



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat: Jalan Pahlawan Km.5 Kajen Kab. Pekalongan Telp (0285) 412575

Website : <https://ftik.uingusdur.ac.id/> E-mail : ftik@uingusdur.ac.id

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| Mata Kuliah | Program Studi | Kode MK | SKS | Semester | Tgl. Penyusunan |
|---|--|---------------------------|----------------------------|-----------------|------------------------|
| Teknologi Pendidikan | Pendidikan Anak Usia Dini | AUD06 | 2 | 5 | 19 Agustus 2024 |
| Pengesahan | Dosen Pengembang RPS | Koordinator RMK | Ketua Program Studi | | |
| | Dr. Failasuf Fadli, M.S.I | Dr. Failasuf Fadli, M.S.I | Rofiqotul Aini, M.Pd | | |
| Capaian Pembelajaran (CP) | Program Studi (CPPS) | | | | |
| | P.15 Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam perencanaan pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran; P.19. Menguasai integrasi teknologi, pedagogi, muatan keilmuan dan/atau keahlian, sertakomunikasi dalam pembelajaran; K.U.10. Menunjukkan kemampuan literasi informasi, media dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan keilmuan dan kemampuan kerja; K.K. 3. Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan berdaya guna untuk pembelajaran anak usia dini K.K. 3. Mampu melakukan tindakan reflektif dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk peningkatan kualitas pembelajaran. | | | | |
| Mata Kuliah (CPMK) | | | | | |
| 1. Mahasiswa memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang teknologi pendidikan (P.15 dan P.19) | | | | | |
| 2. Mahasiswa memiliki keterampilan untuk mendesain, mengembangkan, menerapkan, mengelola, dan menilai sumber belajar/proses belajar/sistem belajar berwawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan keislaman untuk meningkatkan hasil belajar anak usia dini. (KU.10 dan KK. 3 dan 7) | | | | | |
| 3. Mahasiswa memiliki sikap positif untuk mendesain, mengembangkan, menerapkan, mengelola, dan menilai sumber belajar/proses | | | | | |

| | |
|--|--|
| | belajar/sistem belajar berwawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan keislaman untuk meningkatkan hasil belajar anak usia dini (KU. 10 dan K.K. 3 dan 7) |
| Deskripsi Mata Kuliah | Sebagai seorang guru, tugas utamanya adalah membelajarkan para peserta didik agar mampu menca kompetensi sesuai dengan program atau jenjang pendidikan yang mereka lalui. Oleh karena itu, sudah sepatutnya guru harus memiliki empat kompetensi, meliputi pedago gik, kepribadian, sosial dan profesional. Salah satu dari kompetensi pedagogik adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, guru harus menguasai isi materi mata pelajaran yang akan diajarkan dan juga perlu memiliki berbagai strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar dengan memanfaatkan media dan sumber belajar. Mata kuliah ini juga mengajak Anda sebagai mahasiswa untuk memanfaatkan berbagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika baik yang berada di lingkungan sekitar siswa maupun media yang dapat dibuat secara khusus |
| Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertemuan 1 : Orientasi Perkuliahan Teknologi Pendidikan (Failasuf) 2. Pertemuan 2 : Konsep Teknologi Pendidikan (Fatma) 3. Pertemuan 3 : Landasan Teknologi Pendidikan (Imam P) 4. Pertemuan 4 : Kawasan Teknologi Pendidikan (Failasuf) 5. Pertemuan 5 : Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran (Pak Aufa) 6. Pertemuan 6 : Multimedia Pembelajaran (Alyan) 7. Pertemuan 7 : Tren dan Inovasi Teknologi dalam Pendidikan Islam (Alyan) 8. Pertemuan 8 : Ujian Tengah Semester (UTS) 9. Pertemuan 9 : Media Pembelajaran Augmented Reality (Dicky) 10. Pertemuan 10 : Media Pembelajaran Virtual reality (Aufa) 11. Pertemuan 11 : Media Pembelajaran Artificial Intellegence (Dicky) 12. Pertemuan 12 : Pengembangan Bahan Ajar berbasis digital (A. Majid) 13. Pertemuan 13 : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis <i>online</i> (Google Form, Quizes. K-Hoot,) (Fatma) 14. Pertemuan 14 : Pengembangan Sumber Belajar Video Berbasis Media Sosial (M. Nasim) 15. Pertemuan 15 : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Website (Blogger) (Imam P) 16. Pertemuan 16 : UjianAkhir Semester (UAS) |
