuan, struktur, dan komponen-komponennya. Mahasiswa akan mempelajari tentang berbagai model kurikulum yang dapat diterapkan dalam satuan pendidikan.
- (2).Analisis Kebutuhan: Mahasiswa akan belajar cara melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, kompetensi, dan

kebutuhan siswa, serta mengidentifikasi tantangan dan potensi dalam konteks satuan pendidikan.

- (3).Perencanaan dan Rancangan Kurikulum: Pemahaman tentang bagaimana merencanakan dan merancang kurikulum yang sesuai dengan karakteristik siswa, visi dan misi satuan pendidikan, serta kebijakan pendidikan yang berlaku.
- (4).Pengembangan Materi Pembelajaran: Mahasiswa akan mempelajari cara mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan mencakup pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang variatif.
- (5).Integrasi Teknologi dalam Kurikulum: Pemahaman tentang bagaimana teknologi pendidikan dapat diintegrasikan dalam kurikulum untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa.
- (6).Penilaian dan Evaluasi Kurikulum: Mahasiswa akan mempelajari tentang metode penilaian hasil belajar siswa dan evaluasi efektivitas kurikulum untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai.
- (7).Pengelolaan Kurikulum: Topik ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana mengelola kurikulum di tingkat satuan pendidikan, termasuk peran guru, koordinator kurikulum, dan manajemen implementasi kurikulum.
- (8).Kurikulum Inklusif: Pemahaman tentang pentingnya merancang kurikulum yang inklusif untuk mengakomodasi keberagaman dan kebutuhan belajar siswa.
- (9).Peran Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum: Mahasiswa akan mempelajari bagaimana teknologi pendidikan dapat membantu dalam mengelola dan mengembangkan kurikulum, serta memfasilitasi pengembangan profesional guru.
- (10). Tantangan dan Peluang dalam Pengembangan Kurikulum: Mahasiswa akan belajar tentang tantangan yang mungkin dihadapi dalam pengembangan kurikulum dan bagaimana menghadapinya, serta melihat peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di satuan pendidikan.

Pemahaman dalam mata kuliah "Pengembangan Kurikulum" terhadap kurikulum satuan pendidikan akan membekali mahasiswa teknologi pendidikan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk merancang, mengembangkan, dan mengelola kurikulum yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa di tingkat satuan pendidikan.

Ketika mahasiswa sarjana teknologi pendidikan mempelajari matakuliah Pengembangan Kurikulum dengan fokus pada kurikulum satuan pendidikan, mereka dapat menghasilkan berbagai produk atau program yang relevan

dengan pengembangan kurikulum untuk satu lembaga atau satuan pendidikan tertentu. Berikut adalah beberapa contoh produk atau program yang bisa dihasilkan oleh mahasiswa dalam matakuliah ini:

- (1).Pengembangan Rencana Kurikulum Sekolah: Mahasiswa dapat merancang rencana kurikulum yang mencakup seluruh mata pelajaran dan program pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah atau lembaga pendidikan tertentu.
- (2).Kurikulum Berbasis Tematik: Mahasiswa dapat mengembangkan kurikulum berbasis tematik di mana beberapa mata pelajaran terkait digabungkan dalam satu tema pembelajaran yang menyeluruh dan berkesinambungan.
- (3).Pengembangan Materi Pembelajaran: Mahasiswa dapat menciptakan materi pembelajaran untuk beberapa mata pelajaran tertentu yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di satuan pendidikan tersebut.
- (4).Program Pengembangan Karakter: Mahasiswa dapat merancang program khusus untuk mengembangkan karakter dan soft skill siswa sebagai bagian dari kurikulum sekolah.
- (5).Pengembangan Program Ekstrakurikuler: Mahasiswa dapat menciptakan program ekstrakurikuler yang beragam dan menarik untuk melengkapi pengalaman belajar siswa di luar jam pelajaran reguler.
- (6).Rencana Penilaian dan Evaluasi: Mahasiswa dapat merancang sistem penilaian dan evaluasi yang berbasis kurikulum untuk mengukur pencapaian pembelajaran siswa secara efektif.
- (7).Pengembangan Sistem Pemantauan Kurikulum: Mahasiswa dapat mengembangkan sistem pemantauan untuk mengawasi pelaksanaan kurikulum dan menilai keberhasilannya secara berkala.
- (8).Rencana Penggunaan Teknologi dalam Kurikulum: Mahasiswa dapat merancang rencana yang jelas untuk mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam semua aspek pembelajaran di satuan pendidikan tersebut.
- (9).Rencana Pengembangan Profesional Guru: Mahasiswa dapat merancang rencana pengembangan profesional guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar dan melaksanakan kurikulum yang telah dirancang.

Semua produk atau program di atas bertujuan untuk mengembangkan kurikulum yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan satuan pendidikan. Dengan demikian, kurikulum yang dihasilkan akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar siswa di lembaga atau satuan pendidikan tersebut.

5.6.48. Pengukuran Efektivitas Program

Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk mengukur dan mengevaluasi efektivitas program pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar dalam pengukuran efektivitas program, termasuk pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil evaluasi. Matakuliah ini juga membahas metode-metode pengukuran efektivitas program, seperti penggunaan indikator, pengembangan instrumen evaluasi, dan teknik analisis data. Mahasiswa akan belajar menerapkan teknik-teknik pengukuran yang relevan dengan menggunakan teknologi pendidikan yang ada. Dengan menguasai matakuliah ini, mahasiswa akan dapat melaksanakan evaluasi program secara efektif dan mendapatkan wawasan yang diperlukan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan program Pendidikan.

Dalam mata kuliah "Pengukuran Efektivitas Program pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan," mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek yang terkait dengan evaluasi dan pengukuran efektivitas program pendidikan khususnya bagi mahasiswa di jurusan Teknologi Pendidikan. Beberapa topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi:

- (1).Pengertian Evaluasi Program: Mahasiswa akan memahami konsep dasar evaluasi program pendidikan, termasuk tujuan dan manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan program di bidang teknologi pendidikan.
- (2).Model Evaluasi Program: Penjelasan tentang berbagai model evaluasi program, seperti model CIPP (Context, Input, Process, Product), model Kirkpatrick, atau model Stufflebeam, yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas program pendidikan.
- (3).Tujuan dan Indikator Evaluasi: Mahasiswa akan mempelajari cara menetapkan tujuan evaluasi yang jelas dan relevan untuk program pendidikan teknologi pendidikan. Selain itu, mereka akan belajar tentang pengembangan indikator evaluasi yang dapat mengukur pencapaian tujuan tersebut.
- (4).Metode Pengumpulan Data: Mahasiswa akan dikenalkan dengan berbagai metode pengumpulan data untuk evaluasi program, termasuk wawancara, angket, observasi, analisis dokumen, dan studi kasus.
- (5).Analisis Data dan Interpretasi Hasil: Mahasiswa akan memahami cara menganalisis data evaluasi dan menginterpretasikan hasilnya untuk membuat kesimpulan yang relevan tentang efektivitas program pendidikan.

- (6).Evaluasi Efisiensi dan Efektivitas Program: Mahasiswa akan belajar tentang perbedaan antara efisiensi dan efektivitas program, serta bagaimana mengukur keduanya dalam konteks teknologi pendidikan.
- (7).Penyusunan Laporan Evaluasi: Bagaimana menyusun laporan evaluasi yang informatif dan memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi perbaikan program pendidikan di bidang teknologi pendidikan.
- (8).Evaluasi Program Berbasis Teknologi: Mahasiswa akan memahami bagaimana teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan dalam proses evaluasi program pendidikan, seperti penggunaan perangkat lunak untuk analisis data atau survei online.
- (9).Evaluasi Kurikulum dan Materi Pembelajaran: Mahasiswa akan mempelajari bagaimana mengukur keberhasilan kurikulum dan materi pembelajaran di bidang teknologi pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- (10). Evaluasi Dampak dan Outcome Program: Bagaimana mengukur dampak dan outcome dari program pendidikan teknologi pendidikan terhadap perkembangan mahasiswa dan lingkungan sekitar.
- (11). Etika Evaluasi: Mahasiswa juga akan diajarkan mengenai etika dalam melakukan evaluasi program pendidikan, termasuk aspek kerahasiaan dan kepentingan semua pihak yang terlibat.

Materi-materi tersebut di atas akan memberikan landasan bagi mahasiswa untuk menjadi profesional yang mampu melakukan evaluasi program pendidikan dengan cermat, mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan program, serta menyediakan masukan berharga untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut di bidang teknologi pendidikan.

Berikut adalah beberapa contoh produk, program, atau proyek yang dapat dihasilkan oleh mahasiswa sarjana teknologi pendidikan ketika mempelajari mata kuliah "Pengukuran Efektivitas Program":

- (1).Rancangan Evaluasi Program E-Learning: Mahasiswa dapat mengembangkan rancangan evaluasi program e-learning yang mencakup pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran, pengalaman mahasiswa, dan efektivitas penggunaan platform e-learning dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- (2).Pengembangan Aplikasi Evaluasi Belajar: Mahasiswa dapat membuat aplikasi berbasis teknologi yang memungkinkan guru atau dosen untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara real-time, mencatat hasil evaluasi, dan memberikan umpan balik kepada siswa.
- (3).Program Pelatihan Instruktur Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan bagi instruktur atau guru teknologi

pendidikan untuk meningkatkan keterampilan pengajaran dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

- (4).Evaluasi Efektivitas Program Bimbingan dan Konseling: Mahasiswa dapat melakukan evaluasi terhadap program bimbingan dan konseling di sebuah sekolah atau lembaga pendidikan untuk mengukur dampaknya terhadap prestasi akademik dan kesejahteraan siswa.
- (5).Pengembangan Penilaian Kinerja Siswa: Mahasiswa dapat menciptakan penilaian kinerja siswa berbasis teknologi yang mencakup berbagai aspek keterampilan teknologi dan penggunaan alat-alat pembelajaran interaktif.
- (6).Rancangan Evaluasi Program Pelatihan Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang evaluasi untuk program pelatihan teknologi pendidikan yang ditujukan kepada guru, dosen, atau tenaga pendidik untuk meningkatkan penguasaan teknologi dalam pembelajaran.
- (7).Program Pengembangan Materi Pembelajaran Digital: Mahasiswa dapat mengembangkan program pengembangan materi pembelajaran digital untuk membantu guru atau dosen dalam merancang materi yang menarik dan interaktif.
- (8).Evaluasi Efektivitas Program Media Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan evaluasi terhadap program penggunaan media pembelajaran di sebuah institusi atau sekolah untuk mengukur dampaknya terhadap proses belajar mengajar.
- (9).Proyek Riset Tindakan: Mahasiswa dapat melakukan proyek riset tindakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran teknologi pendidikan di kelas tertentu dan menyusun rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi.
- (10). Program Pengembangan Keterampilan Literasi Digital: Mahasiswa dapat mengembangkan program pengembangan literasi digital bagi siswa sekolah dasar atau menengah untuk membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dengan era digital.

Setiap produk, program, atau proyek tersebut akan melibatkan tahap perencanaan, implementasi, pengumpulan data, analisis, dan pelaporan hasil evaluasi. Dengan menghasilkan produk atau program ini, mahasiswa akan dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam mata kuliah Pengukuran Efektivitas Program secara praktis dan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di bidang teknologi pendidikan.

5.6.49. Evaluasi Media Pembelajaran

Membahas tentang prinsip-prinsip dan teknik-teknik evaluasi yang digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Mahasiswa akan mempelajari berbagai metode evaluasi, termasuk evaluasi formatif dan sumatif, evaluasi formatif berbasis penilaian, dan evaluasi sumatif berbasis tes. Matakuliah ini juga membahas tentang penggunaan teknologi pendidikan dalam evaluasi media pembelajaran, seperti penggunaan sistem manajemen pembelajaran (LMS) untuk mengumpulkan dan menganalisis data evaluasi. Mahasiswa akan diajarkan bagaimana melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta merancang perbaikan yang diperlukan. Dengan menguasai matakuliah ini, mahasiswa akan dapat melaksanakan evaluasi media pembelajaran secara sistematis dan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif.

Mata kuliah "Evaluasi Media Pembelajaran" pada mahasiswa teknologi pendidikan membahas tentang berbagai aspek terkait dengan evaluasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi:

- (1).Pengertian Evaluasi Media Pembelajaran: Mahasiswa akan memahami konsep dasar evaluasi media pembelajaran, tujuan, dan manfaatnya dalam konteks pembelajaran di bidang teknologi pendidikan.
- (2).Model Evaluasi Media Pembelajaran: Penjelasan tentang berbagai model atau pendekatan evaluasi media pembelajaran, seperti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) atau model Kirkpatrick, yang membantu dalam merancang dan mengukur efektivitas media pembelajaran.
- (3).Kriteria Evaluasi Media Pembelajaran: Mahasiswa akan mempelajari kriteria-kriteria yang relevan untuk menilai kualitas media pembelajaran, termasuk aspek konten, desain, keterlibatan pengguna, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- (4).Metode Evaluasi Media Pembelajaran: Penjelasan tentang berbagai metode evaluasi yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan dan efektivitas media pembelajaran, seperti observasi, wawancara, angket, dan pengukuran kinerja.
- (5).Pengembangan Instrumen Evaluasi: Mahasiswa akan belajar tentang cara merancang instrumen evaluasi yang valid dan reliabel untuk mengukur keefektifan media pembelajaran, misalnya, angket kepuasan pengguna atau tes hasil belajar.
- (6).Analisis Data Evaluasi: Pembelajaran tentang teknik analisis data yang tepat untuk menginterpretasi hasil evaluasi media pembelajaran dan membuat keputusan berdasarkan temuan evaluasi.

- (7).Evaluasi Penggunaan Teknologi dalam Media Pembelajaran: Mahasiswa akan memahami bagaimana teknologi informasi dan komunikasi dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran dan dievaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (8).Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Web: Penerapan evaluasi khusus untuk media pembelajaran berbasis web, termasuk interaksi pengguna dengan platform pembelajaran online dan analisis kinerja mahasiswa dalam lingkungan digital.
- (9).Evaluasi Media Pembelajaran dalam Konteks Pembelajaran Jarak Jauh: Bagaimana mengukur efektivitas media pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh atau e-learning.
- (10). Evaluasi Dampak Media Pembelajaran: Mahasiswa akan belajar tentang cara mengukur dampak penggunaan media pembelajaran terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil pembelajaran mahasiswa.
- (11). Etika dalam Evaluasi Media Pembelajaran: Memahami prinsip-prinsip etika yang harus diperhatikan dalam melakukan evaluasi media pembelajaran, termasuk privasi pengguna dan hak cipta.

Melalui pemahaman tentang topik-topik ini, mahasiswa teknologi pendidikan diharapkan dapat mengembangkan keterampilan untuk melakukan evaluasi media pembelajaran secara efektif dan menyediakan masukan berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media teknologi.

Ketika mahasiswa sarjana teknologi pendidikan mempelajari mata kuliah "Evaluasi Media Pembelajaran," mereka dapat menghasilkan berbagai produk, program, atau proyek yang berhubungan dengan evaluasi dan pengembangan media pembelajaran. Berikut adalah beberapa contoh produk, program, dan proyek yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa dalam konteks tersebut:

- (1).Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Web: Mahasiswa dapat melakukan evaluasi terhadap platform pembelajaran online atau website pembelajaran yang digunakan dalam sebuah kursus, dengan fokus pada antarmuka pengguna, kegunaan, dan efektivitas media pembelajaran tersebut.
- (2).Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat mengembangkan modul pembelajaran interaktif menggunakan teknologi multimedia yang mencakup teks, gambar, audio, dan video. Selanjutnya, mereka melakukan evaluasi terhadap modul tersebut untuk mengukur efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- (3).Program Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan bagi guru atau dosen tentang penggunaan

media pembelajaran dalam pembelajaran. Program ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar.

