



SILABUS & RPS

APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL

**Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
Alexander H. Simamora, S.E., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

SILABUS

I. IDENTITAS MATA KULIAH

- a. Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
- b. Jurusan/Prodi : IPPB/Teknologi Pendidikan
- c. Mata Kuliah : Aplikasi Pembelajaran Digital
- d. Jumlah Sks/Js : 3/3
- e. Kode MK : TPD19106
- f. Semester : I (Satu)
- g. Dosen Pengampu : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. & Alexander Hamonangan Simamora, SE., M.Pd.
- h. Prasyarat : -

II. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) MATA KULIAH

A. CP Sikap

1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila
2. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
5. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan

B. CP Pengetahuan

1. Menguasai konsep dasar konsep dasar pembelajaran digital.
2. Menguasai komputer dan pembelajaran digital
3. Menguasai internet dan pembelajaran digital

4. Menguasai model pembelajaran digital
5. Menguasai kompetensi pembelajaran digital
6. Menguasai konten pembelajaran digital
7. Menguasai konsep tentang desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi aplikasi pembelajaran digital berbasis presentasi, video, multimedia, dan android.

C. CP Keterampilan Umum

1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
3. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
4. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
5. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
6. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi

D. CP Keterampilan khusus

1. Mampu mendesain dan mengembangkan aplikasi pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.
2. Mampu memanfaatkan dan mengelola aplikasi pembelajaran digital.

3. Mampu melakukan kajian/mengevaluasi terhadap aplikasi pembelajaran digital.
4. Mampu mengembangkan berbagai produk aplikasi pembelajaran digital inovatif dan teruji yang dapat memfasilitasi pembelajaran.

III. GARIS BESAR RENCANA PEMBELAJARAN

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Mteri Pokok
1	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 1 D 1,2	1. Menjelaskan mengenai tujuan, ruang lingkup, strategi, tugas, dan penilaian dalam perkuliahan Aplikasi Pembelajaran Digital 2. Dapat mengoperasikan sistem u-learning yang digunakan dalam pembelajaran	- Perkenalan - Kontrak kuliah/ penyampaian RPS (tujuan matakuliah, ruang lingkup matakuliah, kebijakan pelaksanaan perkuliahan, kebijakan penilaian hasil belajar, tugas yang harus diselesaikan, bahan ajar yang digunakan dan sumber belajar lainnya, kebutuhan belajar mahasiswa, hal-hal lain yang esensial dalam pelaksanaan perkuliahan - Pengenalan sistem pembelajaran daring yang digunakan
2	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 2 D 3,4,5	1. Menganalisis potensi dan fungsi pembelajaran digital pada abad 21 2. Menganalisis strategi dan prospek pembelajaran digital dalam pendidikan	Konsep dasar pembelajaran digital
3	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 2 D 6,7,8,9	1. Menganalisis manfaat pembelajaran berbasis komputer bagi pengajar dan pebelajar 2. Menganalisis Manajemen Pembelajaran Digital pendidikan	Komputer dan Pembelajaran Digital
4	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 3	1. Menganalisis manfaat Internet dalam pembelajaran digital	Internet dan Pembelajaran Digital

	D 10,11	2. Menganalisis tantangan penggunaan Internet dalam pembelajaran digital	
5	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 3 D 13, 20	1. Menganalisis penerapan model pembelajaran berbasis Blended dalam dunia pendidikan 2. Menganalisis Aplikasi Pembelajaran Digital Pada Abad 21	Model Pembelajaran Digital
6	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 14,15,16	1. Menganalisis kompetensi pembelajaran digital yang harus dikuasai oleh pengajar dan pebelajar 2. Menganalisis pentingnya Literasi digital dalam pendidikan	Kompetensi Pembelajaran Digital
7	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 17	1. Menganalisis <i>Learning Content Managemet System</i> sebagai konten pembelajaran digital 2. Menganalisis kaitan antara <i>Learning Content Managemet System</i> dan <i>Learning Managemet System</i>	Konten Pembelajaran Digital
8	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 18,19	1. Menganalisis kebutuhan media dan konten pembelajaran 2. Mendesain <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> rancangan aplikasi pembelajaran berbasis presentasi	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Presentasi (Tahap Analisis dan Desain)
9	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 20,21	1. Mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis presentasi 2. Memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis presentasi dalam pembelajaran	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Presentasi (Tahap Pengembangan dan Pemanfaatan)
10	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4	1. Menganalisis kebutuhan media dan konten pembelajaran	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Video (Tahap Analisis dan Desain)

