

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

<b>Nama Mata Kuliah</b>	: Pengembangan E-Learning
<b>Kode Mata Kuliah</b>	: KTP1.61.5203
<b>SKS</b>	: 3 SKS
<b>Program Studi</b>	: Teknologi Pendidikan
<b>Fakultas</b>	: Ilmu Pendidikan
<b>Dosen Pembina</b>	: Nofri Hendri, M.Pd. Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd.
<b>Waktu Perkuliahan</b>	: Semester 5
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	: (mata kuliah ini membahas tentang kosep dasar <i>e-Learning</i> , perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan aplikasi pendukung e-learning serta menghasilkan e-learning pada pendidikan formal, informal, dan non formal.

### I. **LEARNING OUTCOMES MATERI KULIAH**

<b>Outcomes</b>	: Setelah menyelesaikan mata kuliah Pengembangan <i>E-Learning</i> , mahasiswa memahami dan mampu merancang serta mengembangkan <i>e-learning</i> untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang pendidikan tertentu baik pada pendidikan formal, informal, dan non formal dengan memperhatikan prinsip pembelajaran dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi.
<b>Soft skill/karakter</b>	: Mahasiswa mampu bekerjasama, jujur, kreatif, disiplin, inovatif, motivatif, teliti dan bertanggung jawab.

## II. MATRIK PEMBELAJARAN

Ming-gu	Learning Outomes	Pengalaman Belajar	Pokok Bahasan	Strategi Perkuliahan	Kriteria Penilaian	Daftar Pustaka
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengenal tujuan mata kuliah</li> <li>Memahami tugas-tugas yang akan dikerjakan dan sistem tugas</li> <li>Membangun atmosfer perkuliahan dan kontrak perkuliahan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan penjelasan</li> <li>Bertanya dan mengemukakan pendapat</li> <li></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Silabus perkuliahan</li> <li>Pengenalan LMS <i>e-learning</i> dan personal blog</li> <li>Kontrak perkuliahan</li> </ol>	Mendata mata pelajaran yang akan diproduksi		
2-3	Memahami konsep dasar pengembangan <i>e-learning</i>	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar pengembangan <i>e-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Konsep dasar <i>e-learning</i>: Pengertian, manfaat, fungsi <i>e-learning</i></li> <li>Teori Belajar yang mendukung <i>e-learning</i></li> <li>Komponen <i>e-learning</i></li> <li>Kompetensi minimal SDM</li> <li>Fasilitas pendukung</li> </ol>	Ceramah Tanya jawab Penugasan Bimbingan  (Menentukan materi per mahasiswa dan mahasiswa mencari - menyusun materi yang akan diproduksi)	KKM 80% Penilaian proses Penilaian ketepatan menjelaskan	
4	Memahami tahapan kegiatan <i>e-learning</i> ; 1) Analisis kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa memahami bagaimana menganalisis kurikulum sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan <i>e-learning</i></li> <li>Mahasiswa mampu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Analisis kurikulum</li> <li>Analisis Tujuan Pembelajaran</li> </ol>	Ceramah Tanya jawab Penugasan Bimbingan  (Proyek: Mahasiswa melakukan analisis kurikulum terhadap	KKM 80% Penilaian proses Penilaian ketepatan menjelaskan Penilaian tugas	

		melakukan analisis kurikulum sebagai dasar pengembangan <i>e-learning</i>		mata pelajaran yang akan dikembangkan)		
5	Memahami tahapan kegiatan <i>e-learning</i> ; 2) Perencanaan dan strategi <i>e-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami bagaimana mendesain <i>e-learning</i> berdasarkan hasil analisis kebutuhan</li> <li>2. Mahasiswa mampu membuat perencanaan <i>e-learning</i></li> </ol>	Perencanaan E-Learning <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Silabus</li> <li>2. RPP</li> </ol>	Ceramah Tanya jawab Penugasan Bimbingan (Proyek: Mahasiswa membuat perencanaan <i>e-learning</i> berdasarkan mata kuliah yang dipilih)	KKM 80% Penilaian proses Penilaian ketepatan Penilaian tugas	
6	Memahami tahapan kegiatan <i>e-learning</i> ; 3) Pengembangan konten <i>e-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu menjelaskan langkah pengembangan konten <i>e-learning</i></li> <li>2. Mahasiswa mengembangkan konten <i>e-learning</i></li> </ol>	Pengembangan Konten <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media/LMS yang dimanfaatkan</li> <li>2. Format Media Pembelajaran</li> <li>3. Formulasi Materi Print dengan digital</li> <li>4. Prinsip-prinsip konten <i>e-learning</i></li> <li>5. Pengembangan konten <i>e-learning</i></li> </ol>	Ceramah Tanya jawab Penugasan Bimbingan (Proyek: Mahasiswa merancang dan mengembangkan konten <i>e-learning</i> berdasarkan mata kuliah yang dipilih)	KKM 80% Penilaian proses Penilaian ketepatan Penilaian tugas	
7	Memahami tahapan kegiatan <i>e-learning</i> ; 4) contoh penerapan <i>e-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu menjelaskan penerapan <i>e-learning</i> pada berbagai mata pelajaran</li> <li>2. Mahasiswa mampu membuat rancangan penerapan <i>e-learning</i>.</li> </ol>	Penerapan <i>e-learning</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penerapan di pendidikan dasar</li> <li>2. Penerapan di pendidikan menengah</li> <li>3. Penerapan di pendidikan tinggi</li> </ol>	Ceramah Tanya jawab Penugasan Bimbingan (Proyek: Mahasiswa menganalisis hasil riset penerapan <i>e-learning</i> )	KKM 80% Penilaian proses Penilaian ketepatan Penilaian tugas	