- (4). Studi Kasus Evaluasi Media Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan studi kasus di sebuah sekolah atau institusi untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran tertentu dan menyusun laporan evaluasi berdasarkan temuan mereka.
- (5). Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi mobile yang mendukung pembelajaran interaktif dan mengukur efektivitas aplikasi tersebut dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
- (6). Penilaian Kualitas Materi Pembelajaran Digital: Mahasiswa dapat mengembangkan instrumen penilaian untuk mengevaluasi kualitas materi pembelajaran digital, seperti video pembelajaran atau presentasi slide, berdasarkan aspek desain, kejelasan konten, dan keterlibatan siswa.
- (7). Proyek Riset Tindakan: Mahasiswa dapat melakukan proyek riset tindakan di sebuah kelas atau lembaga pendidikan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran dan mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa.
- (8). Evaluasi Ketersediaan Sumber Belajar Digital: Mahasiswa dapat melakukan evaluasi terhadap ketersediaan dan kualitas sumber belajar digital yang tersedia di perpustakaan atau platform pembelajaran institusi.
- (9). Penilaian Efektivitas Video Pembelajaran: Mahasiswa dapat membuat video pembelajaran tentang topik tertentu dan melakukan penilaian terhadap efektivitasnya dalam menyampaikan informasi dan memfasilitasi pemahaman siswa.
- (10). Program Pengembangan Media Pembelajaran untuk Siswa dengan Kebutuhan Khusus: Mahasiswa dapat merancang program khusus untuk siswa dengan kebutuhan khusus dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang disesuaikan untuk mereka.
- (11). Evaluasi Efisiensi Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Mahasiswa dapat mengevaluasi efisiensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan papan interaktif, komputer, atau perangkat mobile, untuk meningkatkan efisiensi waktu dan efektivitas proses pembelajaran.

Dalam setiap proyek atau produk yang dihasilkan, mahasiswa akan menerapkan prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran yang telah dipelajari dalam mata kuliah, dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut sesuai dengan temuan evaluasi tersebut.

5.6.50. Metode Penelitian

Memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian di bidang teknologi pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari berbagai metode penelitian kuantitatif dan kualitatif yang relevan untuk konteks teknologi pendidikan. Matakuliah ini mencakup topik seperti perumusan masalah penelitian, pemilihan sampel, pengumpulan dan analisis data, serta interpretasi hasil penelitian. Selain itu, mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan etika penelitian dan langkah-langkah dalam menyusun laporan penelitian yang baik. Dengan menguasai matakuliah ini, mahasiswa akan dapat merancang dan melaksanakan penelitian yang valid dan relevan dalam bidang teknologi pendidikan, serta menggunakan bukti-bukti penelitian untuk mendukung pengembangan dan perbaikan praktik Pendidikan.

Mata kuliah "Metode Penelitian" pada mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian di bidang teknologi pendidikan. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi:

- (1).Pengenalan Metode Penelitian: Mahasiswa akan memahami konsep dasar metode penelitian, termasuk tujuan, jenis, dan peranannya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan.

2. Perumusan Pertanyaan Penelitian: Mahasiswa akan belajar tentang cara merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas, relevan, dan dapat diuji dalam konteks teknologi pendidikan.

3. Rancangan Penelitian: Penjelasan tentang berbagai rancangan penelitian, seperti eksperimen, studi kasus, survei, penelitian tindakan, dan penelitian deskriptif, yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis atau mengumpulkan data dalam penelitian teknologi pendidikan.

4. Teknik Pengumpulan Data: Mahasiswa akan mempelajari berbagai teknik pengumpulan data, termasuk wawancara, observasi, angket, dan studi dokumentasi, yang relevan dengan penelitian di bidang teknologi pendidikan.

5. Instrumen Penelitian: Bagaimana merancang instrumen penelitian yang valid dan reliabel, seperti angket, kuesioner, atau pedoman wawancara, untuk mengumpulkan data secara efektif.

6. Analisis Data: Pembelajaran tentang teknik analisis data, seperti analisis statistik, analisis kualitatif, atau analisis konten, yang digunakan untuk menginterpretasi data penelitian teknologi pendidikan.

7. Etika Penelitian: Mahasiswa akan memahami prinsip-prinsip etika dalam melakukan penelitian, termasuk hak-hak subjek penelitian, kebijakan penggunaan data, dan keberpihakan dalam penelitian.

8. Penggunaan Teknologi dalam Penelitian: Bagaimana menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam merancang, melaksanakan, dan mengelola penelitian di bidang teknologi pendidikan.

9. Penyusunan Laporan Penelitian: Mahasiswa akan belajar tentang struktur dan format penulisan laporan penelitian yang baik, termasuk bagaimana menyajikan temuan penelitian dengan jelas dan akurat.

10. Evaluasi Penelitian: Bagaimana mengevaluasi kehandalan penelitian dan mengidentifikasi potensi bias atau masalah metodologi dalam penelitian teknologi pendidikan.

11. Penelitian Tindakan: Pengenalan tentang penelitian tindakan sebagai metode yang relevan untuk meningkatkan praktik dan proses pembelajaran di bidang teknologi pendidikan.

Melalui pemahaman tentang topik-topik ini, mahasiswa teknologi pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan untuk melakukan penelitian yang valid dan bermanfaat dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan serta memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan dan masyarakat.

5.6.51. Metode Penelitian Tindakan Kelas PTK

Membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian tindakan di

lingkungan pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar PTK, termasuk tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan evaluasi dalam konteks teknologi pendidikan. Matakuliah ini memberikan pemahaman tentang pentingnya menggunakan pendekatan penelitian tindakan untuk memahami dan memperbaiki praktik pengajaran dan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Selama proses PTK, mahasiswa akan melibatkan diri dalam merancang dan melaksanakan tindakan perbaikan berdasarkan analisis data dan refleksi terhadap praktik yang dilakukan. Dengan menguasai matakuliah ini, mahasiswa akan mampu mengaplikasikan pendekatan penelitian tindakan dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran berbasis teknologi

Mata kuliah "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)" pada mahasiswa teknologi pendidikan membahas tentang pendekatan penelitian tindakan kelas yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan praktek pengajaran di dalam kelas. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi:

1. Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas: Mahasiswa akan memahami konsep dasar penelitian tindakan kelas, tujuan, dan karakteristik utama dari metode ini dalam konteks teknologi pendidikan.
2. Perumusan Masalah Penelitian: Mahasiswa akan belajar tentang cara merumuskan masalah penelitian yang spesifik dan relevan dalam lingkungan kelas teknologi pendidikan yang mereka amati.
3. Rencana Penelitian Tindakan Kelas: Penjelasan tentang bagaimana merencanakan langkah-langkah penelitian tindakan kelas, termasuk perancangan tindakan atau intervensi yang akan diimplementasikan di kelas.
4. Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas: Mahasiswa akan mempelajari teknik pengumpulan data yang cocok untuk penelitian tindakan kelas, seperti observasi, wawancara, analisis dokumen, atau pengukuran kinerja siswa.
5. Implementasi Tindakan: Bagaimana melaksanakan tindakan atau intervensi di dalam kelas, serta cara mengumpulkan data selama proses implementasi.

6. Analisis Data Penelitian Tindakan Kelas: Pembelajaran tentang teknik analisis data yang digunakan untuk menginterpretasi hasil tindakan atau intervensi dalam penelitian tindakan kelas.

7. Refleksi dan Pembenaran: Bagaimana mahasiswa merenungkan hasil penelitian tindakan kelas, menyimpulkan apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki, serta cara membenarkan tindakan yang diambil.

8. Evaluasi dan Akuntabilitas: Mahasiswa akan memahami pentingnya evaluasi dan akuntabilitas dalam penelitian tindakan kelas, termasuk bagaimana menyusun laporan penelitian dan menyajikan temuan secara akurat.

9. Penggunaan Teknologi dalam Penelitian Tindakan Kelas: Bagaimana mahasiswa menggunakan teknologi dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian tindakan kelas, serta bagaimana teknologi dapat meningkatkan proses dan analisis data.

10. Implementasi Peningkatan dalam Pembelajaran dengan Teknologi: Mahasiswa akan belajar tentang bagaimana mengimplementasikan perubahan dan peningkatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi pendidikan berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas.

Melalui pemahaman tentang topik-topik ini, mahasiswa teknologi pendidikan diharapkan dapat menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan teknologi pendidikan yang relevan dan efektif. Selain itu, mahasiswa akan memiliki kemampuan untuk berpikir reflektif dan mengidentifikasi cara-cara inovatif dalam meningkatkan proses pengajaran dengan pendekatan yang berbasis bukti.

Ketika mahasiswa sarjana teknologi pendidikan mempelajari matakuliah "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)," mereka dapat menghasilkan berbagai produk, program, atau proyek yang berhubungan dengan penerapan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran dan praktek pengajaran di dalam kelas. Berikut adalah beberapa contoh produk, program, dan proyek yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa dalam konteks tersebut:

1. Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat mengembangkan materi pembelajaran interaktif menggunakan teknologi, seperti video pembelajaran, permainan edukatif, atau simulasi, sebagai bagian dari tindakan kelas untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

2. Program Pelatihan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang program pelatihan untuk guru atau dosen tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Program ini dilakukan sebagai bagian dari tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan pengajaran dengan teknologi.

3. Implementasi Platform Pembelajaran Online: Mahasiswa dapat mengimplementasikan platform pembelajaran online atau LMS (Learning Management System) di dalam kelas sebagai tindakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

4. Penilaian Kinerja Siswa Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat merancang penilaian kinerja siswa yang menggunakan teknologi, seperti tes online atau proyek digital, sebagai bagian dari tindakan kelas untuk mengukur kemajuan belajar siswa.

5. Program Pengembangan Keterampilan Digital Siswa: Mahasiswa dapat mengembangkan program pengembangan keterampilan digital bagi siswa untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan teknologi dalam pembelajaran.

6. Studi Kasus Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan studi kasus tentang implementasi teknologi tertentu, seperti papan interaktif atau aplikasi pembelajaran, di dalam kelas dan mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

7. Penelitian tentang Efektivitas Metode Pengajaran Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat melakukan penelitian tindakan kelas untuk membandingkan efektivitas metode pengajaran berbasis teknologi dengan metode konvensional dalam mencapai tujuan pembelajaran.

8. Evaluasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Mobile: Mahasiswa dapat mengevaluasi penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran dan menganalisis keuntungan dan tantangan dalam penerapannya.

9. Implementasi Teknologi Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Jarak Jauh: Mahasiswa dapat menerapkan teknologi pembelajaran dalam konteks pendidikan jarak jauh sebagai bagian dari tindakan kelas dan mengevaluasi efektivitasnya.

10. Proyek Pengembangan Perangkat Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat membuat perangkat pembelajaran interaktif, seperti permainan pembelajaran atau alat bantu belajar, sebagai bagian dari tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa.

Setiap produk, program, atau proyek ini merupakan hasil dari proses penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh mahasiswa untuk meningkatkan pembelajaran dengan teknologi. Melalui penelitian tindakan kelas, mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah dan tantangan dalam proses pembelajaran, merancang solusi berbasis teknologi, dan mengevaluasi efektivitas tindakan yang diambil.

5.6.52. Statistika

Memberikan pemahaman dasar tentang konsep dan metode statistika yang relevan dalam konteks pendidikan. Mahasiswa akan mempelajari teknik-teknik statistika yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data dalam konteks pembelajaran dan pengembangan teknologi pendidikan. Matakuliah ini mencakup topik-topik seperti pengumpulan data, pengolahan data, pengukuran, distribusi probabilitas, uji hipotesis, analisis regresi, dan analisis variansi. Dengan memahami statistika, mahasiswa akan dapat melakukan penelitian, menginterpretasikan data, dan mengambil keputusan berdasarkan analisis statistik yang tepat. Matakuliah ini juga memberikan dasar yang kuat bagi mahasiswa dalam memahami dan mengevaluasi.

Mata kuliah "Statistik" pada mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan konsep statistik dalam konteks pendidikan dan teknologi pendidikan. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi:

1. Pengantar Statistik: Mahasiswa akan diperkenalkan dengan konsep dasar statistik, seperti pengertian data, populasi, sampel, dan variabel dalam konteks teknologi pendidikan.
2. Pengolahan Data: Bagaimana mengumpulkan, merapikan, dan mengorganisasi data dalam bentuk tabel, grafik, dan diagram untuk kemudahan analisis.
3. Ukuran Pemusatan Data: Mahasiswa akan mempelajari ukuran pemusatan data, seperti mean (rata-rata), median (nilai tengah), dan modus (nilai yang paling sering muncul) untuk menggambarkan data.
4. Ukuran Variabilitas Data: Penjelasan tentang ukuran variabilitas data, seperti rentang, simpangan kuartil, dan varians, yang digunakan untuk mengukur sebaran data.
5. Distribusi Frekuensi dan Histogram: Mahasiswa akan belajar tentang cara membuat distribusi frekuensi dan histogram untuk menganalisis distribusi data.
6. Probabilitas dan Distribusi Peluang: Pengenalan tentang probabilitas dan distribusi peluang dalam konteks statistik pendidikan dan teknologi.
7. Teorema Pemusatan Rata-rata (Central Limit Theorem): Mahasiswa akan memahami teorema pemusatan rata-rata dan bagaimana hal ini relevan dalam analisis statistik.
8. Uji Hipotesis: Pembelajaran tentang cara merumuskan dan menguji hipotesis dalam penelitian dan analisis data di bidang teknologi pendidikan.
9. Korelasi dan Regresi: Mahasiswa akan belajar tentang analisis korelasi dan regresi untuk mengidentifikasi hubungan antara dua atau lebih variabel dalam konteks teknologi pendidikan.

10. Analisis Statistik Multivariat: Pengenalan tentang analisis statistik multivariat, seperti analisis faktor, analisis cluster, atau analisis jalur, dalam konteks teknologi pendidikan.

11. Penggunaan Perangkat Lunak Statistik: Mahasiswa dapat mempelajari cara menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) untuk analisis data dalam teknologi pendidikan.

12. Interpretasi Hasil Analisis Statistik: Bagaimana menginterpretasikan hasil analisis statistik dan menyajikan temuan dengan tepat dalam laporan atau presentasi.

Melalui pemahaman tentang topik-topik ini, mahasiswa teknologi pendidikan diharapkan dapat mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data dengan menggunakan metode statistik yang tepat dalam konteks pendidikan dan teknologi pendidikan. Pengetahuan dan keterampilan statistik ini akan mendukung mahasiswa dalam melakukan penelitian dan analisis data yang lebih mendalam, serta mengambil keputusan berdasarkan bukti statistik yang valid dan akurat.

Ketika mahasiswa sarjana teknologi pendidikan mempelajari mata kuliah "Statistik," mereka dapat menghasilkan berbagai produk, program, atau proyek yang berhubungan dengan penerapan konsep statistik dalam konteks pendidikan dan teknologi pendidikan. Berikut adalah beberapa contoh produk, program, dan proyek yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa dalam konteks tersebut:

1. Analisis Data Survei: Mahasiswa dapat melakukan survei tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan mengumpulkan data dari responden. Selanjutnya, mereka melakukan analisis statistik untuk mengetahui pola penggunaan teknologi dan pandangan responden terhadap teknologi pendidikan.

2. Proyek Riset Tindakan: Mahasiswa dapat melakukan proyek riset tindakan di sebuah kelas atau lembaga pendidikan. Mereka mengumpulkan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode pembelajaran

dengan teknologi tertentu. Hasil analisis statistik digunakan untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut.

3. Analisis Korelasi antara Penggunaan Teknologi dengan Hasil Belajar: Mahasiswa dapat menganalisis data penggunaan teknologi oleh siswa dan hasil belajar mereka. Kemudian, mereka menggunakan analisis korelasi untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan teknologi dengan hasil belajar siswa.

4. Penelitian Tentang Preferensi Media Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan penelitian tentang preferensi media pembelajaran oleh mahasiswa teknologi pendidikan. Data yang dikumpulkan dari angket atau wawancara dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang paling disukai dan efektif.