| Media Pembelajaran | Modul, Whiteboard, Laptop, dan LCD |
| Referensi | Wajib |

| | | | | | | | | |
|--|-------------------------------|--|--------------------------------------|-------------------------------|---------------------------|-------------------------|--------|--------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Mundir. 2022. <i>TEKNOLOGI PENDIDIKAN: Suatu Pengantar</i>. Malang: Edulitera 2. Susilawati, Evi, dkk. 2023. <i>Media dan Teknologi Pendidikan</i>. Bandung: Widhina Bhakti Persada 3. J. Michael Spector. 2016. <i>Foundations of Educational Technology: Integrative Approaches And Interdisciplinary Perspectives</i>. New York : Routledge. 4. Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel. (2014). <i>Instructional Technology & Media For Learning</i>. Jakarta: Kencana. 5. Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. (2004). <i>Menyemai Benih Teknologi Pendidikan</i>. Jakarta: Kencana. 6. Suryani, Nunuk, dkk. 2018. <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i>. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 7. Abdullhak, Ishak dan Deni Darmawan. 2015. <i>Teknologi Pendidikan</i>. Bandung: Remaja Rosdakarya. 8. Darmawan, Deni. 2013. <i>Teknologi Pembelajaran</i>. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 9. Dr. Rusman, M.Pd., Dr. Deni Kurniawan, M.Pd., Cepi Riyana, M.Pd. 2013. <i>Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi</i>. Jakarta: Rajawali Pers. 10. Prof. Dr. Azhar Arsyad, MA. 2010. <i>Media Pembelajaran</i>. Rajawali Press. 11. Nasution. 2005. <i>Teknologi Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara 12. Uno, Hamzah B. 2010. <i>Teknologi komunikasi dan Informasi Pembelajaran</i>. Jakarta: PT Bumi Aksara | | | | | | | | |
| Tambahan | | | | | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Herawati Daulae, T. (2020). <i>Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar</i>. Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman, 7(2). https://doi.org/10.24952/di.v7i2.2245 2. Nurkamilah, S., Putri, D. I., & Muthmainnah, R. I. (2020). <i>Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Kawasan Pengembangan dalam Membuat Media Pembelajaran</i>. Journal of Education and Instruction (JOEAI), 3(2). https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1768 3. Jurnal yang relevan dengan Tema | | | | | | | | |
| Penilaian | | Kehadiran (10%), Penugasan/partisipasi kelas (25%), UTS (30%), UAS (35%) | | | | | | |
| Mata Kuliah Prasyarat | | - | | | | | | |
| (1) MINGGU KE/PER TEMUA N Ke | (2) KODE/N OMOR CPPS | (3) KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN | (4) BAHAN KAJIAN (Materi Ajar) | (5) METODE PEMBELAJARAN | (6) PENGALAMAN BELAJAR | (7) PENILAIAN | | (8) WAKTU |
| | | | | | | KRITERIA (INDIKATOR) | TEKNIK | BOBOT |

| | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|------------------|--|--|--|-----|-----|
| 1 | | Mahasiswa dapat memahami tujuan, ruang lingkup, dan manfaat perkuliahan teknologi pendidikan serta visi, misi prodi/fakultas/universitas | Orientasi Perkuliahan Teknologi Pendidikan | Diskusi | Mendiskusikan ruang lingkup dan kontrak belajar serta visi, misi prodi/fakultas/universitas | Komitmen pada kontrak belajar dan Internalisasi Visi misi prodi/fakultas/universitas | Lisan | 2,5 | 100 |
