

		UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar				Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI		205101	ICT	2		5	25 Juli 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Arry Patriasurya Azhar, M.Pd				Dr. Ina Magdalena, M>Pd	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
1. Keterampilan Sikap							
S.01 Bertakwa kepada Tuhan yang maha esa dan mampu menunjukkan sikap religious							
S.02 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama moral dan etika							
S.07 Menunjukkan sikap tanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara							
2. Keterampilan Umum							
KU.02 Mampu menunjukkan kinerja Mandiri bermutu dan terukur							
KU.05 Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahlian berdasarkan hasil analisis informasi dan data							
3. Keterampilan Khusus							
KK.01 Mampu menerapkan prinsip dan teori pendidikan melalui perancangan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar secara bertanggung jawab							
KK.04 Mampu menganalisis, merekonstruksi, dan memodifikasi kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar yang inovatif sebagai guru kelas di sekolah dasar secara mandiri							
4. Pengetahuan :							
PP.01 Menguasai prinsip dan teori pendidikan di sekolah dasar							
PP.02 Mau ngasih konsep tentang karakteristik perkembangan peserta didik di sekolah dasar, baik perkembangan fisik psikologis							
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diperkenalkan beberapa konsep dasar dan pemaknaan TIK, <i>Trend</i> dan tantangan yang akan dihadapi serta bagaimana menerapkan TIK dalam lingkup Pendidikan SD dengan memanfaatkan beberapa teknik dasar melalui penggunaan medi aberbasis Augmented reality, Visual reality, dan artificial intelligence.							
Deskripsi Singkat MK	Dalam mata kuliah ini, mahasiswa diperkenalkan beberapa konsep dasar dan pemaknaan TIK, <i>Trend</i> dan tantangan yang akan dihadapi serta bagaimana menerapkan TIK dalam lingkup Pendidikan SD dengan memanfaatkan beberapa teknik dasar.						
Pustaka	Utama :						
Dosen Pengampu	Dr. Nur Latifah, M.Pd						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami tujuan dan sistematika perkuliahan Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Memahami kontrak perkuliahan Teknologi Informasi dan Komunikasi • Memahami Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mahasiswa mampu: • Memahami kontrak perkuliahan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan materi-materi yang akan dibahas. • Memahami Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi	Kriteria: Case Method. Bentuk Penilaian : Persentasi Kehadiran dan Keaktifan.	Bentuk Pembelajaran: Case Method Pembelajaran: Sistematika • Perkuliahan Menyampaikan rincian materi yang akan di bahas dalam satu semester. • Menyampaikan kontrak perkuliahan, dan kriteria penilaian		• RPS • Kontrak Perkuliahan	2

2	Memahami konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Memahami hakikat Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Memahami manfaat peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi • Menjelaskan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan sekolah dasar.	Mahasiswa mampu: • Menjelaskan pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Menjelaskan manfaat peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Menjelaskan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan sekolah dasar.	Kriteria: Case Method. Bentuk Penilaian : Persentasi Kehadiran dan Keaktifan.		Bentuk Pembelajaran: Case Method Pembelajaran: Sistematika • Konsep dasar teknologi informasi dan komunikasi • Video penjelasan hakikat konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi • Menjawab pertanyaan dalam video penjelasan (tampilan video H5P)	• Modul Konsep dasar Teknologi Informasi	3
3	Memahami lesson plan dan merancang lesson plan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam lingkup Pendidikan sekolah dasar. • Memahami lesson plan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Memahami Jenis-jenis aplikasi mempermudah pembuatan lesson plan	Mahasiswa mampu: • Menjelaskan pengertian lesson plan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Menganalisis Jenis-jenis aplikasi mempermudah pembuatan lesson plan	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Kehadiran dan Keaktifan.		Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika • Pengertian lesson plan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan lesson plan. • Ragam aplikasi membuat lesson plan. Seperti: Canva, autotclassmate.io, dan ChatGPT	• Modul pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan lesson plan.	3
4	• Mengembangkan keterampilan membuat lesson plan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui aplikasi ChatGPT + Canva	Mahasiswa mampu: • Membuat lesson plan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui aplikasi ChatGPT + Canva	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Kehadiran, Keaktifan dan Hasil Project.	Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika • Menyusun perencanaan proyek (design project) • Memantau kemajuan proyek (monitoring progress of project) • Penilaian hasil (assess the outcome)		• Rubrik Penilaian Project Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembuatan lesson plan.	10
5	Memahami media interaktif dan merancang media interaktif dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam lingkup pendidikan sekolah dasar. • Memahami pengertian media interaktif dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Memahami Jenis-jenis media	Mahasiswa mampu: • Menjelaskan pengertian media interaktif dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. • Menganalisis Jenis-jenis media interaktif.	Kriteria: Case Method. Bentuk Penilaian : Persentasi Kehadiran dan Keaktifan.	Bentuk Pembelajaran: Case Method Pembelajaran: Sistematika • Pengertian media interaktif. • Jenis-jenis media interactive seperti: PowerPoint Interaktif, Wordwall,		• Modul pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan media interaktif.	3