5. Pengembangan Program Pelatihan Statistik: Mahasiswa dapat mengembangkan program pelatihan statistik untuk mahasiswa teknologi pendidikan. Program ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep statistik dan penerapannya dalam penelitian teknologi pendidikan.

6. Evaluasi Efektivitas Program Pembelajaran: Mahasiswa dapat mengambil data hasil tes siswa sebelum dan sesudah menerapkan program pembelajaran tertentu yang menggunakan teknologi. Hasil ini kemudian dianalisis secara statistik untuk mengevaluasi efektivitas program pembelajaran tersebut.

7. Analisis Data Penggunaan Platform E-Learning: Mahasiswa dapat menganalisis data penggunaan platform e-learning di sebuah lembaga pendidikan. Analisis statistik ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana platform tersebut digunakan dan potensi perbaikan yang bisa dilakukan.

8. Studi Komparatif Mengenai Penggunaan Teknologi di Sekolah-Sekolah: Mahasiswa dapat melakukan studi komparatif antara penggunaan teknologi di beberapa sekolah untuk mengetahui perbedaan dan kesamaan dalam penerapan teknologi pendidikan.

9. Evaluasi Dampak Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran: Mahasiswa dapat mengumpulkan data tentang penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran dan menganalisis dampaknya terhadap interaksi belajar siswa.

10. Analisis Data Keterlibatan Siswa dalam Kegiatan Online: Mahasiswa dapat mengumpulkan data tentang keterlibatan siswa dalam kegiatan online dan menganalisis pola keterlibatan siswa untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka.

Produk, program, atau proyek ini akan memberikan manfaat nyata bagi bidang teknologi pendidikan karena didukung oleh analisis statistik yang valid dan dapat dipercaya. Selain itu, hasil dari penelitian dan analisis statistik ini juga dapat menjadi dasar untuk pengambilan keputusan dan perbaikan dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

5.6.53. Penulisan Jurnal Ilmiah

Membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam menulis jurnal ilmiah. Melalui matakuliah ini, mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek penting dalam penulisan jurnal ilmiah, termasuk struktur dan format penulisan yang tepat, pemilihan topik yang relevan, penggunaan referensi dan kutipan yang akurat, serta teknik penulisan yang jelas dan persuasif. Mahasiswa juga akan diajarkan tentang etika penulisan ilmiah, termasuk prinsip kejujuran, penghindaran plagiarisme, dan penghormatan terhadap hak cipta. Matakuliah ini akan memberikan mahasiswa landasan yang kuat dalam menulis jurnal ilmiah yang berkualitas, sehingga mereka dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan mempublikasikan hasil penelitian dan temuan mereka di bidang teknologi Pendidikan.

Mata kuliah "Penulisan Jurnal Ilmiah" pada mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam menulis artikel ilmiah yang berkualitas dan sesuai dengan standar publikasi jurnal ilmiah. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi:

1. Struktur Jurnal Ilmiah: Mahasiswa akan mempelajari struktur umum dari artikel jurnal ilmiah, termasuk bagian-bagian seperti abstrak, pendahuluan, metodologi, hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan.

2. Etika Penulisan Ilmiah: Penjelasan tentang etika penulisan ilmiah, termasuk penulisan yang jujur, menghormati hak cipta, menghindari plagiarisme, dan menyajikan data yang akurat dan terpercaya.

3. Memilih Topik dan Judul: Mahasiswa akan memahami cara memilih topik penelitian yang relevan dan menarik, serta merumuskan judul yang sesuai dengan isi penelitian.

4. Menulis Abstrak: Bagaimana menulis abstrak yang ringkas namun informatif, menggambarkan tujuan penelitian, metode, temuan, dan kesimpulan utama.

5. Penulisan Pendahuluan: Mahasiswa akan belajar tentang cara menulis pendahuluan yang baik, termasuk latar belakang penelitian, permasalahan penelitian, dan relevansi penelitian dengan topik yang sudah ada sebelumnya.

6. Metode Penelitian: Penjelasan tentang cara menyusun bagian metode penelitian, termasuk rancangan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

7. Menyajikan Hasil Penelitian: Mahasiswa akan memahami cara menyajikan hasil penelitian dengan jelas dan akurat menggunakan tabel, grafik, dan diagram.

8. Pembahasan Hasil Penelitian: Bagaimana menyusun bagian pembahasan yang berfokus pada interpretasi hasil penelitian dan kaitannya dengan teori dan penelitian sebelumnya.

9. Penulisan Kesimpulan: Mahasiswa akan belajar tentang cara menyusun kesimpulan yang singkat namun ringkas tentang temuan penelitian dan implikasinya.

10. Referensi dan Daftar Pustaka: Penjelasan tentang cara merujuk sumber yang digunakan dalam artikel ilmiah dengan benar sesuai format yang ditentukan oleh jurnal ilmiah.

11. Menyusun Artikel Ilmiah: Bagaimana menyusun seluruh artikel ilmiah dengan alur yang logis dan konsisten untuk memastikan pesan penelitian disampaikan dengan baik.

12. Persiapan untuk Publikasi: Mahasiswa akan memahami proses publikasi artikel ilmiah, termasuk penyusunan dan penyesuaian artikel untuk mengikuti pedoman jurnal ilmiah tertentu.

Melalui pemahaman tentang topik-topik ini, mahasiswa teknologi pendidikan diharapkan dapat menghasilkan artikel ilmiah yang berkualitas tinggi dan mampu mempresentasikan temuan penelitian mereka secara efektif dalam publikasi jurnal ilmiah. Penulisan artikel ilmiah yang baik adalah keterampilan penting yang akan membantu mereka berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan membagikan pengetahuan serta penemuan mereka kepada komunitas ilmiah dan dunia pendidikan.

Ketika mahasiswa sarjana teknologi pendidikan mempelajari mata kuliah "Penulisan Jurnal Ilmiah," mereka dapat menghasilkan berbagai produk, program, atau proyek yang berhubungan dengan penulisan artikel ilmiah berkualitas tinggi. Berikut adalah beberapa contoh produk, program, dan proyek yang mungkin dihasilkan oleh mahasiswa dalam konteks tersebut:

1. Artikel Jurnal Ilmiah: Mahasiswa dapat menghasilkan artikel jurnal ilmiah yang berisi hasil dari penelitian yang mereka lakukan dalam bidang teknologi pendidikan. Artikel ini mencakup semua bagian yang diperlukan seperti abstrak, pendahuluan, metode, hasil, pembahasan, dan kesimpulan yang sesuai dengan standar format dan etika publikasi jurnal ilmiah.

2. Program Pelatihan Penulisan Jurnal Ilmiah: Mahasiswa dapat mengembangkan program pelatihan untuk membantu rekan mahasiswa dalam menulis artikel jurnal ilmiah. Program ini memberikan panduan langkah demi langkah tentang cara merencanakan, menulis, dan menyusun artikel ilmiah yang baik.

3. Penelitian Bibliografi: Mahasiswa dapat melakukan penelitian bibliografi tentang topik tertentu di bidang teknologi pendidikan. Mereka menyusun ringkasan artikel ilmiah yang relevan dan mengidentifikasi celah pengetahuan atau area penelitian yang belum dijelajahi.

4. Analisis Publikasi Jurnal di Bidang Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat menganalisis dan menyajikan tren publikasi jurnal ilmiah terkini di bidang teknologi pendidikan. Analisis ini memberikan wawasan tentang topik yang sedang tren dan tema penelitian yang relevan.

5. Penelitian Studi Kasus: Mahasiswa dapat melakukan penelitian studi kasus di sebuah lembaga pendidikan atau organisasi yang melibatkan implementasi teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini kemudian dijelaskan dalam format artikel jurnal ilmiah.

6. Penulisan Review Artikel: Mahasiswa dapat menulis artikel ulasan (review article) tentang topik tertentu di bidang teknologi pendidikan. Artikel ini menyajikan ringkasan literatur terkini dan mengidentifikasi tema dan tren penelitian yang relevan.

7. Analisis Meta-Analisis: Mahasiswa dapat melakukan analisis meta-analisis dari studi-studi yang telah diterbitkan sebelumnya dalam bidang teknologi pendidikan. Hasil analisis ini dapat digunakan untuk menyusun artikel ilmiah yang menyajikan temuan yang komprehensif dari berbagai penelitian.

8. Proyek Penyuntingan Jurnal: Mahasiswa dapat berpartisipasi dalam proyek penyuntingan jurnal ilmiah di lingkungan kampus atau lembaga. Mereka membantu dalam proses seleksi artikel, peer-review, dan penyuntingan naskah sebelum publikasi.

9. Analisis Keberhasilan Publikasi Jurnal: Mahasiswa dapat menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan publikasi artikel di jurnal ilmiah. Analisis ini dapat membantu para penulis dalam memahami bagaimana meningkatkan peluang penerbitan artikel.

10. Proyek Kolaborasi Penulisan Artikel Ilmiah: Mahasiswa dapat bekerja sama dengan mahasiswa atau peneliti lain untuk menulis artikel ilmiah secara bersama-sama. Proyek kolaborasi ini dapat melibatkan lebih dari satu lembaga pendidikan dan memperluas cakupan penelitian.

Produk, program, atau proyek tersebut mencerminkan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh oleh mahasiswa dalam mata kuliah "Penulisan Jurnal Ilmiah." Hal ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan berbagi pengetahuan mereka dengan komunitas ilmiah dan dunia pendidikan.

5.6.54. Proposal Skripsi

Merupakan tahap awal dalam proses penulisan skripsi. Matakuliah ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam merumuskan topik penelitian yang relevan dengan bidang teknologi pendidikan dan menyusun proposal penelitian yang komprehensif. Selama matakuliah ini, mahasiswa akan mempelajari langkah-langkah dalam merancang proposal skripsi, seperti mengidentifikasi masalah penelitian, merumuskan tujuan dan pertanyaan penelitian, mengumpulkan data dan informasi terkait, serta merancang metode penelitian yang sesuai. Mahasiswa juga akan diberikan bimbingan dalam menulis proposal skripsi yang baik, termasuk penyusunan kerangka teoritis, pendekatan metodologi, serta perencanaan jadwal dan sumber daya yang dibutuhkan. Matakuliah ini membantu mahasiswa untuk memulai proses penelitian mereka dengan landasan yang kuat dan mempersiapkan mereka.

Mata kuliah "Proposal Skripsi" pada mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan menyusun proposal penelitian skripsi yang sesuai dengan standar akademik. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi:

1. Pengenalan Proposal Skripsi: Mahasiswa akan diperkenalkan dengan konsep dasar proposal skripsi, termasuk tujuan, struktur, dan elemen-elemen yang harus ada dalam proposal.

2. Pemilihan Topik Penelitian: Bagaimana memilih topik penelitian yang relevan dan menarik dalam bidang teknologi pendidikan, serta merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan berbobot.

3. Tinjauan Pustaka: Mahasiswa akan mempelajari cara melakukan tinjauan pustaka untuk mengidentifikasi penelitian terdahulu yang relevan dengan topik skripsi mereka, mengevaluasi sumber-sumber literatur, dan merumuskan kerangka teoritis penelitian.

4. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian: Bagaimana merumuskan masalah penelitian secara tepat dan menyusun tujuan penelitian yang spesifik yang ingin dicapai melalui penelitian skripsi.

5. Metode Penelitian: Penjelasan tentang rancangan penelitian yang akan digunakan, metode pengumpulan data, dan analisis data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

6. Sampel dan Populasi Penelitian: Mahasiswa akan belajar tentang cara menentukan sampel dan populasi penelitian yang sesuai dengan tujuan dan metode penelitian yang digunakan.

7. Etika Penelitian: Pentingnya memperhatikan aspek etika dalam penelitian, seperti hak-hak subjek penelitian, penggunaan data, dan keberpihakan dalam penelitian.

8. Rencana Penelitian: Bagaimana menyusun rencana pelaksanaan penelitian skripsi, termasuk jadwal kegiatan, sumber daya yang dibutuhkan, dan langkah-langkah implementasi.

9. Analisis dan Interpretasi Data: Mahasiswa akan memahami tentang cara menganalisis data yang telah dikumpulkan dan menginterpretasikan hasil analisis dalam konteks tujuan penelitian.

10. Penyusunan Proposal Skripsi: Mahasiswa akan belajar tentang struktur dan format penulisan proposal skripsi yang baik, termasuk bagaimana menyajikan setiap bagian dengan jelas dan terstruktur.

11. Penyajian Proposal Skripsi: Mahasiswa akan memahami cara menyajikan proposal skripsi secara lisan dengan jelas dan meyakinkan kepada dosen pembimbing atau komite skripsi.

12. Evaluasi Proposal Skripsi: Bagaimana proposal skripsi dievaluasi oleh dosen pembimbing atau komite skripsi, serta cara melakukan revisi jika diperlukan sebelum memulai penelitian skripsi.

Melalui pemahaman tentang topik-topik ini, mahasiswa teknologi pendidikan diharapkan dapat merancang dan menyusun proposal skripsi yang baik dan terstruktur dengan baik untuk mengajukan topik penelitian yang relevan dan konsisten dengan bidang teknologi pendidikan. Proposal skripsi yang baik akan menjadi landasan yang kuat untuk melaksanakan penelitian skripsi yang berkualitas dan bermanfaat dalam kontribusinya bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan.

Ketika mahasiswa sarjana teknologi pendidikan mempelajari matakuliah "Proposal Skripsi," mereka akan menghasilkan sebuah proposal penelitian yang akan menjadi dasar untuk melaksanakan penelitian skripsi. Berikut adalah contoh produk, program, dan proyek yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam konteks ini:

1. Proposal Penelitian tentang Penggunaan Platform Pembelajaran Online: Mahasiswa dapat mengajukan proposal penelitian yang mengevaluasi efektivitas penggunaan platform pembelajaran online dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

2. Proposal Penelitian tentang Implementasi Perangkat Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat merancang proposal penelitian yang menginvestigasi dampak penggunaan perangkat pembelajaran interaktif, seperti papan tulis interaktif atau aplikasi pembelajaran, terhadap pembelajaran siswa.

3. Proposal Penelitian tentang Efektivitas Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran: Mahasiswa dapat mengajukan proposal penelitian yang mengevaluasi efektivitas aplikasi mobile dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa.

4. Proposal Penelitian tentang Penggunaan Media Sosial dalam Konteks Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang proposal penelitian yang meneliti bagaimana penggunaan media sosial dapat mempengaruhi kolaborasi dan interaksi antara siswa dan pengajar di dalam kelas.

5. Proposal Penelitian tentang Pelatihan Guru dalam Penggunaan Teknologi Pembelajaran: Mahasiswa dapat mengajukan proposal penelitian yang fokus pada evaluasi program pelatihan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

6. Proposal Penelitian tentang Pengaruh Game Edukasi terhadap Pembelajaran Siswa: Mahasiswa dapat merancang proposal penelitian yang menginvestigasi dampak penggunaan game edukasi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar.

7. Proposal Penelitian tentang Kesiapan Infrastruktur Teknologi dalam Pendidikan Jarak Jauh: Mahasiswa dapat mengajukan proposal penelitian yang mengevaluasi kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.

8. Proposal Penelitian tentang Penggunaan Realitas Virtual dalam Pembelajaran: Mahasiswa dapat merancang proposal penelitian yang mengeksplorasi potensi penggunaan realitas virtual dalam meningkatkan imersi dan pengalaman pembelajaran siswa.

9. Proposal Penelitian tentang Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran: Mahasiswa dapat mengajukan proposal penelitian yang meneliti persepsi dan sikap mahasiswa terhadap penggunaan teknologi dalam pengajaran.

10. Proposal Penelitian tentang Evaluasi Program E-Learning di Lembaga Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang proposal penelitian untuk mengevaluasi keberhasilan dan keefektifan program e-learning yang telah diimplementasikan di sebuah lembaga pendidikan.