| 2 | | Mahasiswa mampu menganalisis konsep Teknologi Pendidikan | <ul style="list-style-type: none"> - Definisi Teknologi Pendidikan - Sejarah Perkembangan Teknologi Pendidikan - Tujuan dan Fungsi Teknologi Pendidikan | Inquiry Learning | <ul style="list-style-type: none"> - Orientasi pada masalah untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu mahasiswa - Merumuskan pertanyaan/ hipotesis dalam mengarahkan mahasiswa untuk melakukan identifikasi - Merencanakan eksplorasi/investigasi menentukan metode pengumpulan data yang paling efektif - Mengumpulkan data/informasi - Menganalisis dan menginterpretasi data - Menyusun kesimpulan berdasarkan analisis data dan mengevaluasi - Mengomunikasikan hasil dan melakukan | <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman konsep Teknologi Pendidikan - kemampuan identifikasi masalah, kemampuan analisis data dan informasi - kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran - inkuiri, Keterampilan berkomunikasi. | Kuis, Penugasan presentasi dan Hasil diskusi | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--------------------------------|---|---|--|-----|-----|
| | | | | | refleksi | | | | |
| 3 | | Mahasiswa mampu menganalisis landasan teknologi pendidikan | Landasan Teknologi Pendidikan: 1. Landasan Filosofis 2. Landasan Sosiologis 3. Landasan Psikologis 4. Landasan Agama | Discussion, Discovery Learning | Mengamati, menanya, mendiskusikan, menerapkan, mengomunikasikan melalui diskusi kelas terkait Landasan Teknologi Pendidikan berdasarkan buku 1 dan 2 serta refrensi lainnya | Ketepatan analisis materi, kerapian sajian, kreatifitas ide, banyaknya referensi, kemampuan mengomunikasikan materi | Kuis, Penugasan presentasi dan diskusi, Hasil diskusi terkait materi | 2,5 | 100 |
| 4 | | Mahasiswa mampu menganalisis kawasan teknologi pendidikan | Kawasan Teknologi Pendidikan: 1. Desain 2. Pengembangan 3. Pemanfaatan 4. Pengelolaan 5. Penilaian | Problem Based Learning | - Orientasi masalah yang nyata dan relevan yang harus dipecahkan - Menganalisis masalah lebih mendalam untuk mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan - Mengumpulkan informasi dan sumber belajar - Mendiskusikan perumusan solusi permasalahan - Merefleksikan | Identifikasi masalah yang tepat pada tiap kawasan dan solusi tepat atas | Kuis, Penugasan presentasi dan diskusi | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|-----------------------------------|---|---|--------------------------------|-----|-----|
| | | | | | proses pembelajaran | | | | |
| 5 | | Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran melalui model SAMR | Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran 1. Model SAMR mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran 2. Tahapan Model SAMR 3. Perubahan Fungsional Model SAMR | Diskusi Problem Based Learning | <ul style="list-style-type: none"> - Memahami proses integrasi teknologi kedalam pembelajaran melalui model SAMR - merefleksikan kembali model SAMR - menerapkan teknologi ke dalam pembelajaran - mengevaluasi teknologi yang diterapkan ke dalam pembelajaran | Pemahaman konsep Ketepatan outline PPT Kesesuaian tahapan model SAMR | Presentasi Hasil | 2,5 | 100 |
| 6 | | | | | | | | 2,5 | 100 |
| 7 | | Mahasiswa mampu: 1. Mengetahui tren Teknologi dalam pendidikan Islam 2. Merencanakan inovasi | Tren dan Inovasi Teknologi dalam Pendidikan | Inquiry Learning | <ul style="list-style-type: none"> - Orientasi hambatan inovasi dalam pendidikan Islam - Merumuskan pertanyaan/ hipotesis | Pemahaman tentang Tren Teknologi dalam pendidikan Islam dan Rencana | Kuis, Penugasan presentasi dan | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|---|--|-----|-----|
| | | teknolgi dalam pendidikan Islam | Islam | | dalam mengarahkan mahasiswa untuk melakukan identifikasi <ul style="list-style-type: none"> - Merencanakan eksplorasi/investigasi inovasi - Mengumpulkan data/informasi tren teknologi dalam Pendidikan Islam - Menganalisis dan menyimpulkan tren dan inovasi teknologi dalam pendidikan Islam | inovasi teknolgi dalam pendidikan Islam | diskusi | | |
| 8 | | Ujian Tengah Semester | | | | | | 30 | 100 |
