

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi						Kode Dokumen																																										
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK			BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																									
E-Learning		8320703016				T=3	P=0	ECTS=4.77	6 6 Desember 2025																																									
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																										
								YENI ANISTYASARI																																										
Model Pembelajaran	Case Study																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																	
		CPMK																																																
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
	CPMK	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="17">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> </table>																Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Minggu Ke																																																		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																			
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan pembelajaran dan pemahaman tentang pembelajaran berbasis web (e-learning) yang meliputi pengertian, konsep, desain, dan implementasi dalam bidang pendidikan.																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. Clarck, Mayer. 2008. E-Learning and the Science of Instruction. Third Edition. Pfeiffer 2. Jason Cole, Helen Foster. 2008. Using Moodle. 2nd Edition. O'Reilly 3. Kwofie, Benjamin. 2015. E-Learning Implementation in Higher Education Institutions. AALBORG UNIVERSITY. Denmark. 4. William H. Rice. 2006. Moodle: E-Learning Course Development. Packt Publishing. Birmingham-Mumbai 5. Jay Liebowitz, DSc and Michael S. Frank, PhD. 2011. Knowledge Mangement and E-Learning. CRC Press 6. Rebecca Barrington. 2012. Moodle Gradebook. Packt Publishing. Birmingham-Mumbai 7. Junuz, Enima. 2009. Preparation of the learning content for semantic e-learning environment. Science Direct																																																	
	Pendukung :																																																	
	1. Basatha, R., Prayoga, R. A. S., Akbar, M. S., Prayitno, E. D., Nikmah, M., Nusyura, F., ... Fitrani, L. D. (2025). Systematic literature review on the implementation of game-based learning management systems through ClassDojo in Indonesian education: A focus on parental involvement and teacher readiness to increase student learning motivation. In Proceedings of the 1st International Conference on Green Engineering for Sustainable Future (ICoGESF 2025). Swiss-Bel Inn Juanda. 2. Wibawa, R. C., Sujatmiko, B., Anistyasari, Y., Basatha, R., Akbar, M. S., Elfaiz, E. A., ... Habibi, M. W. (2024). Pengembangan program pembelajaran keterampilan berpikir komputasional untuk siswa Sekolah Indonesia Davao (SID) Filipina. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 49 464–49 472.																																																	
Dosen Pengampu	Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T. Salamun Rohman Nudin, S.Kom., M.Kom.																																																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Pengenalan E-Learning	1.Pemanfaatan e-learning dalam dunia pendidikan 2.Kaitan e-learning dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa 3.Teknik pembelajaran e-learning 4.Strategi pemanfaatan multi sumber untuk memperkaya belajar mahasiswa	Kriteria: Benar =1 Salah = 0	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode: Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
2	Konsep dasar E-Learning	1.Memahami Terminologi e-learning 2.Memahami Hakekat e-learning 3.Menjelaskan kelebihan dan kekurangan e-learning 4.Menjelaskan perbandingan konsep distand learning, e-learning, dan CBT	Kriteria: Benar =1 Salah = 0	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode: Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
3	Sejarah perkembangan e-learning dan model penerapan e-learning	1.Menjelaskan sejarah perkembangan e-learning 2.Menjelaskan keberhasilan pemanfaatan e-learning di Eropa, Amerika dan Asia 3.Menjelaskan model penerapan e-learning 4.Menjelaskan dan diskusi penerapan e-learning untuk Indonesia berdasarkan pengamatan e-learning di negara lain.	Kriteria: Benar =1 Salah = 0	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode: Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
4	Level E-Learning	1.Menjelaskan beberapa level e-larning menurut teori Boch 2.Menjelaskan fungsi e-lerning 3.Menjelaskan kedudukan e-learning berkaitan dengan pembelajaran konvensional 4.Menjelaskan implementasi e-learning pada pembelajaran konvensional	Kriteria: Benar =1 Salah = 0	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode: Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
5	Prosedur dan Pengembangan E-Learning	1.Tahap – tahap pengembangan e-learning 2.Fungsi komponen tahapan e-learning 3.Peta konsep pengembangan e-learning	Kriteria: Benar =1 Salah = 0	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode: Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
6	Semantik Web Learning	1.Memahami tentang semantik web 2.Memahami tentang Learning Object Metadata (LOM)	Kriteria: 1.Benar = 1 2.Salah = 0	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode: Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%

7	E-Learning di Indonesia	Memahami tentang pemanfaatan E-Learning di Indonesia	Kriteria: Benar =1 Salah = 0	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode: Diskusi, Presentasi 3 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester			3 X 50			0%
9	Instalasi dan konfigurasi Server dan LMS	1.Memahami pengertian Server 2.Memahami manfaat Server 3.Memahami pengertian LMS		CeramahDiskusi 3 X 50			0%
10	Konfigurasi Front Page	1.Memahami Theme 2.Konfigurasi front page		CeramahDiskusi 3 X 50			0%
11	Manajemen Account	1.Memahami hak akses user 2.Mengatur hak akses user		CeramahDiskusi(sesi Praktikum) 3 X 50			0%
12	Manajemen Course	1.Memahami manajemen course 2.Memahami manajemen konten		CeramahDiskusi(sesi Praktikum) 3 X 50			0%
13	Manajemen Konten	Manajemen Konten		CeramahDiskusi(sesi Praktikum) 3 X 50			0%
14	Manajemen Evaluasi	Memahami manajemen evaluasi		CeramahDiskusi(sesi Praktikum) 3 X 50			0%
15	Web Hosting dan Domain			CeramahDiskusi(sesi Praktikum) 3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- Sub-CPMK 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.