11. Proposal Penelitian tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi Teknologi oleh Pengajar: Mahasiswa dapat mengajukan proposal penelitian yang mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengajar dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

12. Proposal Penelitian tentang Efek Penerapan Sistem Pengenalan Suara dalam Pengajaran: Mahasiswa dapat merancang proposal penelitian yang mengevaluasi efek penggunaan sistem pengenalan suara untuk membantu pengajaran dan interaksi di dalam kelas.

Produk utama yang dihasilkan dari mata kuliah "Proposal Skripsi" adalah proposal penelitian yang telah dirancang secara sistematis dan komprehensif. Proposal ini akan digunakan sebagai panduan dan landasan untuk melaksanakan penelitian skripsi selanjutnya yang lebih mendalam dan lengkap. Selain itu, seluruh topik penelitian di atas dapat dijadikan dasar bagi mahasiswa untuk melanjutkan penelitian skripsi mereka dengan pendekatan dan metode yang sesuai dengan minat dan tujuan akademik mereka.

5.6.55. Kewirausahaan dan Kreatifitas Teknologi Pendidikan

Mengembangkan sikap dan keterampilan kewirausahaan serta kreativitas dalam konteks teknologi pendidikan. Selama matakuliah ini, mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar kewirausahaan, termasuk proses perencanaan bisnis dan pameran, manajemen risiko, pemasaran, dan inovasi. Selain itu, mahasiswa akan diajak untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas mereka dalam merancang solusi pendidikan yang inovatif menggunakan teknologi. Matakuliah ini juga melibatkan kegiatan praktis, seperti studi kasus, diskusi kelompok, dan proyek pengembangan ide bisnis atau produk teknologi pendidikan. Dengan mengikuti matakuliah ini, mahasiswa akan memperoleh pemahaman mendalam tentang kewirausahaan di bidang teknologi pendidikan, serta mampu mengaplikasikan keterampilan kreatifitas mereka untuk menciptakan solusi-solusi yang relevan dan berdampak dalam konteks Pendidikan.

Mata kuliah "Kewirausahaan dan Kreativitas Teknologi Pendidikan" pada mahasiswa teknologi pendidikan bertujuan untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan dan kreativitas mahasiswa dalam mengaplikasikan teknologi pendidikan dalam menciptakan solusi inovatif di bidang pendidikan. Topik-topik yang mungkin dibahas dalam mata kuliah ini meliputi:

1. Pengantar Kewirausahaan dan Inovasi: Mahasiswa diperkenalkan dengan konsep dasar kewirausahaan dan pentingnya inovasi dalam menghadapi tantangan di bidang teknologi pendidikan.
2. Mengidentifikasi Peluang dalam Teknologi Pendidikan: Bagaimana mengidentifikasi peluang bisnis atau proyek inovatif di bidang teknologi pendidikan yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dan dunia pendidikan.
3. Merancang Model Bisnis: Mahasiswa akan mempelajari cara merancang model bisnis yang berkelanjutan dan menguntungkan untuk produk atau layanan teknologi pendidikan yang mereka kembangkan.
4. Kreativitas dalam Pengembangan Produk dan Layanan: Bagaimana memanfaatkan kreativitas untuk menghasilkan produk atau layanan teknologi pendidikan yang unik dan menarik bagi pengguna.
5. Membuat Rencana Bisnis: Mahasiswa akan belajar tentang bagaimana menyusun rencana bisnis yang komprehensif, termasuk analisis pasar, strategi pemasaran, dan perencanaan keuangan.
6. Manajemen Risiko dalam Kewirausahaan: Penjelasan tentang cara mengidentifikasi, menganalisis, dan mengelola risiko dalam usaha kewirausahaan di bidang teknologi pendidikan.
7. Pemasaran dan Promosi: Mahasiswa akan memahami cara memasarkan produk atau layanan teknologi pendidikan mereka kepada target pasar yang tepat dan bagaimana melakukan promosi secara efektif.
8. Pendanaan dan Sumber Daya: Bagaimana mencari pendanaan untuk pengembangan produk atau layanan teknologi pendidikan dan mengelola sumber daya yang ada dengan efisien.

9. Etika dan Tanggung Jawab Sosial dalam Kewirausahaan: Pentingnya mempertimbangkan etika dan tanggung jawab sosial dalam setiap langkah kewirausahaan yang diambil.

10. Pengalaman Praktis Kewirausahaan: Mahasiswa dapat terlibat dalam proyek kewirausahaan nyata, seperti pengembangan produk, start-up teknologi pendidikan, atau penerapan teknologi pendidikan di lingkungan pendidikan.

11. Berkolaborasi dan Berinovasi: Mahasiswa didorong untuk berkolaborasi dengan sesama mahasiswa atau pihak eksternal untuk menciptakan solusi inovatif di bidang teknologi pendidikan.

12. Menyusun Pitch Presentasi: Bagaimana menyusun pitch presentasi yang meyakinkan untuk mempresentasikan produk atau layanan teknologi pendidikan kepada calon investor atau pemangku kepentingan.

Melalui pemahaman tentang topik-topik ini, mahasiswa teknologi pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan jiwa kewirausahaan mereka, serta mengaplikasikan teknologi pendidikan untuk menciptakan solusi inovatif yang dapat meningkatkan pembelajaran dan pendidikan secara keseluruhan.

Ketika mahasiswa sarjana teknologi pendidikan mempelajari matakuliah "Kewirausahaan dan Kreativitas Teknologi Pendidikan," mereka dapat menghasilkan berbagai produk, program, atau proyek yang dapat dipamerkan dalam kegiatan pameran kewirausahaan. Pameran kewirausahaan merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk memamerkan produk, layanan, atau ide inovatif yang mereka kembangkan dalam konteks kewirausahaan dan teknologi pendidikan. Berikut adalah beberapa contoh produk, program, dan proyek yang dapat dipamerkan oleh mahasiswa dalam kegiatan pameran kewirausahaan:

1. Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Mahasiswa dapat memamerkan aplikasi pembelajaran interaktif yang telah mereka kembangkan. Aplikasi ini bisa berupa aplikasi belajar matematika, bahasa, atau sains dengan fitur-fitur kreatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Permainan Edukasi Berbasis Teknologi: Mahasiswa dapat memamerkan permainan edukasi berbasis teknologi yang telah mereka rancang. Permainan ini dapat dirancang untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

3. Platform E-Learning Inovatif: Mahasiswa dapat memamerkan platform e-learning yang mereka kembangkan. Platform ini bisa berisi kumpulan konten pembelajaran yang kreatif dan beragam untuk berbagai tingkat pendidikan.

4. Model Bisnis Startup Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat memamerkan rencana bisnis dan model bisnis untuk startup teknologi pendidikan yang mereka rancang. Mereka bisa menjelaskan visi dan misi startup serta bagaimana startup tersebut dapat memberikan solusi untuk dunia pendidikan.

5. Media Pembelajaran Kreatif: Mahasiswa dapat memamerkan media pembelajaran kreatif yang telah mereka produksi. Media ini bisa berupa video animasi, presentasi interaktif, atau e-book dengan konten edukatif yang inovatif.

6. Program Pelatihan Guru Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat memamerkan program pelatihan guru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran. Mereka dapat menjelaskan konten dan metode pelatihan yang mereka kembangkan.

7. Proyek Pengembangan Internet of Things (IoT) dalam Pendidikan: Mahasiswa dapat memamerkan proyek pengembangan teknologi Internet of Things (IoT) dalam lingkungan pembelajaran. Mereka dapat menjelaskan bagaimana teknologi IoT dapat meningkatkan efisiensi dan pengalaman pembelajaran.

8. Solusi Teknologi Pendidikan untuk Pembelajaran Jarak Jauh: Mahasiswa dapat memamerkan solusi teknologi pendidikan yang mereka rancang untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, seperti platform pembelajaran online, alat komunikasi, atau platform kolaborasi.

9. Kegiatan dan Proyek Kolaborasi: Mahasiswa dapat memamerkan proyek-proyek dan kegiatan kolaborasi dengan lembaga pendidikan atau komunitas. Mereka dapat menjelaskan bagaimana kolaborasi tersebut memberikan manfaat untuk pihak-pihak yang terlibat.

10. Proyek Penelitian tentang Inovasi Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat memamerkan proyek penelitian yang mereka lakukan tentang inovasi teknologi pendidikan. Mereka dapat menyajikan temuan penelitian dan implikasinya dalam dunia pendidikan.

Pameran kewirausahaan menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk mempresentasikan ide dan produk inovatif mereka kepada masyarakat, dunia industri, dan pemangku kepentingan lainnya. Kegiatan ini juga dapat memperluas jaringan dan kesempatan kerja sama, serta mempromosikan kreativitas dan inovasi dalam bidang teknologi pendidikan.

5.6.56. Skripsi

Merupakan tahap akhir dalam penyelesaian program studi. Matakuliah ini mempersiapkan mahasiswa untuk melakukan penelitian mandiri dan menyusun karya ilmiah berupa skripsi yang berfokus pada topik atau permasalahan yang relevan dengan bidang teknologi pendidikan. Selama matakuliah ini, mahasiswa akan dibimbing dalam merancang proposal penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan skripsi. Mahasiswa juga akan mempelajari metodologi penelitian yang sesuai dengan bidang teknologi pendidikan serta merujuk pada literatur dan teori terkait. Melalui matakuliah Skripsi ini, mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh selama masa studi, serta menghasilkan kontribusi penelitian yang orisinal dan bermakna dalam pengembangan teknologi Pendidikan.

Dalam mata kuliah Skripsi pada mahasiswa teknologi pendidikan, terdapat berbagai topik yang berfokus pada penelitian pengembangan atau penelitian tindakan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan atau memperbaiki produk atau program tertentu dalam konteks teknologi pendidikan. Sementara itu, penelitian tindakan bertujuan untuk meningkatkan praktik atau proses pembelajaran dengan melibatkan tindakan atau intervensi di lingkungan pendidikan. Berikut adalah beberapa contoh topik yang berfokus pada penelitian pengembangan atau penelitian tindakan di bidang teknologi pendidikan:

1. Pengembangan Platform Pembelajaran Online Interaktif untuk Pembelajaran Jarak Jauh: Penelitian ini berfokus pada pengembangan platform pembelajaran online yang interaktif dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh di lingkungan pendidikan.

2. Penelitian Tindakan untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi: Penelitian ini melibatkan implementasi tindakan tertentu untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi, serta memonitor dan mengevaluasi hasilnya.

3. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep matematika tertentu.

4. Penelitian Tindakan untuk Meningkatkan Keterampilan Pengajaran Guru dalam Menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran: Penelitian ini melibatkan tindakan berulang untuk membantu guru meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

5. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Sejarah: Penelitian ini berfokus pada pengembangan perangkat pembelajaran augmented reality (AR) yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sejarah.

6. Penelitian Tindakan untuk Meningkatkan Efektivitas Penggunaan Media Sosial dalam Kolaborasi Siswa: Penelitian ini melibatkan tindakan intervensi untuk meningkatkan kolaborasi dan interaksi antara siswa melalui penggunaan media sosial dalam konteks pembelajaran.

7. Pengembangan Program Pelatihan Guru untuk Meningkatkan Literasi Digital: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan program pelatihan guru yang efektif untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi teknologi mereka.

8. Penelitian Tindakan untuk Meningkatkan Penggunaan Teknologi oleh Pengajar dalam Pengajaran Harian: Penelitian ini melibatkan tindakan berulang untuk membantu pengajar dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka sehari-hari.

9. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Penelitian ini berfokus pada pengembangan alat evaluasi atau instrumen untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa.

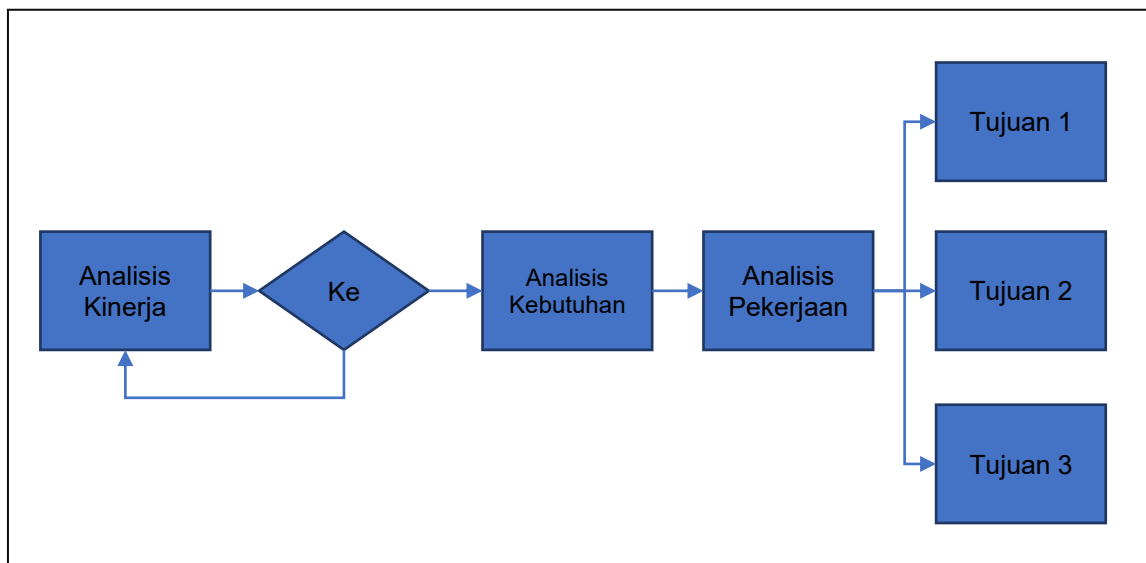
10. Penelitian Tindakan untuk Meningkatkan Penggunaan Realitas Virtual dalam Pembelajaran Sains: Penelitian ini melibatkan tindakan berulang untuk meningkatkan penggunaan realitas virtual dalam pembelajaran sains dan memahami dampaknya terhadap pemahaman siswa.

Topik-topik tersebut mencerminkan fokus pada penelitian pengembangan atau penelitian tindakan dalam konteks teknologi pendidikan. Mahasiswa yang memilih topik-topik ini diharapkan dapat melakukan penelitian yang mendalam, mengidentifikasi masalah yang relevan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta menyajikan solusi inovatif dan berarti untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran dalam dunia pendidikan.

Bab 6. Merancang Pembelajaran

6.1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Tujuan instruksional bisa diuraikan mulai dari daftar tujuan, analisis kinerja, penilaian kebutuhan, dari pengalaman praktis dengan kesulitan belajar peserta didik, analisis orang-orang yang melakukan pekerjaan/job analysis, atau dari persyaratan lain sebagai instruksi baru.



Gambar 6 Langkah Analisis Tujuan Pembelajaran

1) Analisis Kinerja

Kinerja adalah sesuatu yang dicapai atau prestasi yang diperlihatkan. Dari definisi kata tersebut, maka kinerja merupakan proses yang dilakukan dan hasil yang akan dicapai. Dengan demikian, tujuan analisis kinerja yaitu merumuskan standar kompetensi sebagai standar untuk mencapai tujuan pembelajaran umum. Standar Kompetensi merupakan ukuran kemampuan minimal yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai, diketahui, dan mahir dilakukan oleh peserta didik pada setiap tingkatan dari suatu materi yang diajarkan.

Menentukan standar kompetensi:

- 1) Pengetahuan merupakan pemahaman tentang struktur atau kaidah-kaidah secara teori;

- 2) Sikap merupakan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari;
- 3) Keterampilan merupakan kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh.

