



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
FAKULTAS TARBİYAH 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 Agama Islam	TIK 110	2	5	01 Februari 2024
Pengesahan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua Program Studi		
	Dr. Failasuf Fadli, M.S.I	Dr. Failasuf Fadli, M.S.I	Dr. Ahmad Ta'rifin		
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 pembelajaran (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 matematika peserta didik. (KU.10 dan KK. 3 dan 7)					
3. Mahasiswa memiliki sikap positif untuk mendesain, mengembangkan, menerapkan, mengelola, dan menilai sumber belajar/proses					

	belajar/sistem belajarberwawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan keislaman untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. . (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 pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Salah satudari kompetensi pedagogik adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, guru harus menguasai isi materi mata pelajaran yang akan diajarkan dan jugaperlu 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 2. Pertemuan 2 : Konsep Dasar Teknologi Pendidikan 3. Pertemuan 3 : Peran Teknologi Pendidikan dalam Penyelesaian Problem Pendidikan 4. Pertemuan 4 : Konsep <i>creating</i> teknologi pendidikan dan penerapannya 5. Pertemuan 5 : Konsep <i>using</i> teknologi pendidikan dan penerapannya 6. Pertemuan 6 : Konsep <i>managing</i> teknologi pendidikan dan penerapannya 7. Pertemuan 7 : Sumber dan Media Pembelajaran 8. Pertemuan 8 : Ujian Tengah Semester (UTS) 9. Pertemuan 9 : Pengembangan Bahan Ajar (Buku, Modul, dan LKS Online) 10. Pertemuan 10 : Pengembangan Media Visual untuk Pembelajaran (Poster/Grafis via Canva) 11. Pertemuan 11 : Pengembangan Media Audio dan Video untuk Pembelajaran (Via Camtasia) 12. Pertemuan 12 : Pengembangan Media Presentasi Berbasis Microsoft Office (PPT) 13. Pertemuan 13 : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Google Form, Quizes) 14. Pertemuan 14 : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Via Blogger/Google Site/Google Classroom) 15. Pertemuan 15 : Menerapkan pembelajaran berbantuan komputer dan berbasis internet 16. Pertemuan 16 : UjianAkhir Semester (UAS)
Media Pembelajaran	Modul, Whiteboard, Laptop, dan LCD
Referensi	Wajib

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel. (2014). <i>Instructional Technology & Media For Learning</i>. Jakarta: Kencana. 2. Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. (2004). <i>Menyemai Benih Teknologi Pendidikan</i>. Jakarta: Kencana. 3. Suryani, Nunuk, dkk. 2018. <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i>. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 4. Abdullhak, Ishak dan Deni Darmawan. 2015. <i>Teknologi Pendidikan</i>. Bandung: Remaja Rosdakarya. 5. Darmawan, Deni. 2013. <i>Teknologi Pembelajaran</i>. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 6. 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. 7. Prof. Dr. Azhar Arsyad, MA. 2010. <i>Media Pembelajaran</i>. Rajawali Press. 8. Nasution. 2005. <i>Teknologi Pendidikan</i>. Jakarta: Bumi Aksara 9. Uno, Hamzah B. 2010. <i>Teknologi komunikasi dan Informasi Pembelajaran</i>. Jakarta: PT Bumi Aksara
	<p>Tambahan</p> <p>a. Buku</p> <p>Asyhar, Rayandra. 2010. <i>Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran</i>. Jakarta: Gaung Persada Press</p> <p>Carl Hamacher. Zvonko G. Vranesic, Safwat G. Zaky. 2001. <i>Computer Organization</i>. USA: McGraw Hill Higher Education</p> <p>Direktorat Pembinaan SMA. 2010. <i>Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.</p> <p>Jubilee Enterprise, 2012, <i>Bengkel PowerPoint</i>, Jakarta: Elex Media Komputindo</p> <p>MADCOMS, 2014, <i>Membongkar Misteri: Microsoft PowerPoint 2013</i>, Jakarta: Andi Publisher</p> <p>Prasetijo. Pudji. 2009. <i>Cara Cepat & Mudah belajar Blog</i>. Yogyakarta: DDSmart Publishing</p> <p>Sadiman, A. S, dkk. 2006. <i>Media Pendidikan</i>. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.</p> <p>Sagala, Syaiful. 2008. <i>Konsep & Makna Pembelajaran</i>. Bandung. Alfabeta.</p> <p>Team Cyber, 2010, <i>Jurus-jurus Go Blog</i>, Jakarta: HP Cyber Community</p> <p>Winarno. Edi. 2010. <i>Menaklukan Internet Dan Membuat Website Sendiri</i>. Yogyakarta: Gerai Ilmu</p> <p>b. Jurnal</p> <p>Journal.uny.ac.id/index.php/jitp</p> <p>Jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp</p> <p>Joournal.um.ac.id/index.php/jtp dll</p>
Penilaian	Kehadiran (10%), Penugasan/partisipasi kelas (25%), UTS (30%), UAS (35%)
Mata Kuliah Prasyarat	-