| 9 | | Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) menggunakan platform Assemblr.edu. Mahasiswa dapat mengaplikasikan konsep AR dalam konteks pendidikan untuk menciptakan pengalaman | Pengantar tentang Augmented Reality (AR) dan penerapannya dalam pendidikan. Studi kasus penggunaan AR dalam berbagai mata | Ceramah: Penyampaian konsep dasar dan teori tentang AR. Demonstrasi : Contoh-contoh penggunaan AR dalam pembelajaran. | Mahasiswa mengikuti tutorial pembuatan AR di Assemblr.edu. Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk merancang dan membuat media pembelajaran berbasis AR. Presentasi hasil proyek AR di depan kelas. | Kreativitas dan inovasi dalam desain proyek AR. Kemampuan mengintegrasikan AR dengan materi pembelajaran. Kualitas presentasi proyek. | Rubrik penilaian proyek (proses dan hasil). Evaluasi presentasi. | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|---|------------------|-----|-----|
| | | belajar yang interaktif dan menarik. | pelajaran. Tutorial langkah demi langkah penggunaan Assemblr.edu untuk membuat proyek AR. Implementasi AR dalam skenario pembelajaran nyata. | Praktik langsung: Mahasiswa mempraktekan pembuatan proyek AR menggunakan Assemblr.edu. Diskusi kelompok: Mahasiswa berdiskusi tentang ide proyek AR dan penerapannya dalam pembelajaran. | | | | | |
| 10 | | Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) | Media Pembelajaran Virtual Reality -simulasi aplikasi virtual menggunakan | Diskusi Problem Based Learning | Memahami sejarah perubahan Virtual Reality Mempelajari simulasi pembelajaran berbasis VR menggunakan google cardboard | Pemahaman konsep Ketepatan outline makalah | Presentasi Hasil | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|--|---|--|---|---|---|-----|-----|
| | | | google cardboard | | | | | | |
| 11 | | <p>Mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik.</p> <p>Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi Canva untuk mengembangkan desain yang didukung oleh AI, seperti pembuatan konten otomatis.</p> | <p>Pengantar tentang AI dan potensinya dalam pendidikan. Fitur AI dalam Canva: Pembuatan desain otomatis, rekomendasi konten, dan penggunaan template pintar. Studi kasus penggunaan AI dalam media pembelajaran. Praktek membuat media pembelajaran menggunakan AI di Canva.</p> | <p>Ceramah: Pengenalan konsep AI dalam pendidikan. Demonstrasi : Contoh penggunaan AI di Canva. Praktik langsung: Mahasiswa mendesain media pembelajaran menggunakan fitur AI di Canva. Diskusi kelompok: Refleksi dan evaluasi atas hasil desain yang dibuat.</p> | <p>Mahasiswa mempelajari dan memanfaatkan fitur AI di Canva untuk mendesain media pembelajaran. Mahasiswa melakukan evaluasi desain media pembelajaran yang telah dibuat dan diskusi tentang perbaikan desain berdasarkan feedback.</p> | <p>Penguasaan penggunaan AI dalam desain media pembelajaran. Kualitas dan kreativitas desain yang dihasilkan. Kemampuan menyajikan dan menjelaskan desain secara efektif.</p> | <p>Rubrik penilaian desain (proses dan hasil). Evaluasi presentasi dan diskusi.</p> | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|---|---|---|---|--|--|-----|-----|
| 12 | | Mampu Merancang dan Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Digital | <ul style="list-style-type: none"> - Konsep dasar media pembelajaran digital - Jenis-jenis media pembelajaran digital - Proses pengembangan bahan ajar digital | <ul style="list-style-type: none"> - Proyek berbasis tugas - Presentasi hasil | <ul style="list-style-type: none"> - Berpartisipasi dalam diskusi kelompok tentang berbagai jenis media pembelajaran digital - Menganalisis studi kasus dalam pengembangan bahan ajar - Membuat bahan ajar digital sebagai tugas proyek kelompok atau individu - Menciptakan dan mempresentasikan media pembelajaran kreatif berbasis digital | <ul style="list-style-type: none"> -Pemahaman tentang Konsep dan Jenis Media Pembelajaran Digital -Kemampuan Merancang Bahan Ajar Digital -Keterampilan Presentasi Bahan Ajar Digital | portofolio | 2,5 | 100 |