Dalam melakukan analisis kinerja, dosen melakukan kajian empiris dan teoritis yang akan diajarkan untuk mahasiswa. Berikut adalah cara melakukan pengamatan yang dipaparkan pada tabel berikut

Kriteria Kinerja	Uraian CPL	Harapan
Sikap	CPL Sikap	Aspek dianalisis
Pengetahuan	CPL Pengetahuan	
Keterampilan	CPL Keterampilan	

Table 9 Pemetaan Kriteria Kinerja

2) Analisis Kesenjangan

Harapan	Permasalahan	Solusi	Indikator
Harapan merupakan aspek yang kinerja yang dibutuhkan	Permasalahan merupakan aspek menjadi kesenjangan sehingga dibutuhkan suatu kompetensi atau keahlian	Cara yang digunakan untuk pemecahan masalah	Indikator merupakan aspek dalam mengambil keputusan untuk tercapainya tujuan

Table 10 Analisis Kesenjangan

3) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu mencakup pekerjaan-pekerjaan penentuan kebutuhan atau kondisi yang harus dipenuhi dalam suatu produk baru atau perubahan produk. Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Berikut adalah hasil analisis kebutuhan:

Indikator	Kebutuhan
Indikator merupakan aspek dalam mengambil	Suatu yang diperlukan untuk memenuhi indicator. Kebutuhan bisa saja adalah benda

keputusan untuk tercapainya tujuan	atau keahlian yang telah dimiliki yang diperlukan
------------------------------------	---

Table 11 Analisis Pekerjaan

4) Analisis Pekerjaan

Kebutuhan	Standarisasi Kebutuhan	Kerja
Suatu yang diperlukan untuk memenuhi indikator. Kebutuhan bisa saja adalah benda atau keahlian yang telah dimiliki yang diperlukan	Standarisasi Kebutuhan merupakan suatu standar yang ditetapkan untuk mencapai tujuan	Kerja merupakan suatu Kegiatan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Pekerjaan berupa aktivitas-aktivitas pembelajaran

Table 12 Analisis Pekerjaan

5) Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Kerja	Sikap	Pengetahuan				Ketrampilan	Tujuan Pembelajaran CPMK
		A	B	C	D		
Aktivitas	Prilaku yang berkaitan dengan profesi	<i>Audience</i>	<i>Behavior</i>	<i>Condition</i>	<i>Degree</i>	Kompetensi Pendukung atau Prasyarat	Tujuan Pembelajaran CPMK merupakan hasil akhir dari pekerjaan.

Table 13 Rubrik Tujuan Pembelajaran

Teknik merumuskan Tujuan Pembelajaran atau CPMK

<i>Audience</i>	:	Mahasiswa
<i>Behavior</i>	:	Mengaplikasikan Taxonomi Pembelajaran dan Asesmen Pembelajaran
<i>Condition</i>	:	Melalui kegiatan bimbingan penulisan artikel tentang asesmen pembelajaran
<i>Degree</i>	:	Selama satu semester pembelajaran
Pengetahuan	:	Mahasiswa dapat mengaplikasikan Taxonomi Pembelajaran dan Asesmen Pembelajaran
Sikap	:	Dengan memiliki keyakinan, nilai kemanusiaan, sikap integritas, nasionalisme, kebersamaan, taat hukum dan disiplin, inovatif,
Ketrampilan	:	Menulis Artikel Ilmiah secara logis, kritis, sistematis, dan inovatif
Tujuan Pembelajaran (CPMK)	:	Dengan memiliki keyakinan, nilai kemanusiaan, sikap integritas, nasionalisme, kebersamaan, taat hukum dan disiplin, inovatif, Mahasiswa dapat mengaplikasikan Taxonomi Pembelajaran melalui kegiatan bimbingan publikasi artikel tentang

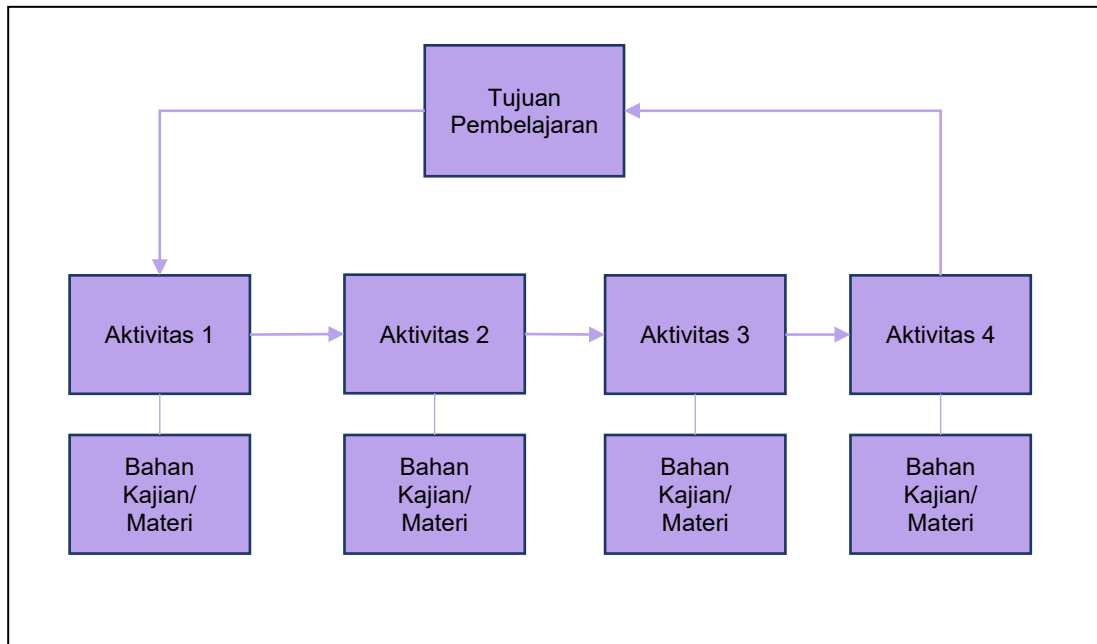
asesmen pembelajaran dalam waktu satu semester secara logis, kritis, sistematis, dan inovatif

6.2. Analisis Peserta dan Lingkungan Belajar

Tujuan Pembelajaran CPMK	Karakteristik dan Lingkungan Belajar		Solusi
	Harapan	Kenyataan	
Tujuan Pembelajaran CPMK merupakan hasil akhir dari pekerjaan	Karakteristik dan lingkungan Belajar yang sesuai dengan empiris dan teori untuk mencapai tujuan pembelajaran	Karakteristik dan lingkungan Belajar yang sesuai dengan kenyataan	Kesesuaian antara harapan dan kenyataan

Table 14 Analisis Karakteristik Pembelajar

6.3. Melakukan Analisis Instruksional



Gambar 7 Alur Proses Pembelajaran

6.4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus (Sub CPMK)

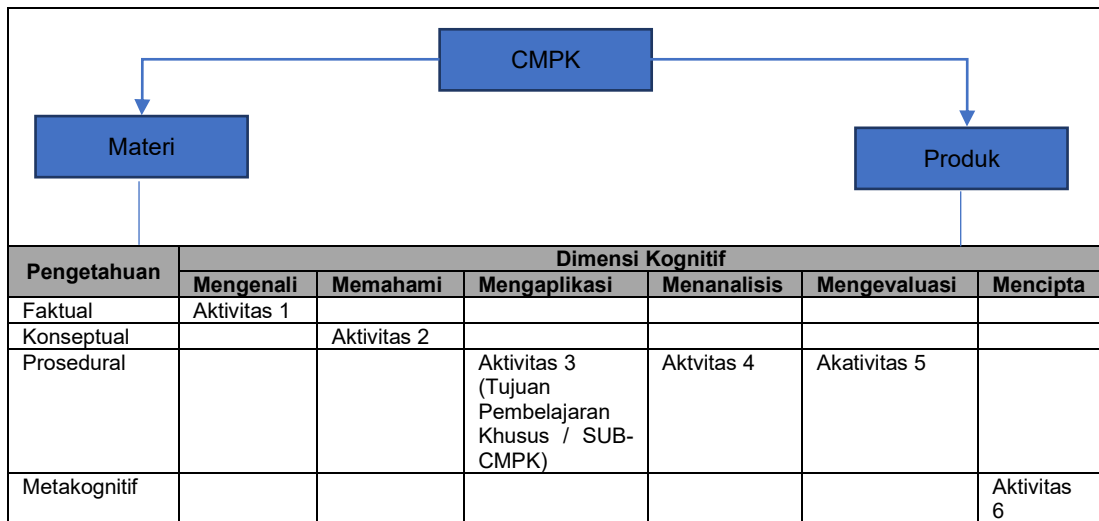


Table 15 Merumuskan Aktivitas Pembelajaran

6.5. Instrumen Pembelajaran

Aktivitas	Indikator	Metode Pengumpulan data	Isntrumen Penilaian
Aktivitas 1	Indikator 1.1.	Cara yang dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis data	Alat yang digunakan untuk melakukan penilaian atau evaluasi

Table 16 Mengembangkan Instrumen Pembelajaran

6.6. Strategi Pembelajaran

Aktivitas Pembelajaran	Model	Metode	Pendekatan
Aktivitas 1	Model A	Metode A	Pendekatan A

Table 17 Menetapkan Model dan Strategi Pembelajaran

6.1. Memilih Materi

Aktivitas Pembelajaran	Materi/Reverensi
Aktivitas 1	Materi A

Table 18 Memilih Materi sesuai Aktivitas Pembelajaran

6.7. Melaksanakan Penilaian Formatif

Aktivitas Pembelajaran	Indikator	Instrumen	Hasil	Deskripsi
Aktivitas 1	Indicator 1.1	Instrumen 1.1.1	Nilai	Menjelaskan tentang hasil

6.8. Revisi Instruksional

Aktivitas Pembelajaran	Hasil Penilaian	Harapan	Revisi
Aktivitas 1	Nilai	KKM	Deskripsi yang perlu di revis

6.9. Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Aktivitas	Indikator Penilaian	Penilaian Proses (Formatif)	Penilaian UAS	Evaluasi
Aktivitas 1	Indikator 1.1	Hasil Penilaian yang dilakukan di tiap aktivitas pembelajaran (Penilaian Formatif)	Nilai yang dihasilkan dari kegiatan UAS sesuai Teknik penilaian (tertulis, portofolio, dan lain-lain)	Evaluasi merupakan informasi yang di dapat dari perbandingan antara penilaian proses dan hasil UAS untuk dijadikan indikator pengambil keputusan terhadap proses pembelajaran satu semester.

Bab 7. Merdeka Belajar

7.1. Panduan Merdeka Belajar

7.1.1. Pertukaran Pelajar



Catatan:

Pertukaran pelajar dapat dilakukan dengan perguruan tinggi di dalam maupun di luar negeri.

Tugas Perguruan Tinggi Pengirim

- 1) Menjalin kerja sama dengan perguruan tinggi dalam negeri dan luar negeri atau dengan konsorsium keilmuan untuk penyelenggaraan transfer kredit yang dapat diikuti mahasiswa.
- 2) PT dapat mengalokasikan kuota untuk mahasiswa inbound maupun mahasiswa yang melakukan outbound (timbang-balik/resiprokal).
- 3) Bila diperlukan, menyelenggarakan seleksi pertukaran pelajar yang memenuhi asas keadilan bagi mahasiswa.
- 4) Melakukan pemantauan penyelenggaraan pertukaran mahasiswa.
- 5) Menilai dan mengevaluasi hasil pertukaran mahasiswa untuk kemudian dilakukan rekognisi terhadap SKS mahasiswa.
- 6) Melaporkan hasil kegiatan belajar ke Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi melalui Pangkalan Data Pendidikan Tinggi.

1. Pertukaran Pelajar antar Program Studi pada Perguruan Tinggi yang Sama

Pertukaran Pelajar antar Program Studi pada Perguruan Tinggi yang sama Bentuk pembelajaran yang dapat diambil mahasiswa untuk menunjang terpenuhinya capaian pembelajaran baik yang sudah tertuang dalam struktur kurikulum program studi maupun pengembangan kurikulum untuk memperkaya capaian pembelajaran lulusan yang dapat berbentuk mata kuliah pilihan

Podi Asal	CPL	MK	Prodi
Teknologi Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menerapkan konsep teoretis pembelajaran, yang meliputi kemampuan mengembangkan produk pembelajaran, mendesain program pembelajaran, mengelola proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran dan mengevaluasi pembelajaran - Mampu menggunakan dan mengembangkan, media pembelajaran dan sumber belajar; - Mampu menerapkan model dan strategi pembelajaran inovatif; - Mampu menggunakan dan mengembangkan, media pembelajaran dan sumber belajar; 	Pendidikan Inklusif	Prodi Pendidikan Khusus
		Pengantar Bisnis Digital	Prodi Bisnis Digital
		Marketplace dan Shop Pendidikan	Prodi Bisnis Digital
		E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan	Prodi Bisnis Digital

a) Mekanisme

(1). Program Studi

- Menyusun atau menyesuaikan kurikulum yang memfasilitasi mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di program studi lain.
- Menentukan dan menawarkan mata kuliah yang dapat diambil mahasiswa dari luar prodi.

- Mengatur kuota peserta yang mengambil mata kuliah yang ditawarkan dalam bentuk pembelajaran dalam Program Studi lain pada Perguruan Tinggi yang sama.
- Mengatur jumlah SKS yang dapat diambil dari prodi lain.

(2). Mahasiswa

- Mendapatkan persetujuan Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
- Mengikuti program kegiatan luar prodi sesuai dengan ketentuan pedoman akademik yang ada.

b) Kegiatan pembelajaran dalam Program Studi lain pada Perguruan Tinggi yang sama dapat dilakukan secara tatap muka atau dalam jaringan (daring).

2. Pertukaran Pelajar antar Program Studi pada Perguruan Tinggi Berbeda

Podi Asal	Mata Kuliah	Prodi
Teknologi Pendidikan	Pendidikan Inklusif	- Prodi Pendidikan Khusus - Prodi Psikologi Pendidikan
	Pengantar Bisnis Digital	- Prodi Bisnis Digital - Prodi Informatika - Prodi Komputer dan Pemograman
	Marceplace dan Shop Pendidikan	- Prodi Bisnis Digital - Prodi Informatika - Prodi Komputer dan Pemograman
	E-Commerce dalam Teknologi Pendidikan	- Prodi Bisnis Digital - Prodi Informatika - Prodi Komputer dan Pemograman

Selama ini mahasiswa kurang mendapat pengalaman kerja di industri/dunia profesi nyata sehingga kurang siap bekerja. Sementara magang yang berjangka pendek (kurang dari 6 bulan) sangat tidak cukup untuk memberikan pengalaman dan kompetensi industri bagi mahasiswa. Perusahaan yang menerima magang juga menyatakan magang dalam waktu sangat pendek tidak bermanfaat, bahkan mengganggu aktivitas di Industri.

7.1.2. Magang

Program magang 1-2 semester, memberikan pengalaman yang cukup kepada mahasiswa, pembelajaran langsung di tempat kerja (experiential learning). Selama magang mahasiswa akan mendapatkan hardskills (keterampilan, complex problem solving, analytical skills, dsb.), maupun soft skills (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara industri mendapatkan

talenta yang bila cocok nantinya bisa langsung di-recruit, sehingga mengurangi biaya recruitment dan training awal/ induksi. Mahasiswa yang sudah mengenal tempat kerja tersebut akan lebih mantab dalam memasuki dunia kerja dan karirnya. Melalui kegiatan ini, permasalahan industri akan mengalir ke perguruan tinggi sehingga meng-update bahan ajar dan pembelajaran dosen serta topik-topik riset di perguruan tinggi akan makin relevan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui kerja sama dengan mitra antara lain perusahaan, yayasan nirlaba, organisasi multilateral, institusi pemerintah, maupun perusahaan rintisan (startup). Adapun untuk mekanisme pelaksanaan magang/praktik kerja adalah sebagai berikut.