	D 22,23	2. Mendesain <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> rancangan aplikasi pembelajaran berbasis video	
11	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 24,25	1. Mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis video 2. Memanfaatkan video digital dalam pembelajaran	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Video (Tahap Pengembangan dan Pemanfaatan)
12	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D26,27	1. Menganalisis kebutuhan media dan evaluasi pembelajaran 2. Mendesain <i>storyboard</i> rancangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital	Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital (Tahap Analisis dan Desain)
13	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 5 D 28,29	1. Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital 2. Memanfaatkan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam pembelajaran	Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital (Tahap Pengembangan dan Pemanfaatan)
14	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 6 D 30,31	1. Menganalisis kebutuhan media dan konten pembelajaran 2. Mendesain <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> rancangan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS (Tahap Analisis dan Desain)
15	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 6 D 30,31	1. Mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS 2. Memanfaatkan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS (Tahap Pengembangan dan Pemanfaatan)

		Android dan IOS dalam pembelajaran	
--	--	------------------------------------	--

Mengetahui
Ketua Program Studi



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197204202001121001

Singaraja, Juli 2021
Pengampu Mata Kuliah,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd
NIP. 198104142006041001

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

I. IDENTITAS MATA KULIAH

- a. Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
- b. Jurusan/Prodi : IPPB/Teknologi Pendidikan
- c. Mata Kuliah : Aplikasi Pembelajaran Digital
- d. Jumlah Sks/Js : 3/3
- e. Kode MK : TPD19106
- f. Semester : I (Satu)
- g. Dosen Pengampu : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. & Alexander Hamonangan Simamora, SE., M.Pd.
- h. Prasyarat : -

II. DESKRIPSI MATA KULIAH

Tujuan umum mata kuliah aplikasi pembelajaran digital adalah agar mahasiswa memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam rekayasa aplikasi dalam konteks pembelajaran. Secara khusus mahasiswa ditargetkan agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam bidang desain, pengembangan, pemanfaatan, evaluasi dan kajian aplikasi pembelajaran digital. Materi yang dikaji dalam mata kuliah ini meliputi: konsep dasar pembelajaran digital, komputer dan pembelajaran digital, internet dan pembelajaran digital, model pembelajaran digital, kompetensi pembelajaran digital, konten pembelajaran digital, pengembangan aplikasi pembelajaran digital berbasis presentasi (tahap analisis dan desain), pengembangan aplikasi pembelajaran digital berbasis presentasi (tahap pengembangan dan pemanfaatan), pengembangan aplikasi pembelajaran digital berbasis video (tahap analisis dan desain), pengembangan aplikasi pembelajaran digital berbasis video (tahap pengembangan dan pemanfaatan), pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital (tahap analisis dan desain), pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital (tahap pengembangan dan pemanfaatan), pengembangan aplikasi pembelajaran digital multimedia interaktif berbasis sistem operasi android

dan ios (tahap analisis dan desain), pengembangan aplikasi pembelajaran digital multimedia interaktif berbasis sistem operasi android dan ios (tahap pengembangan dan pemanfaatan).

III. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) MATA KULIAH

A. CP Sikap

1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila
2. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
5. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan

B. CP Pengetahuan

1. Menguasai konsep dasar konsep dasar pembelajaran digital.
2. Menguasai komputer dan pembelajaran digital
3. Menguasai internet dan pembelajaran digital
4. Menguasai model pembelajaran digital
5. Menguasai kompetensi pembelajaran digital
6. Menguasai konten pembelajaran digital
7. Menguasai konsep tentang desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi aplikasi pembelajaran digital berbasis presentasi, video, multimedia, dan android.