	interaktif.			Unity (Augmented Reality)			
6	Memahami Langkah-langkah penggunaan media interaktif	Mahasiswa mampu: Menganalisis Langkah-langkah penggunaan media interaktif	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Kehadiran dan Keaktifan.	Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika Cara penggunaan media interaktif PowerPoint Interaktif, Wordwall, Unity (Augmented Reality), Aplikasi Wordwall dan Aplikasi Unity (Augmented Reality)		Modul penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan media interaktif, seperti: PowerPoint Interaktif, Wordwall, Unity (Augmented Reality), Aplikasi Wordwall dan Aplikasi Unity.	3
7	Mengembangkan keterampilan media interaktif berbasis (Augmented Reality) dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui aplikasi Unity	Mahasiswa mampu: Membuat media interaktif berbasis (Augmented Reality) dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui aplikasi Unity	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Kehadiran, Keaktifan dan Hasil Project.	Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika - Menyusun perencanaan proyek (design project) - Memantau kemajuan proyek (monitoring progress of project) - Penilaian hasil (assess the outcome)		Rubrik Penilaian Project Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembuatan media interaktif.	10
8	Memahami Pembuatan Lesson Plan, dan Media pembelajaran interactive sesuai dengan bidang keilmuan di sekolah dasar dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Mahasiswa mampu: Membuat Lesson Plan, dan Media pembelajaran interactive sesuai dengan bidang keilmuan di sekolah dasar dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Hasil Project.		Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika Pembuatan Lesson Plan, dan Media pembelajaran interactive sesuai dengan bidang keilmuan di sekolah dasar dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Rubrik Penilaian Project UTS.	20
9	Memahami media persentasi dan merancang media persentasi dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam lingkup pendidikan sekolah dasar. Memahami pengertian media persentasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Mahasiswa mampu: - Menjelaskan pengertian media persentasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. - Menganalisis Jenis-jenis media persentasi.	Kriteria: Case Method. Bentuk Penilaian : Persentasi Kehadiran dan Keaktifan.	Bentuk Pembelajaran: Case Method Pembelajaran: Sistematika - Pengertian media persentasi - Jenis-jenis media persentasi seperti: Canva, Beautiful.ai		Modul pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan media persentasi.	3

	Memahami Jenis-jenis media persentasi.			(artificial intelligence) dan Prezzi,			
10	Memahami Langkah-langkah penggunaan media persentasi.	Mahasiswa mampu: Menganalisis Langkah-langkah penggunaan media persentasi.	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Kehadiran dan Keaktifan.		Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika Cara penggunaan media persentasi Canva, Beautiful.ai (artificial intelligence) dan Prezzi	Modul penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan media persentasi.	2
11	Mengembangkan keterampilan membuat media persentasi berbasis (Visual Reality) dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan Prezzi Membuat media persentasi berbasis (Visual Reality) dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan Prezzi	Mahasiswa mampu: - Menyusun perencanaan proyek (design project) - Memantau kemajuan proyek (monitoring progress of project) - Penilaian hasil (assess the outcome)	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Kehadiran, Keaktifan dan Hasil Project.	Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika Project media persentasi VR dan persentasi hasil project		Rubrik Penilaian Project Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembuatan lesson plan.	10
12	Memahami media simulasi dan merancang media simulasi dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam lingkup pendidikan sekolah dasar. Memahami pengertian media simulasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Mahasiswa mampu: Menjelaskan pengertian media simulasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Kriteria: Case Method. Bentuk Penilaian : Persentasi Kehadiran dan Keaktifan.		Bentuk Pembelajaran: Case Method Pembelajaran: Sistematika - Pengertian media simulasi - Media simulasi PhET interactive simulation	Modul pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan media simulasi.	2
13	Mengembangkan keterampilan membuat media simulasi dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan PhET interactive simulation	Mahasiswa mampu: Mendisgn media simulasi dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan PhET interactive simulation	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Kehadiran, Keaktifan dan Hasil Project.		Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika Mendisgn media simulasi dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan PhET interactive simulation	Modul penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan media simulasi.	2
14	Memahami media evaluasi dan merancang media evaluasi dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam lingkup pendidikan sekolah dasar. Memahami pengertian media evaluasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Mahasiswa: Menjelaskan pengertian media evaluasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Kriteria: Case Method. Bentuk Penilaian : Persentasi Kehadiran dan Keaktifan.	Bentuk Pembelajaran: Case Method Pembelajaran: Sistematika - Pengertian media evaluasi - Jenis-jenis media evaluasi seperti: kahoot, quizez (VR)		Modul pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan media simulasi.	2

15	Mengembangkan keterampilan membuat media evaluasi dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan wordwall (VR)	Mahasiswa: • Mendisgn media evaluasi dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan wordwall (VR)	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Kehadiran, Keaktifan dan Hasil Project.		Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika • Mendisgn media evaluasi menggunakan Quizez (VR)		10
16	Memahami Pembuatan media persentasi dan media evaluasi sesuai dengan bidang keilmuan di sekolah dasar dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Mahasiswa mampu: Membuat media prsentasi dan media evaluasi sesuai dengan bidang keilmuan di sekolah dasar dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.	Kriteria: Project Base Learning Bentuk Penilaian : Hasil Project.	Bentuk Pembelajaran: Project Base Learning Pembelajaran: Sistematika Pembuatan Lesson Plan, dan Media pembelajaran interactive sesuai dengan bidang keilmuan di sekolah dasar dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.		• Rubrik Penilaian Project UAS.	20

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.