1) Perguruan Tinggi

- a) Membuat kesepakatan dalam bentuk dokumen kerja sama (MoU/SPK) dengan mitra antara lain proses pembelajaran, pengakuan kredit semester dan penilaian.
- b) Menyusun program magang bersama mitra, baik isi/content dari program magang, kompetensi yang akan diperoleh mahasiswa, serta hak dan kewajiban ke dua belah pihak selama proses magang.
- c) Menugaskan dosen pembimbing yang akan membimbing mahasiswa selama magang.
- d) Bila dimungkinkan pembimbing melakukan kunjungan di tempat magang untuk monitoring dan evaluasi.
- e) Dosen pembimbing bersama supervisor menyusun logbook dan melakukan penilaian capaian mahasiswa selama magang.
- f) Pemantauan proses magang dapat dilakukan melalui Pangkalan Data Pendidikan Tinggi.

(2).Mitra Magang

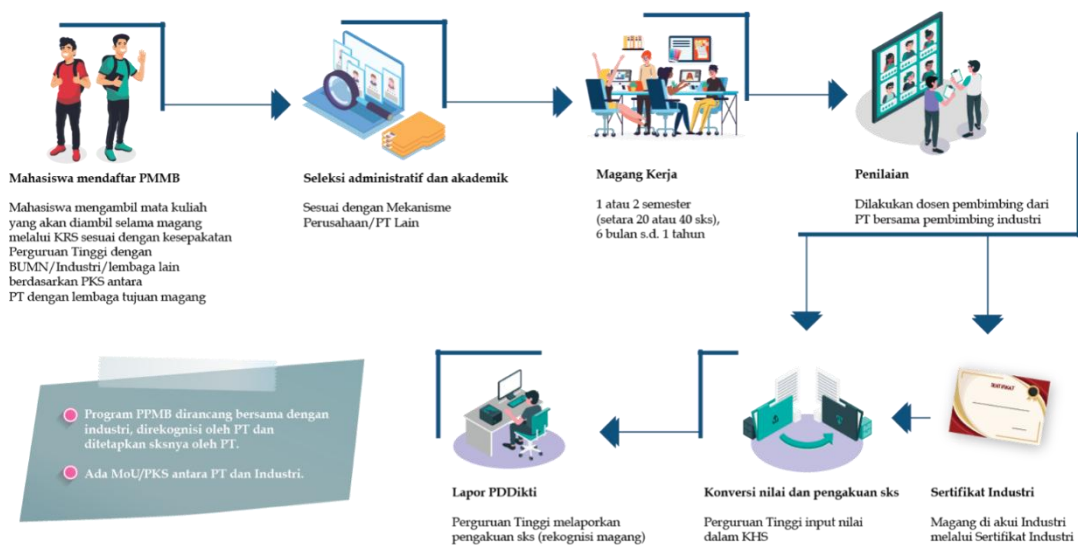
- a) Bersama Perguruan Tinggi, menyusun dan menyepakati program magang yang akan ditawarkan kepada mahasiswa.
- b) Menjamin proses magang yang berkualitas sesuai dokumen kerja sama (MoU/SPK).
- c) Menyediakan supervisor/mentor/coach yang mendampingi mahasiswa/ kelompok mahasiswa selama magang.
- d) Memberikan hak dan jaminan sesuai peraturan perundangan (asuransi kesehatan, keselamatan kerja, honor magang, hak karyawan magang).
- e) Supervisor mendampingi dan menilai kinerja mahasiswa selama magang, dan bersama dosen pembimbing memberikan penilaian.

3) Mahasiswa

- a) Dengan persetujuan dosen pembimbing akademik mahasiswa mendaftar/melamar dan mengikuti seleksi magang sesuai ketentuan tempat magang.

- b) Mendapatkan persetujuan Dosen Pembimbing Akademik (DPA) dan mendapatkan dosen pembimbing magang.
 - c) Melaksanakan kegiatan Magang sesuai arahan supervisor dan dosen pembimbing magang.
 - d) Mengisi logbook sesuai dengan aktivitas yang dilakukan.
 - e) Menyusun laporan kegiatan dan menyampaikan laporan kepada supervisor dan dosen pembimbing.
- 4) Dosen Pembimbing & Supervisor
- a) Dosen pembimbing memberikan pembekalan bagi mahasiswa sebelum berangkat magang.
 - b) Dosen pembimbing memberikan arahan dan tugas-tugas bagi mahasiswa selama proses magang. Supervisor menjadi mentor dan membimbing mahasiswa selama proses magang.
 - c) Dosen pembimbing bersama supervisor melakukan evaluasi dan penilaian atas hasil magang.

Proses Pemagangan



Mata Kuliah	Kompetensi	Bentuk Kegiatan/Produk
Merancang Program Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami konsep, prinsip, dan teori-teori dasar yang terkait dengan teknologi Pendidikan - Mengembangkan kemampuan untuk merancang program pengembangan dalam konteks teknologi Pendidikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Rancangan Program Pengembangan - Membuat Materi Pembelajaran Digital - Desain dan Prototipe Aplikasi Pendidikan - Laporan Evaluasi Program - Presentasi Proyek

Mata Kuliah	Kompetensi	Bentuk Kegiatan/Produk
	<ul style="list-style-type: none"> - Mengintegrasikan teknologi dalam desain instruksional - Mengembangkan keterampilan dalam pengembangan konten digital untuk Pendidikan - Merencanakan dan melaksanakan evaluasi program, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menggunakan hasil evaluasi untuk meningkatkan program dan membuat keputusan berdasarkan bukti yang diperoleh 	
Pelatihan Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami Konsep Pelatihan Kinerja - Mengembangkan Kemampuan Merancang Program Pelatihan - Mengintegrasikan Teknologi dalam Pelatihan Kinerja - Menerapkan Evaluasi Pelatihan - Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Rancangan Program Pelatihan - Membuat Materi Pelatihan - Membuat Media Pembelajaran - Membuat Laporan Evaluasi Pelatihan
Penjaminan Mutu Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa akan mempelajari teknik pengumpulan data pembelajaran menggunakan teknologi, seperti aplikasi survei online atau alat pengumpulan data digital. - Mahasiswa akan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mereka akan mengumpulkan data pembelajaran dan melakukan analisis untuk mengevaluasi mutu pembelajaran - Mereka dapat menciptakan survei online, rubrik penilaian digital, atau alat penilaian otomatis.

Mata Kuliah	Kompetensi	Bentuk Kegiatan/Produk
	<p>belajar merancang dan mengembangkan instrumen penilaian berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa akan bekerja sama dengan tim penjaminan mutu di lembaga pendidikan tersebut - Mahasiswa akan melibatkan diri dalam evaluasi hasil penjaminan mutu pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> - Mereka akan memantau dan mengevaluasi efektivitas teknologi tersebut dalam mendukung penjaminan mutu pembelajaran di lembaga Pendidikan - Mereka akan berpartisipasi dalam rapat tim, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam pengembangan strategi penjaminan mutu pembelajaran berbasis Teknologi - Mereka akan mengidentifikasi kelemahan dan area perbaikan, serta memberikan rekomendasi perbaikan yang sesuai
Broadcasting	<p>Mahasiswa akan belajar dan berpartisipasi dalam proses produksi konten pendidikan yang dapat disiarkan melalui media broadcasting atau platform online</p> <p>Mahasiswa akan terlibat dalam proses penyiaran dan distribusi konten pendidikan yang telah diproduksi.</p> <p>Mahasiswa akan belajar tentang penggunaan teknologi interaktif, seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR), dalam konten pendidikan broadcasting</p> <p>Mahasiswa akan terlibat</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mereka akan menggunakan teknologi pengeditan video, audio, dan grafis untuk menghasilkan konten yang menarik dan informatif - Mereka akan mempelajari tentang teknologi penyiaran, seperti studio siaran, peralatan pemancar, atau platform streaming, untuk memastikan konten dapat dijangkau oleh audiens target. - Mereka dapat berpartisipasi dalam pengembangan konten interaktif yang melibatkan audiens

Mata Kuliah	Kompetensi	Bentuk Kegiatan/Produk
	<p>dalam evaluasi konten pendidikan broadcasting yang telah diproduksi Mahasiswa akan bekerja sama dengan tim produksi broadcasting di lembaga pendidikan atau media broadcasting tersebut</p>	<p>dalam proses belajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mereka akan melakukan analisis dan mendapatkan umpan balik dari audiens atau pemangku kepentingan untuk meningkatkan kualitas konten. - Mereka akan berpartisipasi dalam rapat tim, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam pengembangan konten dan strategi penyiaran
<p>Production House (PH)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa akan belajar dan berpartisipasi dalam proses produksi konten multimedia pendidikan yang inovatif. - Mahasiswa akan bekerja sama dengan tim produksi EduTech Media Productions dalam pengembangan konten multimedia Pendidikan. - Mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk menggunakan peralatan dan teknologi produksi multimedia yang digunakan dalam industry - Mahasiswa akan mempelajari teknik penyuntingan dan pengeditan konten multimedia Pendidikan - Mahasiswa akan terlibat dalam evaluasi konten 	<ul style="list-style-type: none"> - Mereka akan terlibat dalam tahap perencanaan, pengambilan gambar, pengeditan video, produksi audio, serta desain grafis untuk menghasilkan konten multimedia yang menarik dan edukatif. - Mereka akan berinteraksi dengan produser, redaktur, desainer, dan staf lainnya dalam merancang dan menghasilkan konten berkualitas tinggi. - Mereka akan belajar tentang kamera, peralatan audio, perangkat lunak pengeditan video, dan alat lainnya yang diperlukan dalam produksi konten multimedia. - Mereka akan mengasah keterampilan dalam mengatur urutan gambar, menggabungkan audio,

Mata Kuliah	Kompetensi	Bentuk Kegiatan/Produk
	<p>multimedia pendidikan yang telah diproduksi</p>	<p>dan mengaplikasikan efek visual untuk menghasilkan konten yang menarik dan informatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mereka akan memberikan umpan balik, menganalisis respons dari audiens, dan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas konten multimedia.
Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa akan bekerja sama dengan staf lembaga pendidikan untuk menganalisis kebutuhan dan merencanakan pengembangan sistem teknologi kinerja yang sesuai. - Mahasiswa akan terlibat dalam implementasi sistem teknologi kinerja yang telah direncanakan. - Mahasiswa akan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada pengguna sistem teknologi kinerja yang baru diterapkan. - Mahasiswa akan terlibat dalam pengumpulan data kinerja menggunakan sistem teknologi yang telah dikembangkan. - Mahasiswa akan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mereka akan mempelajari tentang metode analisis kebutuhan, pemetaan kompetensi, dan desain sistem teknologi kinerja yang efektif. - Mereka akan membantu dalam menginstal dan mengonfigurasi perangkat lunak, melakukan pengujian, serta memastikan sistem berfungsi dengan baik. - Mereka akan mengembangkan materi pelatihan, memberikan sesi pelatihan, serta memberikan dukungan dan bimbingan kepada pengguna dalam menggunakan sistem dengan efektif. - Mereka akan mempelajari teknik pengumpulan data, memvalidasi dan menganalisis data kinerja, serta menyajikan hasil analisis untuk mendukung pengambilan keputusan. - Mereka akan

Mata Kuliah	Kompetensi	Bentuk Kegiatan/Produk
	<p>melakukan evaluasi terhadap sistem teknologi kinerja yang telah diterapkan.</p>	<p>memperhatikan umpan balik dari pengguna, mengidentifikasi area perbaikan, dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas sistem.</p>
<p>Manajemen Inovasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa akan melakukan analisis kebutuhan lembaga pendidikan dan mengidentifikasi peluang inovasi yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dan pengelolaan lembaga. - Mahasiswa akan merancang dan mengembangkan konsep inovasi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan lembaga. - Mahasiswa akan terlibat dalam implementasi inovasi pendidikan yang telah dirancang. Mereka akan mempelajari aspek-aspek manajemen proyek, seperti perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengendalian proyek inovasi. - Mahasiswa akan melakukan evaluasi terhadap inovasi pendidikan yang telah diimplementasikan. - Mahasiswa akan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mereka akan mempelajari metode analisis kebutuhan, pemetaan tantangan, serta memahami tren dan perkembangan teknologi terkini dalam pendidikan. - Mereka akan menggunakan prinsip-prinsip desain berbasis pengguna, merancang prototipe inovasi, dan melakukan uji coba serta iterasi untuk mengembangkan solusi yang efektif. - Mereka akan bekerja sama dengan tim, melibatkan pemangku kepentingan, dan memastikan kelancaran implementasi inovasi. - Mereka akan mengumpulkan umpan balik dari pengguna, menganalisis dampak inovasi terhadap pembelajaran, serta mengidentifikasi area perbaikan untuk meningkatkan keberhasilan inovasi. - Mereka akan mempresentasikan inovasi kepada pemangku kepentingan, menghasilkan laporan

Mata Kuliah	Kompetensi	Bentuk Kegiatan/Produk
	berperan dalam diseminasi inovasi dan dokumentasi hasil inovasi yang telah dilakukan.	proyek inovasi, dan mengembangkan strategi komunikasi yang efektif untuk memperluas dampak inovasi.

7.1.3. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan

Asistensi mengajar adalah kegiatan yang melibatkan mahasiswa dalam membantu mengajar di satuan pendidikan, seperti sekolah atau lembaga pendidikan. Untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan, kegiatan asistensi mengajar merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam lingkungan nyata.

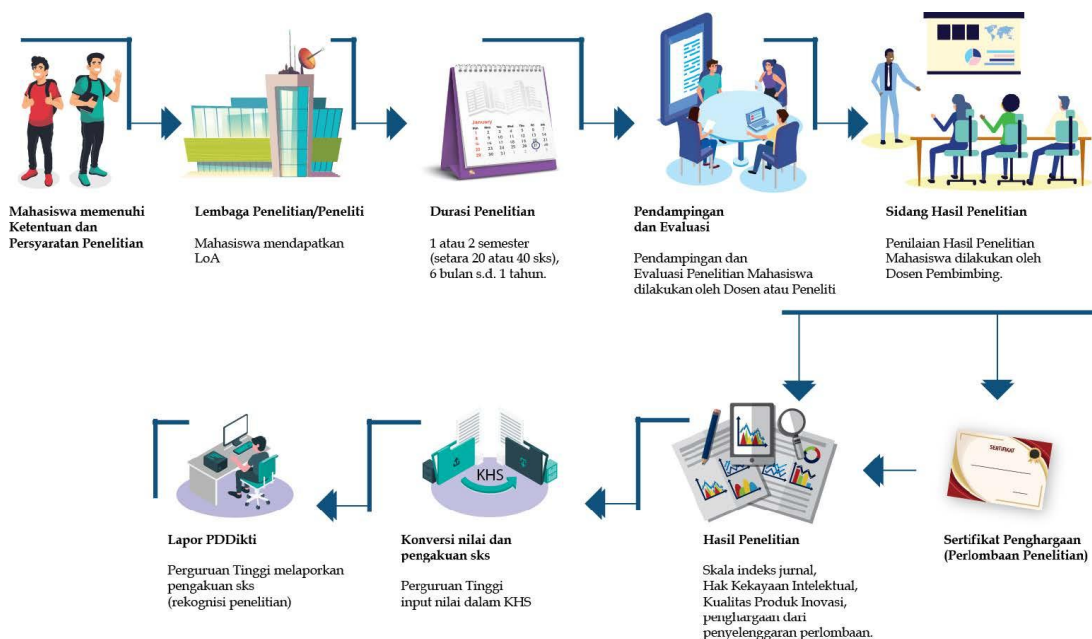
Berikut adalah beberapa manfaat dan tujuan dari kegiatan asistensi mengajar bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan:

- 1) Praktik langsung: Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman langsung dalam proses mengajar dan mengelola kelas, yang dapat meningkatkan pemahaman tentang dinamika pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Penerapan teori: Melalui asistensi mengajar, mahasiswa dapat mengaplikasikan teori-teori pembelajaran yang telah dipelajari di dalam kelas ke situasi nyata, sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik.
- 3) Pembelajaran reflektif: Aktivitas asistensi mengajar memungkinkan mahasiswa untuk merefleksikan praktik pengajaran mereka, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta mencari cara untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka.
- 4) Penguasaan teknologi dalam pembelajaran: Mahasiswa Teknologi Pendidikan memiliki kesempatan untuk menggunakan teknologi pendidikan dalam proses pengajaran, seperti aplikasi pembelajaran interaktif atau perangkat lunak pendukung pembelajaran.
- 5) Pengembangan keterampilan sosial: Asistensi mengajar membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kepemimpinan, karena mereka harus berinteraksi dengan siswa, rekan kerja, dan guru.
- 6) Peningkatan kualitas pendidikan: Dengan adanya asistensi mengajar, guru dalam satuan pendidikan dapat mendapatkan bantuan tambahan dalam mengelola kelas dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- 7) Identifikasi minat dan bakat: Mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat menemukan minat dan bakat dalam mengajar melalui pengalaman asistensi mengajar, yang mungkin akan memotivasi mereka untuk mengambil jalur karier di bidang pendidikan.
- 8) Pengembangan portofolio profesional: Pengalaman asistensi mengajar dapat menjadi nilai tambah bagi portofolio profesional mahasiswa,

terutama jika mereka berencana untuk mencari pekerjaan di bidang pendidikan setelah lulus.