C. CP Keterampilan Umum

1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
3. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
4. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
5. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
6. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi

D. CP Keterampilan khusus

1. Mampu mendesain dan mengembangkan aplikasi pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.
2. Mampu memanfaatkan dan mengelola aplikasi pembelajaran digital.
3. Mampu melakukan kajian/mengevaluasi terhadap aplikasi pembelajaran digital.
4. Mampu mengembangkan berbagai produk aplikasi pembelajaran digital inovatif dan teruji yang dapat memfasilitasi pembelajaran.

IV. RINCIAN KEGIATAN PERKULIAHAN

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Mteri Pokok	Metode (Pengalaman Belajar)	Sumber Belajar
1	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 1 D 1,2	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan mengenai tujuan, ruang lingkup, strategi, tugas, dan penilaian dalam perkuliahan Aplikasi Pembelajaran Digital Dapat mengoperasikan sistem u-learning yang digunakan dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan - Kontrak kuliah/ penyampaian RPS (tujuan matakuliah, ruang lingkup matakuliah, kebijakan pelaksanaan perkuliahan, kebijakan penilaian hasil belajar, tugas yang harus diselesaikan, bahan ajar yang digunakan dan sumber belajar lainnya, kebutuhan belajar mahasiswa, hal-hal lain yang esensial dalam pelaksanaan perkuliahan - Pengenalan sistem pembelajaran daring yang digunakan 	<ol style="list-style-type: none"> Perkenalan dosen dan mahasiswa Pengantar perkuliahan Praktikum pengenalan sistem pembelajaran daring Meng-eksplere berbagai fasilitas yang ada di sistem pembelajaran daring dengan cara meng-klik berbagai menu atau link yang tersedia seperti memanfaatkan forum, chat, dll., sehingga mahasiswa menjadi familiar dengan sistem pembelajaran daring yang digunakan 	<ol style="list-style-type: none"> Video Grafis Pengantar Kuliah (Powtoon) Silabus dan RPS (pdf) Panduan Praktikum (online)
2	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 2 D 3,4,5	<ol style="list-style-type: none"> Menganalisis potensi dan fungsi pembelajaran digital pada abad 21 Menganalisis strategi dan prospek pembelajaran digital dalam pendidikan 	Konsep dasar pembelajaran digital	<ol style="list-style-type: none"> Orientasi pembelajaran Akses sumber belajar digital (handout, e-modul) Pratinjau konten Mengkaji konsep dasar pembelajaran digital melalui metode ekspositori dan tanya jawab (<i>virtual synchronous</i>) Mendiskusikan teori yang dipelajari, membahas kasus, menjawab pertanyaan atau membahas permasalahan/ tugas melalui Lembar Kerja Mahasiswa/LKM 1 Mencari/searching dan mengumpulkan informasi <p>Case Method</p> <ol style="list-style-type: none"> Menetapkan kasus Menganalisa kasus Menemukan secara mandiri informasi, data, dan literatur Mahasiswa menentukan langkah penyelesaian dari kasus yang telah 	<ol style="list-style-type: none"> E-Book (pdf) Presentation (PPT/pdf) Video Pembelajaran LKM 1: Pembelajaran Berbasis Kasus (word/pdf)