(1) MINGGU KE/PERTEMUAN Ke	(2) KODE/NOMOR 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	-	Memahami tujuan, ruang lingkup, dan manfaat perkuliahan teknologi pembelajaran serta visi, misi prodi/fakultas/universitas	Orientasi Perkuliahan Teknologi Pendidikan	Diskusi	Mendiskusikan ruang lingkup dan kontrak belajar serta visi, misi prodi/fakultas/universitas	-	-	2,5	100
2	K.U.10.	Mahasiswa memahami konsep dasar teknologi pendidikan secara holistik: 1. Mahasiswa mampu memahami pengertian teknologi pendidikan 2. Mahasiswa mampu Memahami perbedaan teknologi sebagai konsep dan praktek. 3. Mahasiswa mampu memahami perbedaan teknologi dalam pendidikan dan teknologi pendidikan. 4. Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah perkembangan Teknologi Pendidikan sebagai disiplin Ilmu	Konsep Dasar Teknologi Pendidikan	<i>Discovery Learning</i>	1. Mengidentifikasi masalah kesalahan paham dalam mendefinisikan teknologi pendidikan 2. Mengumpulkan data tentang konsep teknologi pendidikan dari berbagai hasil penelitian 3. Mengolah data dengan cara diskusi 4. Memverifikasi point-point diskusi dengan hasil penelitian 5. Menarik kesimpulan tentang konsep teknologi pendidikan	Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar teknologi Pendidikan secara holistik	Lisan	2,5	100

3	K.U.10.	<p>Mahasiswa memahami peran teknologi pendidikan dalam penyelesaian problem pendidikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai isu kontemporer beberapa problem pendidikan dan pengajaran. 2. Mampu mengklasifikasikan problem pendidikan dan pengajaran. 3. Mampu menjelaskan sumbangsih TP dalam penyelesaian permasalahan pendidikan. . 	Peran Teknologi Pendidikan dalam Penyelesaian Problem Pendidikan	<i>Problem Based Learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorientasi problem Pendidikan di lingkungan sekitar secara kontekstual 2. Mengidentifikasi permasalahan Pendidikan berdasarkan jenisnya 3. Melakukan penyelidikan akar masalah dengan cara diskusi kelompok 4. Memberikan solusi atas permasalahan 	Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar teknologi Pendidikan secara holistik	Lisan	2,5	100
4	K.U.10.	<p>Mahasiswa mampu memahami konsep creating teknologi pendidikan dan penerapannya;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian <i>creating</i> teknologi pendidikan 2. cakupan <i>creating</i> teknologi pendidikan <p>contoh penerapan <i>creating</i> teknologi pendidikan</p>	Konsep <i>creating</i> teknologi pendidikan dan penerapannya	Diskusi Interaktif	Mengamati, menanya, mendiskusikan, menerapkan, mengomunikasikan melalui pesentasi kelas terkait konsep <i>creating</i> teknologi pendidikan dan penerapannya berdasarkan hasil penelitian dan PKM	Ketepatan dalam menjelaskan konsep creating teknologi Pendidikan secara holistik	Lisan	2,5	100

5	P.15	Mahasiswa mampu memahami konsep <i>using</i> teknologi pendidikan dan penerapannya; 1. pengertian <i>using</i> teknologi pendidikan 2. cakupan <i>using</i> teknologi pendidikan contoh penerapan <i>using</i> teknologipendidikan	Konsep <i>using</i> teknologi pendidikan dan penerapannya	Diskusi Interaktif	Mengamati, menanya, mendiskusikan, menerapkan, mengomunikasikan melalui pesentasi kelas terkait konsep <i>using</i> teknologi pendidikan dan penerapannya berdasarkan hasil penelitian dan PKM	Ketepatan dalam menjelaskan konsep <i>using</i> teknologi Pendidikan secara holistik	Lisan	2,5	100
6	P.15 K.K. 3.	Mahasiswa mampu memahami konsep <i>managing</i> teknologi pendidikan dan penerapannya; 4. pengertian <i>managing</i> teknologi pendidikan 5. cakupan <i>managing</i> teknologi pendidikan contoh penerapan <i>managing</i> teknologipendidikan	Konsep <i>managing</i> teknologi pendidikan dan penerapannya	Diskusi Interaktif	Mengamati, menanya, mendiskusikan, menerapkan, mengomunikasikan melalui pesentasi kelas terkait konsep <i>managing</i> teknologi pendidikan dan penerapannya berdasarkan hasil penelitian dan PKM	Ketepatan dalam menjelaskan konsep <i>managing</i> teknologi Pendidikan secara holistik	Lisan	2,5	100
7	K.U.10.	Mahasiswa memahami sumber dan media pembelajaran: 1. pengertia sumber belajar 2. Fungsi dan peran sumber belajar, 3. Cakupan sumber belajar 4. Kriteria pemilihan sumber dan media belajar Contoh penerapan sumber dan mediabelajar	Sumber dan Media Pembelajaran	<i>Discussion, Discovery Learning</i>	1. Mengamati dua gambar yang berbedatentang situasi pembelajaran, 2. Menanya kondisi yang akan terjadi dalam situasi gambar yang berbeda, 3. Mendiskusikan dua gambar yang berbeda, 4. Mengomentari gmbarnya berdasarkan analisis,	Ketepatan dalam menjelaskan sumber dan media pembelajaran secara efektif dan efisien	Lisan	2,5	100