Penting untuk dicatat bahwa setiap lembaga pendidikan mungkin memiliki program asistensi mengajar yang berbeda, dengan persyaratan dan prosedur yang berbeda pula. Mahasiswa Teknologi Pendidikan perlu berbicara dengan pembimbing akademik atau staf pendidikan di kampus mereka untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai peluang asistensi mengajar yang tersedia dan persyaratan yang harus dipenuhi.

7.1.4. Penelitian/Riset



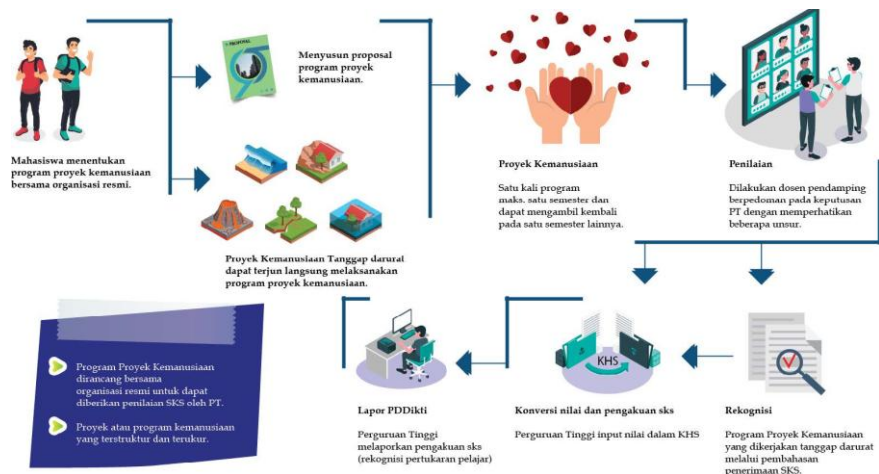
Bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan, kegiatan penelitian atau riset memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan di bidang ini. Penelitian atau riset dalam Teknologi Pendidikan bertujuan untuk menggali dan memahami berbagai aspek pendidikan serta mengidentifikasi cara-cara untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pengajaran dengan bantuan teknologi. Berikut beberapa contoh kegiatan penelitian/riset yang dapat dilakukan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan:

- 1) **Studi Literatur**: Mahasiswa dapat melakukan penelitian melalui studi literatur untuk mengumpulkan informasi terkini mengenai teknologi yang digunakan dalam pendidikan, teori-teori pembelajaran, serta tren dan isu-isu terkini dalam pendidikan.
- 2) **Survei atau Studi Lapangan**: Mahasiswa dapat merancang dan melaksanakan survei atau studi lapangan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan, persepsi pengajar dan siswa tentang teknologi pendidikan, atau dampak teknologi pada hasil pembelajaran.

- 3) Penelitian Eksperimen: Mahasiswa dapat melakukan penelitian eksperimen di mana mereka merancang dan melaksanakan percobaan untuk membandingkan efektivitas pengajaran dengan dan tanpa penggunaan teknologi tertentu.
- 4) Pengembangan Aplikasi atau Media Pembelajaran: Mahasiswa dapat melakukan riset untuk mengembangkan aplikasi atau media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung pembelajaran di kelas.
- 5) Penelitian Evaluasi: Mahasiswa dapat melakukan penelitian evaluasi untuk menilai efektivitas program atau kebijakan yang melibatkan penggunaan teknologi di lembaga pendidikan.
- 6) Penelitian Kualitatif: Mahasiswa dapat menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang persepsi, sikap, dan pengalaman peserta didik, guru, atau pemangku kepentingan lain terkait dengan penerapan teknologi dalam pendidikan.
- 7) Penelitian Pengembangan (R&D): Mahasiswa dapat terlibat dalam penelitian pengembangan untuk merancang, menguji, dan mengimplementasikan solusi teknologi baru dalam konteks pendidikan.
- 8) Analisis Data: Mahasiswa dapat menggunakan teknik analisis data untuk mengolah dan menyajikan data yang telah dikumpulkan dari penelitian atau riset mereka.
- 9) Penelitian Komparatif: Mahasiswa dapat melakukan penelitian komparatif antara berbagai teknologi pendidikan atau pendekatan pembelajaran untuk mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan masing-masing.
- 10) Penelitian Teoritis: Mahasiswa juga dapat melakukan penelitian teoritis yang berfokus pada mengembangkan atau memperkuat kerangka teoritis dalam bidang Teknologi Pendidikan.

Penting bagi mahasiswa untuk memilih topik penelitian yang relevan dan menarik bagi mereka, serta memastikan bahwa penelitian mereka berkontribusi pada pemahaman dan kemajuan dalam bidang Teknologi Pendidikan. Selain itu, mereka dapat bekerja sama dengan dosen pembimbing atau staf akademik untuk mendapatkan panduan dan dukungan selama proses penelitian mereka.

7.1.5. Proyek Kemanusiaan



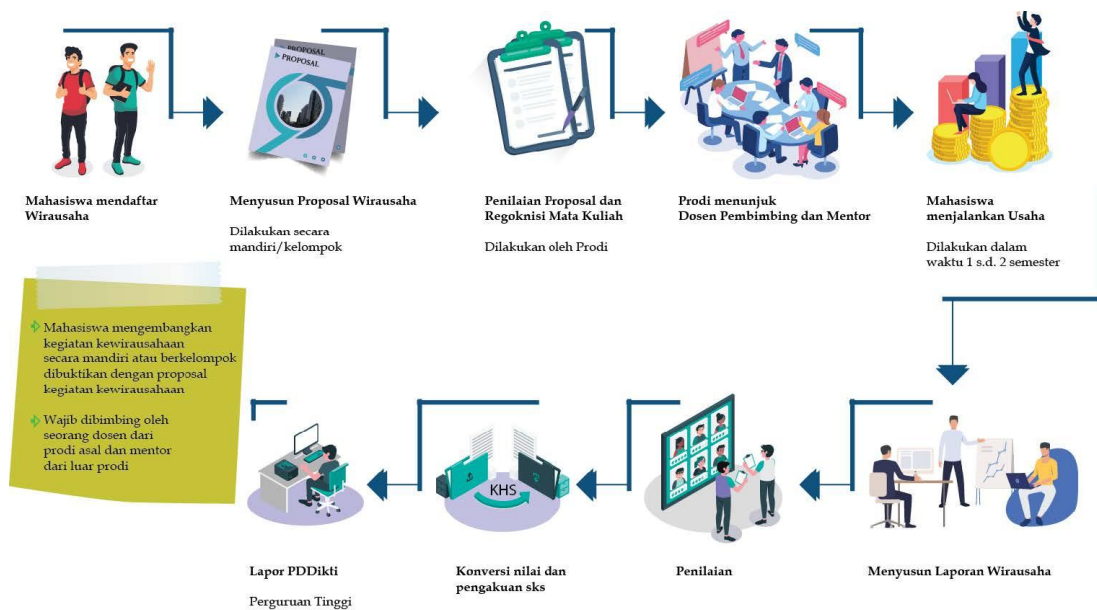
Sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan, Anda juga dapat berkontribusi pada proyek kemanusiaan yang menggunakan teknologi untuk menciptakan dampak positif bagi masyarakat. Berikut adalah beberapa contoh proyek kemanusiaan yang dapat Anda lakukan sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan:

- 1) **Proyek Literasi Digital:** Anda dapat mengembangkan program atau aplikasi pendidikan untuk membantu meningkatkan literasi digital di komunitas yang kurang akses terhadap teknologi. Program ini dapat mencakup pelatihan penggunaan perangkat teknologi, internet, dan aplikasi pendidikan yang berguna bagi pendidikan dan kehidupan sehari-hari.
- 2) **Program Pendidikan Online untuk Anak-anak Terlantar atau Pengungsi:** Anda dapat merancang platform pendidikan online yang mudah diakses oleh anak-anak yang terlantar atau pengungsi. Platform ini dapat menyediakan akses ke konten pembelajaran yang bermanfaat dan mendukung perkembangan mereka di tengah situasi sulit.
- 3) **Pengembangan Aplikasi Pendidikan Inklusif:** Anda dapat menciptakan aplikasi pendidikan yang dirancang untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih mudah dan efektif.
- 4) **Proyek Pengajaran Jarak Jauh:** Anda dapat memberdayakan komunitas pedesaan atau wilayah terpencil dengan mengembangkan infrastruktur atau platform pembelajaran jarak jauh yang dapat diakses oleh siswa dan pendidik.
- 5) **Program Pelatihan Teknologi bagi Guru:** Anda dapat merancang program pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknologi guru-guru di sekolah-sekolah yang kurang akses terhadap pelatihan teknologi.
- 6) **Inovasi dalam Proses Pembelajaran:** Anda dapat mengembangkan teknologi yang inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas, misalnya penggunaan simulasi atau realitas virtual untuk mengajarkan konsep-konsep kompleks.

- 7) Pengembangan Platform Penggalangan Dana Pendidikan: Anda dapat menciptakan platform online untuk penggalangan dana yang difokuskan pada mendukung pendidikan anak-anak yang membutuhkan, seperti anak-anak dari keluarga miskin atau wilayah terdampak bencana.
- 8) Pemberdayaan Komunitas dengan Teknologi: Anda dapat bekerja sama dengan organisasi non-pemerintah atau lembaga sosial untuk memberdayakan komunitas tertentu dengan pelatihan dan akses ke teknologi, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi mereka dalam bidang pendidikan.

Penting untuk memilih proyek yang sesuai dengan minat dan keahlian Anda sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan. Selain itu, penting juga untuk bekerja sama dengan organisasi atau lembaga yang memiliki misi dan tujuan yang sejalan dengan proyek kemanusiaan yang Anda lakukan. Dengan begitu, Anda dapat berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan perubahan positif melalui teknologi dalam bidang pendidikan dan untuk masyarakat yang membutuhkan.

7.1.6. Kegiatan Wirausaha



Sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan, Anda memiliki peluang untuk menggabungkan pengetahuan dan keterampilan teknologi dengan jiwa wirausaha untuk menciptakan usaha yang inovatif dalam bidang pendidikan. Berikut adalah beberapa kegiatan wirausaha yang dapat dilakukan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan:

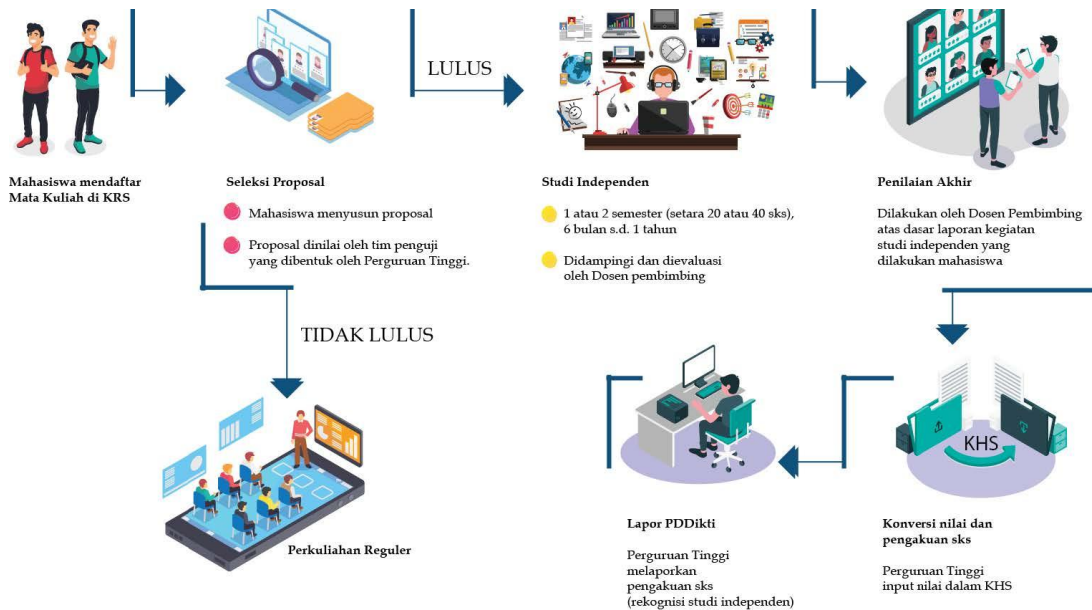
- 1) Pengembangan Aplikasi atau Platform Pendidikan: Anda dapat mengembangkan aplikasi mobile atau platform online yang menyediakan solusi pembelajaran yang unik dan efektif. Misalnya, aplikasi untuk belajar bahasa asing, alat bantu mengajar interaktif, atau platform e-learning

yang menawarkan materi pelajaran dengan pendekatan yang menarik dan berbeda.

- 2) **Kursus dan Pelatihan Teknologi Pendidikan:** Anda dapat menyelenggarakan kursus atau pelatihan untuk pendidik, guru, atau mahasiswa lain yang ingin memperoleh pemahaman dan keterampilan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran.
- 3) **Jasa Konsultasi Teknologi Pendidikan:** Jika Anda memiliki pengetahuan mendalam dalam bidang Teknologi Pendidikan, Anda dapat membuka jasa konsultasi untuk membantu sekolah atau lembaga pendidikan dalam memilih, mengimplementasikan, dan mengintegrasikan teknologi yang tepat untuk kebutuhan mereka.
- 4) **Produksi Konten Pendidikan:** Anda dapat menghasilkan konten pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran, podcast, atau modul pembelajaran digital, dan menjualnya kepada guru atau institusi pendidikan.
- 5) **Pengembangan Perangkat Pembelajaran:** Anda dapat merancang, membuat, atau memodifikasi perangkat keras pendidikan, seperti alat pembelajaran interaktif, papan tulis digital, atau alat bantu pengajaran lainnya.
- 6) **Solusi Pembelajaran untuk Anak-anak dengan Kebutuhan Khusus:** Anda dapat mengkhususkan diri dalam mengembangkan solusi pembelajaran yang inklusif dan disesuaikan untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, seperti aplikasi atau media pembelajaran yang dapat diakses oleh mereka.
- 7) **Pengembangan Game Edukasi:** Anda dapat merancang game edukasi yang menarik dan mendidik, yang dapat membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- 8) **Penyedia Layanan Pemeliharaan atau Pemeliharaan Teknologi Pendidikan:** Anda dapat menyediakan layanan perawatan dan pemeliharaan perangkat teknologi di lembaga pendidikan, yang membantu memastikan penggunaan yang optimal dan berkelanjutan.
- 9) **Pusat Pelatihan Teknologi Pendidikan:** Anda dapat membuka pusat pelatihan khusus untuk teknologi pendidikan, yang menawarkan berbagai kursus dan program pelatihan bagi para pendidik atau masyarakat umum yang tertarik dalam pemanfaatan teknologi untuk pendidikan.