				<p>disediakan melalui Lembar Kerja Mahasiswa/LKM 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Membuat kesimpulan dari jawaban yang didiskusikan bersama. 6. Presentasi 7. Perbaikan 8. Komunitas jaringan sosial 9. Kesimpulan 	
3	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 2 D 6,7,8,9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis manfaat pembelajaran berbasis komputer bagi pengajar dan pebelajar 2. Menganalisis Manajemen Pembelajaran Digital pendidikan 	Komputer dan Pembelajaran Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi pembelajaran 2. Akses sumber belajar digital (handout, e-modul) 3. Pratinjau konten 4. Mengkaji konsep dasar pembelajaran digital melalui metode ekspositori dan tanya jawab (<i>virtual synchronous</i>) 5. Mendiskusikan teori yang dipelajari, membahas kasus, menjawab pertanyaan atau membahas permasalahan/ tugas melalui Lembar Kerja Mahasiswa/LKM 2 6. Mencari/searching dan mengumpulkan informasi <p>Case Method</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menetapkan kasus 2. Menganalisa kasus 3. Menemukan secara mandiri informasi, data, dan literatur 4. Mahasiswa menentukan langkah penyelesaian dari kasus yang telah disediakan melalui Lembar Kerja Mahasiswa/LKM 2 5. Membuat kesimpulan dari jawaban yang didiskusikan bersama. 6. Presentasi 7. Perbaikan 8. Komunitas jaringan sosial 9. Kesimpulan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-Book (pdf) 2. Presentation (PPT/pdf) 3. Video Pembelajaran 4. LKM 2: Pembelajaran Berbasis Kasus (word/pdf)
4	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis manfaat Internet dalam pembelajaran digital 	Internet dan Pembelajaran Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi pembelajaran 2. Akses sumber belajar digital (handout, e-modul) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-Book (pdf) 2. Presentation (PPT/pdf) 3. Video Pembelajaran

	D 10,11	2. Menganalisis tantangan penggunaan Internet dalam pembelajaran digital		3. Pratinjau konten 4. Mengkaji konsep dasar pembelajaran digital melalui metode ekspositori dan tanya jawab (<i>virtual synchronous</i>) 5. Mendiskusikan teori yang dipelajari, membahas kasus, menjawab pertanyaan atau membahas permasalahan/ tugas melalui Lembar Kerja Mahasiswa/ LKM 3 6. Mencari/searching dan mengumpulkan informasi Case Method 1. Menetapkan kasus 2. Menganalisa kasus 3. Menemukan secara mandiri informasi, data, dan literatur 4. Mahasiswa menentukan langkah penyelesaian dari kasus yang telah disediakan melalui Lembar Kerja Mahasiswa/ LKM 3 5. Membuat kesimpulan dari jawaban yang didiskusikan bersama. 6. Presentasi 7. Perbaikan 8. Komunitas jaringan sosial 9. Kesimpulan	4. LKM 3: Pembelajaran Berbasis Kasus (word/pdf)
5	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 3 D 13, 20	1. Menganalisis penerapan model pembelajaran berbasis Blended dalam dunia pendidikan 2. Menganalisis Aplikasi Pembelajaran Digital Pada Abad 21	Model Pembelajaran Digital	1. Orientasi pembelajaran 2. Akses sumber belajar digital (handout, e-modul) 3. Pratinjau konten 4. Mengkaji konsep dasar pembelajaran digital melalui metode ekspositori dan tanya jawab (<i>virtual synchronous</i>) 5. Mendiskusikan teori yang dipelajari, membahas kasus, menjawab pertanyaan atau membahas permasalahan/ tugas melalui Lembar Kerja Mahasiswa/ LKM 4 6. Mencari/searching dan mengumpulkan informasi	1. E-Book (pdf) 2. Presentation (PPT/pdf) 3. Video Pembelajaran 4. LKM 4: Pembelajaran Berbasis Kasus (word/pdf)

				<p>Case Method</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menetapkan kasus 2. Menganalisa kasus 3. Menemukan secara mandiri informasi, data, dan literatur 4. Mahasiswa menentukan langkah penyelesaian dari kasus yang telah disediakan melalui Lembar Kerja Mahasiswa/LKM 4 5. Membuat kesimpulan dari jawaban yang didiskusikan bersama. 6. Presentasi 7. Perbaikan 8. Komunitas jaringan sosial 9. Kesimpulan 	
6	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 14,15,16	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kompetensi pembelajaran digital yang harus dikuasai oleh pengajar dan pebelajar 2. Menganalisis pentingnya Literasi digital dalam pendidikan 	Kompetensi Pembelajaran Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi pembelajaran 2. Akses sumber belajar digital (handout, e-modul) 3. Pratinjau konten 4. Mengkaji konsep dasar pembelajaran digital melalui metode ekspositori dan tanya jawab (<i>virtual synchronous</i>) 5. Mendiskusikan teori yang dipelajari, membahas kasus, menjawab pertanyaan atau membahas permasalahan/ tugas melalui Lembar Kerja Mahasiswa/LKM 5 6. Mencari/searching dan mengumpulkan informasi <p>Case Method</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menetapkan kasus 2. Menganalisa kasus 3. Menemukan secara mandiri informasi, data, dan literatur 4. Mahasiswa menentukan langkah penyelesaian dari kasus yang telah disediakan melalui Lembar Kerja Mahasiswa/LKM 5 5. Membuat kesimpulan dari jawaban yang didiskusikan bersama. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-Book (pdf) 2. Presentation (PPT/pdf) 3. Video Pembelajaran 4. LKM 5: Pembelajaran Berbasis Kasus (word/pdf)