			4. Penerapan di pendidikan non formal			
8	Memahami tahapan kegiatan <i>e-learning</i> ; 5) evaluasi <i>e-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu menjelaskan konsep evaluasi dalam <i>e-learning</i></li> <li>2. Mahasiswa mampu mengembangkan berbagai jenis pengukuran dan penilaian dalam <i>e-learning</i></li> </ol>	Evaluasi <i>e-learning</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis Evaluasi</li> <li>2. Instrumen Evaluasi</li> <li>3. Pengembangan instrumen evaluasi</li> </ol>	Ceramah Tanya jawab Penugasan Bimbingan  (Proyek: Mahasiswa merancang dan mengembangkan evaluasi <i>e-learning</i> berdasarkan mata kuliah yang dipilih)	KKM 80%	Penilaian proses Penilaian ketepatan menjelaskan Penilaian tugas
9	<b>Ujian Tengah Semester</b>					
10	Memahami <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> dalam pengembangan <i>e-learning</i>	Mahasiswa mampu merancang <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> untuk <i>e-learning</i> .	1. <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	(Proyek: Mahasiswa membuat <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> )		
11-12	Memahami ragam aplikasi yang digunakan dalam pengembangan <i>e-learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu mengaplikasikan rancangan ke dalam aplikasi yang telah ditentukan</li> <li>2. Mahasiswa mampu memproduksi pembelajaran berbasis komputer</li> </ol>	Pengenalan aplikasi yang dapat digunakan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplikasi offline</li> <li>2. Aplikasi online</li> <li>3.</li> </ol>	Bimbingan penugasan	KKM 80%	Penilaian proses
13-15	Produksi	Mahasiswa mampu memproduksi <i>e-learning</i>	Pengembangan dan produksi <i>e-learning</i>	Tugas mandiri		Penilaian proses
16	<i>Self Evaluation Essay</i>	Mahasiswa mampu menilai dan merefleksi kemampuan	<i>Self Evaluation Essay</i>	Tes		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk</li> <li>2. Refleksi</li> </ol>

					terhadap materi perkuliahan dan produk yang dihasilkan	
					3. Soal tes	

### III. Materi/ Bacaan Perkuliahan

1. Kukuh Setyo Prakoso (2005). Membangun e-learning dengan Moodle. Yogyakarta: Andi Offset
2. Rosenberg, M.J. (2001) E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age. New York: McGraw-Hill
3. Team Puskom UNY (2010) Modul Pelatihan E-Learning Dasar: Yogyakarta: UNY
4. \_\_\_\_\_ (2010) Modul Pelatihan E-Learning Lanjut: Yogyakarta: UNY
5. Urdan, T.A & Weggan, C. C. (2000). Corporate e-learning: exploring a new frontier. Retrieved Oktober 2005, from: <http://www.spectrainteractive.com/pdfs/CorporateELearningHamrecht.pdf>
6. UNY (2010) Panduan dan materi Information and Communication Technology (ICT). Yogyakarta: UNY.
7. Smaldino, Sharon E.; Lowther, Deborah L.; and Russel, James D. 2007. *Instructional Technology and Media for Learning Ninth Edition*. New Jersey Columbus, Ohio: PEARSON Merrill Prentice Hall
8. \_\_\_\_\_. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning Tenth Edition*. Boston: Pearson Education, Inc.
9. Abdulhak, Ishak dan Riyana, Cepi. 2017. *E-Learning; Konsep Dasar & Implementasi*. Bandung: UPI Press

### IV. Tugas

- a. Tugas Mingguan: a) Menganalisis kurikulum dan tujuan pembelajaran yang akan di *e-learning*kan, b) membuat perencanaan *e-learning*, c) pengembangan konten *e-learning*, d) menganalisis penerapan *e-learning* berdasarkan riset, e) mendesain dan mengembangkan evaluasi *e-learning*, f) *flowchart* dan *storyboard*.
- b. Tugas Tengah Semester: menganalisis penerapan *e-learning* dari hasil riset dan menemukan kebaruan untuk pengembangan *e-learning* yang akan dilakukan (lampiran format kebaruan)
- c. Tugas Akhir Semester: *e-learning* yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran

### V. Kriteria Penilaian

UTS	30 %
UAS	35 %
Tugas	20 %
Aktivitas ( <i>e-learning</i> / tatap muka)	15%

\*) Kehadiran menjadi pertimbangan untuk kelayakan ujian dan penilaian akhir