Sebagai seorang wirausaha mahasiswa Teknologi Pendidikan, penting untuk memiliki kreativitas, semangat inovasi, dan kemampuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pasar yang relevan. Juga, berkolaborasi dengan rekan mahasiswa atau anggota tim untuk memperkuat proyek Anda dan memperluas jaringan Anda dengan pihak-pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan dan teknologi.

7.1.7. Studi/Proyek Independen



Studi atau proyek independen merupakan kesempatan bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk mengeksplorasi minat khusus mereka dalam bidang ini dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan secara mandiri. Berikut adalah beberapa contoh studi atau proyek independen yang dapat dilakukan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan:

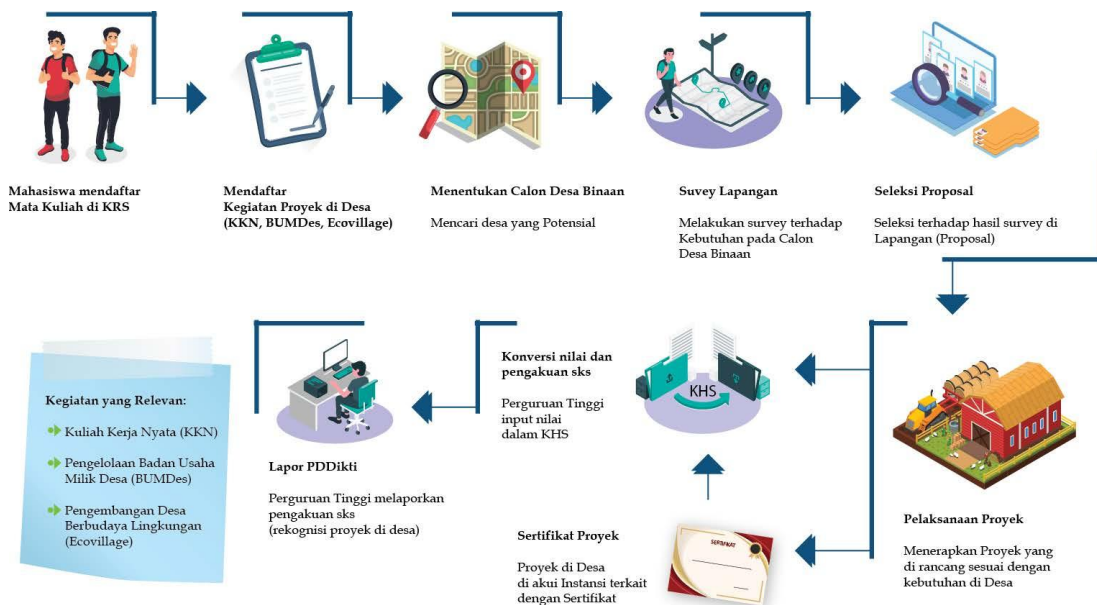
- 1) **Penelitian Tren Teknologi Pendidikan:** Lakukan studi independen tentang tren terkini dalam teknologi pendidikan, seperti penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran, aplikasi realitas virtual dalam pendidikan, atau strategi pembelajaran adaptif berbasis data.
- 2) **Analisis Aplikasi Pembelajaran:** Pilih beberapa aplikasi pembelajaran populer dan lakukan analisis mendalam tentang kelebihan, kekurangan, dan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran.
- 3) **Pengembangan Aplikasi Pembelajaran:** Ambil proyek untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran dengan fokus pada topik atau subjek tertentu yang menarik bagi Anda. Pastikan aplikasi tersebut inovatif dan memberikan manfaat nyata bagi pengguna.
- 4) **Desain Inovatif dalam E-Learning:** Studi atau eksplorasi tentang desain instruksional yang inovatif dan menarik untuk e-learning, termasuk penggunaan multimedia, interaktif, dan elemen desain lainnya.
- 5) **Pengembangan Konten E-Learning:** Kembangkan modul pembelajaran e-learning yang interaktif dan efektif untuk subjek tertentu, kemudian uji coba dan evaluasi hasilnya.
- 6) **Studi Penggunaan Teknologi di Sekolah:** Lakukan studi independen tentang penggunaan teknologi di berbagai sekolah atau lembaga pendidikan, dan analisis bagaimana teknologi tersebut mempengaruhi pembelajaran dan pengajaran.
- 7) **Evaluasi Efektivitas Alat Pembelajaran:** Pilih beberapa alat pembelajaran, seperti papan tulis digital, perangkat lunak pembelajaran, atau aplikasi

edukasi, dan lakukan penilaian tentang seberapa efektif alat-alat tersebut dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

- 8) Studi Kasus Implementasi Teknologi Pendidikan: Teliti studi kasus tentang implementasi teknologi pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan tertentu, dan identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan proyek tersebut.
- 9) Perancangan Kurikulum Teknologi Pendidikan: Kembangkan perangkat kurikulum untuk mengajarkan teknologi pendidikan kepada para guru atau calon guru, yang mencakup aspek teori dan praktek dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- 10) Penelitian Penerimaan Teknologi Pendidikan: Lakukan penelitian tentang penerimaan dan sikap pengguna (guru, siswa, atau orang tua) terhadap penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan.

Penting untuk mendiskusikan ide studi atau proyek independen Anda dengan dosen pembimbing atau staf akademik di kampus Anda. Mereka dapat memberikan panduan dan dukungan yang diperlukan, serta membantu memastikan bahwa proyek Anda relevan dan bermanfaat dalam pengembangan bidang Teknologi Pendidikan.

7.1.8. Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik



Membangun desa atau melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) tematik adalah kesempatan bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk memberikan kontribusi nyata dalam menerapkan teknologi dalam konteks masyarakat dan lingkungan pedesaan. Ini memungkinkan mahasiswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan teknologi dengan upaya memajukan pendidikan dan kesejahteraan di desa. Berikut adalah contoh kegiatan yang dapat dilakukan mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam membangun desa atau melaksanakan KKN tematik:

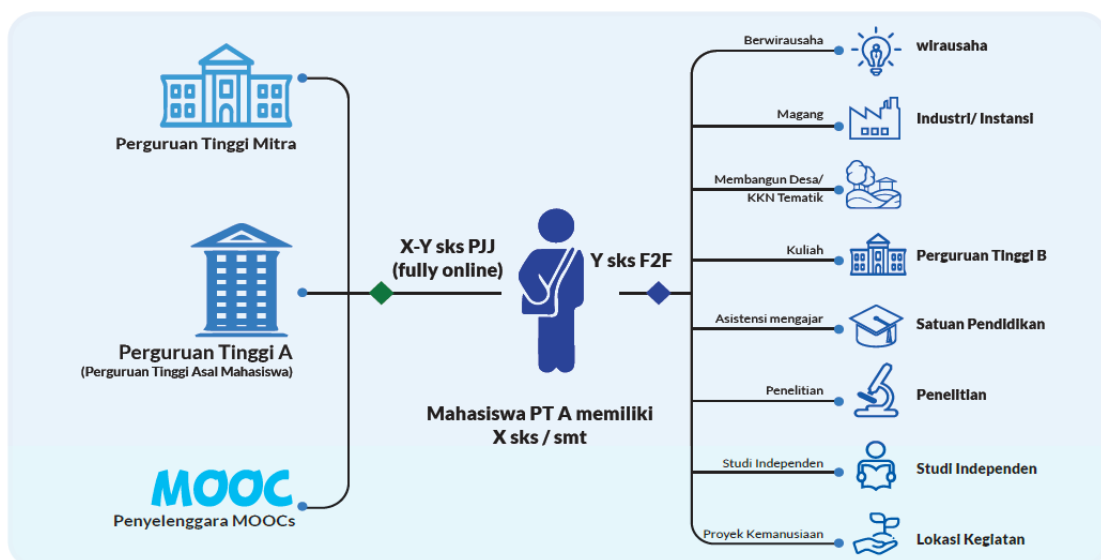
- 1) Pengembangan Infrastruktur Teknologi: Mahasiswa dapat membantu membangun infrastruktur teknologi di desa, seperti menyediakan akses internet, mengatur jaringan Wi-Fi publik, atau menginstal perangkat keras pendidikan, seperti papan tulis digital, di sekolah desa.
- 2) Pelatihan Penggunaan Teknologi: Mahasiswa dapat memberikan pelatihan kepada masyarakat desa, termasuk guru dan siswa, tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan. Ini meliputi pelatihan penggunaan perangkat komputer, aplikasi pendidikan, atau platform pembelajaran online.
- 3) Pengembangan Aplikasi Pendidikan Lokal: Mahasiswa dapat mengembangkan aplikasi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan budaya lokal di desa, dengan fokus pada materi pembelajaran yang relevan dan bermanfaat bagi penduduk setempat.
- 4) Digitalisasi Materi Pembelajaran: Mahasiswa dapat membantu mengkonversi materi pembelajaran tradisional menjadi bentuk digital, seperti e-book, video pembelajaran, atau audio pembelajaran, untuk memudahkan akses siswa di desa.
- 5) Penggunaan Realitas Virtual (VR) atau Realitas Augmented (AR): Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi VR atau AR untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam, misalnya dengan membuat tur virtual tentang tempat bersejarah di desa.
- 6) Program Kreativitas Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat merancang dan melaksanakan program kreativitas, seperti lomba desain poster atau kompetisi pembuatan video pendidikan, yang mendorong partisipasi aktif dari siswa di desa.
- 7) Pengembangan Konten Digital untuk Pendidikan: Mahasiswa dapat mengembangkan konten digital interaktif, seperti permainan edukasi, animasi, atau presentasi multimedia, yang mendukung pembelajaran di desa.
- 8) Program Literasi Digital: Mahasiswa dapat merancang program literasi digital untuk membantu penduduk desa meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi dan memahami manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- 9) Survei Teknologi Pendidikan di Desa: Mahasiswa dapat melakukan survei tentang tingkat akses dan pemanfaatan teknologi pendidikan di desa, untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang pengembangan lebih lanjut.
- 10) Penelitian Dampak Teknologi Pendidikan: Mahasiswa dapat melakukan penelitian tentang dampak penggunaan teknologi pendidikan di desa terhadap hasil pembelajaran dan perkembangan masyarakat setempat.

Selain memberikan manfaat langsung bagi masyarakat desa, proyek ini juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks nyata. Penting untuk bekerja sama dengan pemerintah desa, sekolah, atau organisasi non-pemerintah yang beroperasi di wilayah tersebut, agar upaya yang dilakukan dapat berjalan dengan lebih efektif dan berkelanjutan.

7.2. Strategi Implementasi Kurikulum Dalam Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka

Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka - yang selanjutnya disingkat MBKM - dilandasi oleh Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pada Standar Proses Pembelajaran, khususnya pada pasal 15 s/d 18. MBKM bertujuan untuk mendorong mahasiswa memperoleh pengalaman belajar dengan berbagai kompetensi tambahan di luar program studi dan/atau di luar kampus-nya. Pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan: 1) mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar; dan 2) mengikuti proses pembelajaran di dalam program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi. Sedangkan bagi perguruan tinggi wajib memfasilitasi pelaksanaan MBKM. Hal ini diilustrasikan.

Paling tidak empat hal yang penting diperhatikan dalam mengembangkan dan menjalankan kurikulum dengan implementasi MBKM. Pertama, tetap focus pada pencapaian SKL/CPL, Kedua, dipastikan untuk pemenuhan hak belajar maksimum 3 semester, mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dengan kompetensi tambahan yang gayut dengan CPL Prodi-nya. Ketiga, dengan implementasi MBKM mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar di dunia nyata sesuai dengan profil atau ruang lingkup pekerjaannya. Keempat, kurikulum yang dirancang dan dilaksanakan bersifat fleksibel dan mampu beradaptasi dengan perkembangan IPTEKS (scientific vision) dan tuntutan bidang pekerjaan (market signal).



Bab 8. Sumber Daya Manusia

8.1. Tenaga Pendidik

No	Nama	Pendidikan	Bidang Keahlian
1.	Dr. IMAM MASHUDI, S.Pd., M.Pd	- S1 Universitas Negeri Gorontalo - S2 Universitas Negeri Gorontalo	- S1 Pendidikan Ekonomi - S2 Administrasi Pendidikan
2.	HARIYANTO S. AUNA, S.Pd., M.Pd	- S1 Universitas Negeri Gorontalo - S2 Universitas Negeri Malang	- S1 Pendidikan Matematika - S2 Teknologi Pembelajaran
3.	FREZY PAPUTUNGAN, S.Pd., M.Pd	- S1 Universitas Negeri Gorontalo - S2 Universitas Negeri Gorontalo	- S1 Bimbingan Konseling - S2 Teknologi Pendidikan
4.	ABD. RAHMAN K. MA'RUF, S. Kom., M. Pd	- S1 STIMIK ICHSAN Gorontalo - S2 Universitas Negeri Gorontalo	- S1 Sistem Informasi - S2 Teknologi Pendidikan
5.	RAHMAT OLII, S.Pd, M.Pd	- S1 Universitas Negeri Gorontalo - S2 Universitas Negeri Gorontalo	- S1 Pendidikan Bahasa Inggris - S2 Teknologi Pendidikan
6.	MOH. KADHAPY, S.Pd., M.Pd	- S1 Universitas Negeri Gorontalo - S2 Universitas Negeri Gorontalo	- S1 Bahasa Inggris - S2 Teknologi Pendidikan
7.	IWAN B. JASSIN, S.Pd, M.Pd	- S1 Universitas Negeri Makasar - S2 Universitas Negeri Gorontalo	- S1 Pendidikan Teknik Elektro - S2 Teknologi Pendidikan

Penutup

Dokumen Kurikulum Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan ini disusun sebagai bagian dari komitmen institusi untuk menyelenggarakan pendidikan tinggi yang bermutu, relevan, dan berdaya saing, sesuai dengan amanat *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi* serta *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi terkait Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti)*. Penyusunan kurikulum ini dilakukan secara sistematis melalui serangkaian tahapan, mulai dari analisis kebutuhan (*need assessment*), penetapan profil lulusan, perumusan capaian pembelajaran lulusan (CPL), penyusunan struktur mata kuliah, hingga penetapan strategi pembelajaran dan evaluasi.

Kurikulum ini dirancang untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik, keterampilan profesional, dan integritas moral yang tinggi, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat di era transformasi digital. Landasan pengembangan kurikulum ini mencakup pendekatan berbasis *Outcome-Based Education (OBE)*, pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), dan integrasi *life skills* yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21.

Selain itu, penyusunan kurikulum ini juga melibatkan berbagai pemangku kepentingan, baik internal maupun eksternal, seperti dosen, mahasiswa, alumni, praktisi, asosiasi profesi, dan pengguna lulusan, sehingga diharapkan kurikulum ini mampu menjembatani kesenjangan antara dunia akademik dan dunia kerja. Penyesuaian terhadap perkembangan kebijakan pendidikan nasional, kemajuan teknologi pendidikan, serta tren global di bidang pendidikan juga menjadi pertimbangan utama agar kurikulum ini tetap relevan dan berdaya saing internasional.

Dokumen kurikulum ini tidak hanya menjadi pedoman operasional bagi dosen dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, tetapi juga menjadi acuan bagi mahasiswa untuk memahami proses, capaian, dan kompetensi yang diharapkan selama menempuh studi. Kurikulum ini bersifat dinamis dan adaptif, sehingga akan dilakukan peninjauan dan penyempurnaan secara berkala melalui mekanisme evaluasi yang terukur, demi memastikan mutu dan relevansinya tetap terjaga.

Dengan tersusunnya kurikulum ini, diharapkan Program Studi Sarjana Teknologi Pendidikan dapat mewujudkan visi dan misi yang telah ditetapkan, serta menghasilkan lulusan yang berkompeten, inovatif, berintegritas, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kemajuan masyarakat. Semoga dokumen ini dapat menjadi pijakan yang kokoh dalam pelaksanaan tridarma perguruan tinggi dan menjadi salah satu instrumen strategis dalam membangun reputasi akademik yang unggul di tingkat nasional maupun internasional.