				6. Presentasi 7. Perbaikan 8. Komunitas jaringan sosial 9. Kesimpulan	
7	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 17	1. Menganalisis <i>Learning Content Managemet System</i> sebagai konten pembelajaran digital 2. Menganalisis kaitan antara <i>Learning Content Managemet System</i> dan <i>Learning Managemet System</i>	Konten Pembelajaran Digital	1. Orientasi pembelajaran 2. Akses sumber belajar digital (handout, e-modul) 3. Pratinjau konten 4. Mengkaji konsep dasar pembelajaran digital melalui metode ekspositori dan tanya jawab (<i>virtual synchronous</i>) 5. Mendiskusikan teori yang dipelajari, membahas kasus, menjawab pertanyaan atau membahas permasalahan/ tugas melalui Lembar Kerja Mahasiswa/ LKM 6 6. Mencari/searching dan mengumpulkan informasi Case Method 1. Menetapkan kasus 2. Menganalisa kasus 3. Menemukan secara mandiri informasi, data, dan literatur 4. Mahasiswa menentukan langkah penyelesaian dari kasus yang telah disediakan melalui Lembar Kerja Mahasiswa/ LKM 6 5. Membuat kesimpulan dari jawaban yang didiskusikan bersama. 6. Presentasi 7. Perbaikan 8. Komunitas jaringan sosial 9. Kesimpulan	1. E-Book (pdf) 2. Presentation (PPT/pdf) 3. Video Pembelajaran 4. LKM 6: Pembelajaran Berbasis Kasus (word/pdf)
8		UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)			
9	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 18,19	1. Menganalisis kebutuhan media dan konten pembelajaran 2. Mendesain <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> rancangan aplikasi pembelajaran	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Presentasi (Tahap Analisis dan Desain)	Team-Based Project 1. Menyajikan materi tentang analsis dan desain media pembelajaran berbasis presentasi 2. Memperkenalkan mengenai gambaran	1. E-Book (pdf) 2. Presentation (PPT/pdf) 3. Video Pembelajaran 4. LKM 7: Pembelajaran Berbasis Proyek (word/pdf)

		berbasis presentasi		<p>dari proyek yang akan dibuat/LKM 7</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Membangun pengetahuan mengenai konten/materi pelajaran yang diajarkan 4. Memberikan tutorial untuk menambah pemahaman mengenai materi/konten dengan proses dari pembuatan proyek 	
10	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 20,21	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis presentasi 2. Memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis presentasi dalam pembelajaran 	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Presentasi (Tahap Pengembangan dan Pemanfaatan)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mahasiswa mengerjakan dan menyerahkan proyeknya, dan lalu dinilai dan direvisi sambil diberikan pemahaman yang benar 6. Melakukan penilaian pada setiap langkah pengerjaan proyek 7. Menerbitkan karya (hasil proyek) untuk dibagikan kepada audiens-nya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Screencast/Screen Recording (mpeg) 2. Video Tutorial
11	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 22,23	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kebutuhan media dan konten pembelajaran 2. Mendesain <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> rancangan aplikasi pembelajaran berbasis video 	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Video (Tahap Analisis dan Desain)	<p>Team-Based Project</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan materi tentang analisis dan desain media pembelajaran berbasis video 2. Memperkenalkan mengenai gambaran dari proyek yang akan dibuat/LKM 8 3. Membangun pengetahuan mengenai konten/materi pelajaran yang diajarkan 4. Memberikan tutorial untuk menambah pemahaman mengenai materi/konten dengan proses dari pembuatan proyek 	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-Book (pdf) 2. Presentation (PPT/pdf) 3. Video Pembelajaran 4. LKM 8: Pembelajaran Berbasis Proyek (word/pdf)
12	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 24,25	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis video 2. Memanfaatkan video digital dalam pembelajaran 	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Video (Tahap Pengembangan dan Pemanfaatan)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Mahasiswa mengerjakan dan menyerahkan proyeknya, dan lalu dinilai dan direvisi sambil diberikan pemahaman yang benar 6. Melakukan penilaian pada setiap langkah pengerjaan proyek 7. Menerbitkan karya (hasil proyek) untuk dibagikan kepada audiens-nya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Screencast/Screen Recording (mpeg) 2. Video Tutorial
13	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 4 D 26,27	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kebutuhan media dan evaluasi pembelajaran 2. Mendesain <i>storyboard</i> rancangan Evaluasi 	Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital (Tahap Analisis dan Desain)	<p>Team-Based Project</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan materi tentang analisis dan desain Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital 	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-Book (pdf) 2. Presentation (PPT/pdf) 3. Video Pembelajaran 4. LKM 9: Pembelajaran Berbasis