| 13 | | Mahasiswa mampu memahami pengertian dan teknik evaluasi pembelajaran berbasis digital : | <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian dan teknik evaluasi pembelajaran berbasis digital - Pengertian dan jenis sistem manajemen pembelajaran (LMS) untuk moodle, google | Project Based Learning | <ul style="list-style-type: none"> - memahami pengertian dan teknik evaluasi pembelajaran berbasis digital - mengidentifikasi sistem manajemen pembelajaran (lms) untuk evaluasi (moodle, google | <ul style="list-style-type: none"> - pemahaman konsep dasar dan teknik evaluasi pembelajaran berbasis digital - kemampuan menganalisis dan mengaplikasikan teknik evaluasi | Presentasi Hasil Diskusi Kelompok Portofolio Tugas Desain | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|--|---|---|--|--|------------|-----|-----|
| | | classroom, blackboard, padlet, canvas, nearpod) Mahasiswa mampu mendesain instrumen asesmen online (g-form, kahoot!, quizziz, mentimeter) | evaluasi (moodle, google classroom, blackboard, padlet, canvas, nearpod) Pengertian, jenis dan teknik penyusunan instrumen asesmen online (g-form, kahoot!, quizziz, mentimeter) | | classroom, blackboard, padlet, canvas, nearpod) mendesain instrumen asesmen online (g-form, kahoot!, quizziz, mentimeter) | dalam konteks nyata kemampuan dalam mendesain dan menggunakan instrumen asesmen secara efektif | Instrumen | | |
| 14 | | Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan sumber belajar video berbasis media sosial | - Literatur tentang Penggunaan Media Sosial dalam Pendidika - Desain dan Pengembangan Konten Video - Strategi dan Metodologi | - Konstruktivis - Project-Based Learning - Flipped Classroom - Gamifikasi - Active Learning | - Berpartisipasi dalam diskusi kelompok tentang pengembangan sumber belajar video berbasis media sosial - Menganalisis studi kasus dalam pengembangan bahan ajar - Membuat konten video berbasis media | - Pemahaman tentang pengembangan sumber belajar video berbasis media sosial - Kemampuan pengembangan sumber belajar video berbasis media sosial - Keterampilan | portofolio | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|---|--|------------------------|--|--|--|-----|-----|
| | | | Pembelajaran - Studi Kasus dan Aplikasi Praktis - Aspek Teknis dan Platform Media Sosial | | sosial - Penggunaan Video dari Media Sosial untuk Pembelajaran - Eksperimen dan Refleksi | Presentasi pengembangan sumber belajar video berbasis media sosial | | | |
| 15 | | Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis website (blogger) 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian media pembelajaran berbasis website dan ruang lingkungannya 2. Mahasiswa mampu membuat blog menggunakan blogger sebagai media pembelajaran 3. Mahasiswa mampu mengoptimasi tampilan blogger sebagai media pembelajaran 4. Mahasiswa mampu memposting konten blogger untuk pembelajaran dengan memaksimalkan fasilitas | - Pengertian media pembelajaran berbasis website dan ruang lingkungannya - Membuat blog menggunakan blogger - Mengoptimasi tampilan blogger sebagai media pembelajaran - Memposting konten blogger untuk pembelajaran | Project Based Learning | Mengamati, menanya, menerapkan, menyajikan media pembelajaran berbasis website (blogger) | Ketepatan analisis materi, kerapian sajian, kreatifitas ide, kemampuan mendesain media pembelajaran berbasis website (blogger) | Tugas menyajikan hasil pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Website (Blogger) | 2,5 | 100 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|---|---|--|--|--|--|----|-----|
| | | pengaturan entry meliputi; label, jadwal, dan lainnya | dengan memaksimalkan fasilitas pengaturan entry | | | | | | |
| 16 | | Ujian Akhir Semester (UAS) | | | | | | 35 | 100 |