					Mengomunikasikan melalui pesentasi kelas terkait peran sumber dan media pembelajaran				
8	P.15. K.U.10.	Mahasiswa mampu membuat desain pembelajaran dengan berbantuan sumber dan media pembelajaran:	Ujian Tengah Semester (UTS)	Penilaian proyek	Menyajikan hasil desain pembelajaran dengan memperhatikan aspek desain sistem pembelajaran, desain pesan/materi, startegi pembelajaran, dan karakteristik perkembangan peserta didik serta sumber dan media yang sesuai	Ketepatan dalam menganalisis pertanyaan UTS	Tulis	30	100
9	K.K. 3.	Mahasiswa mampu mengembangkan Bahan Ajar (Buku, Modul, dan LKS Online): Mahasiswa mampu menjelaskan 1. Pengertian bahan ajar, 2. Fungsi bahan ajar 3. Kriteria pemilihan bahan ajar 4. Langkah-pengembangan bahan ajar Contoh penyusunan bahan ajar modul dan LKS untuk	Pengembangan Bahan Ajar (Buku, Modul, dan LKS Online)	<i>Discussion, Project Based Learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dan menayakan fakta perberbedaan buku, modul, dan LKS berdasarkan pengalaman 2. Merumuskan defenisi buku, modul, dan LKS 3. Membedakan buku, modul, dan LKS 4. Mendiskusikan tentang metode pembelajaran dan materi 	Bahan ajar yang menarik dan interaktif	Praktik	2,5	100

					pembelajaran yang cocok menggunakan buku, modul, dan LKS				
10	K.K. 3.	<p>Mahasiswa mampu mengembangkan Media Visual untuk Pembelajaran (Poster):</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian media visual, 2. Fungsi media visual 3. Kriteria pemilihan media visual 4. Kelebihan dan kelemahan media visual 5. Langkah-pengembangan media visual <p>Contoh pengembangan media visual untuk</p>	<p>Pengembangan Media Visual untuk Pembelajaran (Poster/Grafis_Canva)</p>	<i>Discussion, Project Based Learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dan menayakan fakta perberbedaan poster pembelajaran dan grafis lainnya berdasarkan pengalaman 2. Merumuskan defenisi poster pembelajaran dan grafis lainnya 3. Membedakan poster pembelajaran dan grafis lainnya 4. Mendiskusikan tentang metode pembelajaran dan materi pembelajaran yang cocok menggunakan poster pembelajaran berdasarkan diskusi kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kreatifitas Konten poster pembelajaran 2. Inovasi konten poster pembelajaran 	Praktik	2,5	100
11	K.K. 3.	<p>Mahasiswa mampu memgembangkan Media</p>	<p>Pengembangan Media</p>	<i>Project Based</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dan menayakan fakta 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kreatifitas Konten 	Praktik	2,5	100