		Pembelajaran Berbasis Digital		<ol style="list-style-type: none"> Memperkenalkan mengenai gambaran dari proyek yang akan dibuat/LKM 9 Membangun pengetahuan mengenai konten/materi pelajaran yang diajarkan Memberikan tutorial untuk menambah pemahaman mengenai materi/konten dengan proses dari pembuatan proyek 	Proyek (word/pdf)
14	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 5 D 28,29	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Memanfaatkan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam pembelajaran 	Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital (Tahap Pengembangan dan Pemanfaatan)	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengerjakan dan menyerahkan proyeknya, dan lalu dinilai dan direvisi sambil diberikan pemahaman yang benar Melakukan penilaian pada setiap langkah pengerjaan proyek Menerbitkan karya (hasil proyek) untuk dibagikan kepada audiens-nya. 	<ol style="list-style-type: none"> Screencast/Screen Recording (mpeg) Video Tutorial
15	A 4, 5,6,7,8 B 1 C 6 D 30,31	<ol style="list-style-type: none"> Menganalisis kebutuhan media dan konten pembelajaran Mendesain <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> rancangan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS Mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS Memanfaatkan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS dalam pembelajaran 	<p>Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS (Tahap Analisis dan Desain)</p> <p>Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Berbasis Sistem Operasi Android dan IOS (Tahap Pengembangan dan Pemanfaatan)</p>	<p>Team-Based Project</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyajikan materi tentang analisis dan desain media pembelajaran berbasis video Memperkenalkan mengenai gambaran dari proyek yang akan dibuat/LKM 10 Membangun pengetahuan mengenai konten/materi pelajaran yang diajarkan Memberikan tutorial untuk menambah pemahaman mengenai materi/konten dengan proses dari pembuatan proyek Mahasiswa mengerjakan dan menyerahkan proyeknya, dan lalu dinilai dan direvisi sambil diberikan pemahaman yang benar Melakukan penilaian pada setiap langkah pengerjaan proyek Menerbitkan karya (hasil proyek) untuk dibagikan kepada audiens-nya. Mahasiswa mengerjakan dan menyerahkan proyeknya, dan lalu dinilai dan direvisi sambil diberikan pemahaman yang benar 	<ol style="list-style-type: none"> E-Book (pdf) Presentation (PPT/pdf) Video Pembelajaran LKM 10: Pembelajaran Berbasis Proyek (word/pdf) Screencast/Screen Recording (mpeg) Video Tutorial

				9. Melakukan penilaian pada setiap langkah pengerjaan proyek 10. Menerbitkan karya (hasil proyek) untuk dibagikan kepada audiens-nya.	
16		UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)			

Mengetahui
Ketua Program Studi

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197204202001121001

Singaraja, Juli 2021
Pengampu Mata Kuliah,

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd
NIP. 198104142006041001