		<p>Audio dan Video untuk Pembelajaran: Mahasiswa mampu menjelaskan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian media audio dan video, 2. Fungsi media audio dan video 3. Kriteria pemilihan media audio dan video 4. Kelebihan dan kelemahan media audio dan video 5. Langkah-pengembangan media audio dan video <p>Contoh pengembangan media audio dan video</p>	<p>Audio dan Video untuk Pembelajaran (Camtasia)</p>	<p><i>Learning</i></p>	<p>perbedaan audio dan video berdasarkan pengalaman</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Merumuskan definisi audio dan video 3. Membedakan audio dan video 4. Mendiskusikan tentang metode pembelajaran dan materi pembelajaran yang cocok menggunakan audio dan video berdasarkan diskusi kelompok 5. Menyimpulkan audio dan video yang baik untuk pembelajaran 	<p>video pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Inovasi konten video pembelajaran 5. Suara video pembelajaran yang jelas dan nyaring 6. Tampilan video pembelajaran yang jelas tidak buram 			
12	K.K. 3.	<p>Mahasiswa mampu mengembangkan program powerpoint dalam pembelajaran</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian media ppt 2. Fungsi media ppt 3. Kriteria media ppt yang baik 4. Kelebihan dan kelemahan media ppt 5. Langkah-pengembangan media ppt 6. Contoh pengembangan 	<p>Pengembangan Media Presentasi Berbasis Microsoft Office (PPT)</p>	<p><i>Discussion, Project Based Learning</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dan menayakan fakta perbedaan ppt berdasarkan pengalaman 2. Merumuskan definisi ppt 3. Membedakan ppt 4. Mendiskusikan tentang metode pembelajaran dan materi pembelajaran yang cocok menggunakan ppt berdasarkan diskusi kelompok 5. Menyimpulkan ppt yang baik untuk 	<p>Produk PPT yang interaktif</p>	<p>Praktik</p>	<p>2,5</p>	<p>100</p>

		media ppt			pembelajaran				
13	K.K. 3.	<p>Mahasiswa mengembangkan media pembelajaran berbasis internet</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami pengertian pembelajaran berbasis internet (Kahoot, Google Form, Quizes) 2. Mahasiswa mampu menerapkan langkah-langkah awal pembuatan (Kahoot, Google Form, Quizes) 3. Mahasiswa mampu mengoptimasi tampilan (Kahoot, Google Form, Quizes) <p>Mahasiswa mampu membuat instrument penilaian untuk pembelajaran (Kahoot, Google Form, Quizes)</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot, Google Form, Quizes)</p>	<i>Project Based Learning</i>	<p>Mengembangkan media pembelajaran berbasis internet (kahoot, google form, quizzes)</p>	<p>Media pembelajaran berbasis (kahoot, google form, quizzes) dapat digunakan dengan mudah dan interaktif</p>	Praktik	2,5	100
14	K.K. 3.	<p>Mahasiswa mengembangkan media pembelajaran berbasis website (blogger/wordpres</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website (Blogger/Go</p>	<i>Project Based Learning</i>	<p>Mengamati, menanya, menerapkan, menyajikan media pembelajaran berbasis website (blogger/wordpress/moodle)</p>	<p>7. Kreatifitas Konten 8. Inovasi konten 9. Navigasi</p>	Praktik	2,5	100

		<p>s/moodle)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami pengertian blogger dan ruang lingkungannya 2. Mahasiswa mampu menerapkan langkah-langkah awal pembuatan blog 3. Mahasiswa mampu mengoptimasi tampilan blogspot 4. Mahasiswa mampu memosting isi/konten blog untuk pembelajaran dengan memaksimalkan fasilitas pengaturan entry meliputi; label, jadwal, lokasi dan pilihan 5. Mahasiswa mengetahui cara Mengoptimalkan blog dengan menggunakan Hyperlink url/tautan di akun media pembelajaran. 	<p>ogle Classroom)</p>			<p>media pembelajaran berbasis web</p>			
15	P.19.	<p>Mempraktekkan pelaksanaan pembelajaran berbantuan komputer dan berbasis internet</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian media komputer dan internet dengan materi yang dipilih 2. Kesesuaian teknik 	<p>Menerapkan pembelajaran berbantuan komputer dan berbasis internet</p>	<p><i>Project Based Learning</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktekkan pembelajaran dengan berbantuan komputer dan berbasis internet 2. Mengungkapkan kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbantuan komputer dan berbasis internet berdasarkan refleksi diri dan kelompok 	<p>Ketepatan dalam mempraktikkan pengembangan pembelajaran berbasis internet</p>	<p>Praktik</p>	<p>2,5</p>	<p>100</p>

		<p>pembelajaran berbantuan komputer dan berbasis internet dengan strategi pembelajaran yang digunakan</p> <p>3. Ketepatan teknik penggunaan komputer dan internet dalam pembelajaran</p>							
16	P.19. K.K. 3.	Ujian Akhir Semester (UAS)	Ujian Akhir Semester (UAS)	Penilaian Proyek dan Produk	Menyelesaikan masalah pembelajaran dengan memanfaatkan sumber dan media pembelajaran untuk peningkatan kinerja dan hasil pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keahlian Navigasi media pembelajaran 2. Kreativitas dan inovasi konten media pembelajaran 	Praktik	35	100