

- Dewi, U., Sumarno, A., Dimas Pradana, H., Kristanto, A., & Pendidikan, T. (2022). Student Responsibilities Towards Online Learning in Interactive Multimedia Courses. <i>Journal of Education Technology</i>, 6(1), 38–44. https://doi.org/10.23887/JET.V6i1.41522 - Kristanto, A., Sulistiowati, & Pradana, H. D. (2021). Brain-Based Online Learning Design in The Disruptive Era for Students in University. <i>Journal of Educational and Social Research</i>, 11(6), 277. https://doi.org/10.36941/jesr-2021-0147 - Mariono, A., Bachri, B. S., Kristanto, A., Dewi, U., Sumarno, A., Kholidya, C. F., & Pradana, H. D. (2021). Online Learning in Digital Innovations. <i>Journal of Education Technology</i>, 5(4), 547–555. https://doi.org/10.23887/JET.V5i4.40115 - Pradana, H. D. (2023). Project-Based Learning: Lecturer Participation and Involvement in Learning in Higher Education. <i>Journal for Lesson and Learning Studies</i>, 6(2), 287–296. https://doi.org/10.23887/JLLS.V6i2.58205 - Pradana, H. D., Kristanto, A., & Dewi, U. (2021). Online Digital Book as Learning Material in University. <i>Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)</i>, 618, 1099–1104. https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.211223.193 - Susarno, L. H., Dewi, U., Khotimah, K., Sumarno, A., Kristanto, A., Pramana, A., Dimas Pradana, H., & Pendidikan, T. (2024). E-learning Innovation for Generation Z in Higher Education. <i>Journal of Education Technology</i>, 8(2), 232–239. https://doi.org/10.23887/JET.V8i2.70759							
Dosen Pengampu		ALIM SUMARNO CITRA FITRI KHOLIDYA SYAIPUTRA WAHYUDA MEISA DININGRAT HIRNANDA DIMAS PRADANA Husni Mubarak, S.Pd., M.Sc., Ph.D.					
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	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar pembelajaran berbasis e-learning	1.Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan konsep dasar pembelajaran berbasis e-learning 2.Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok	Kriteria: - Kemampuan mahasiswa dalam merangkum konsep dasar e-learning - Kemampuan mengidentifikasi karakteristik pembelajaran berbasis e-learning - Tingkat kontribusi dalam kelompok - Kemampuan membandingkan pengalaman dan perspektif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Diskusi kelompok tentang bagaimana penerapan e-learning di berbagai konteks. Menjelaskan karakteristik dan keuntungan pembelajaran berbasis e-learning secara bersama-sama. 2 X 50	Pembukaan dengan paparan konsep dasar e-learning. Diskusi tentang karakteristik pembelajaran berbasis e-learning. Penyajian keuntungan menggunakan contoh kasus dan studi literatur. 2 x 50	Materi: Konsep dasar e-learning Pustaka: Allen, M. W. (2007). <i>Designing successful e-learning: Forget what you know about instructional design and do something interesting.</i> Pfeiffer. Materi: Konsep dasar e-learning Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). <i>E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.).</i> Wiley. Materi: Prinsip desain pembelajaran digital Pustaka: Ghirardini, B. (2011). <i>E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses.</i> Food and Agriculture Organization of the United Nations. Materi: Keunggulan dan tantangan e-learning Pustaka: Dewi, U., Sumarno, A., Dimas Pradana, H., Kristanto, A., & Pendidikan, T. (2022). <i>Student Responsibilities Towards Online Learning in Interactive Multimedia Courses.</i>	5%

					<i>Journal of Education Technology, 6(1), 38–44.</i> https://doi.org/... Materi: Keunggulan dan tantangan e-learning Pustaka: <i>Mariono, A., Bachri, B. S., Kristanto, A., Dewi, U., Sumarno, A., Kholidya, C. F., & Pradana, H. D. (2021). Online Learning in Digital Innovations. Journal of Education Technology, 5(4), 547–555.</i> https://doi.org/...	
--	--	--	--	--	---	--

2	Mahasiswa menganalisis peran Learning Management System (LMS) dalam konteks pendidikan	1.Kemampuan mahasiswa merinci peran LMS dalam konteks pendidikan 2.Kualitas analisis dan partisipasi dalam diskusi studi kasus	Kriteria: 1.Kemampuan mahasiswa dalam merinci peran LMS 2.Pemahaman tentang fitur-fitur utama LMS 3.Kemampuan menganalisis dampak positif LMS pada pembelajaran 4.Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penyajian studi kasus implementasi LMS di berbagai lembaga pendidikan. Diskusi kelompok tentang manfaat dan tantangan penggunaan LMS 2 X 50	Pengenalan konsep peran LMS dalam pendidikan. Pemaparan fitur dan kegunaan LMS dalam mendukung pembelajaran. 2 X 50	Materi: Fungsi dan peran LMS Pustaka: Ghirardini, B. (2011). <i>E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses</i>. Food and Agriculture Organization of the United Nations. Materi: LMS sebagai ekosistem digital Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). <i>E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.)</i>. Wiley. Materi: LMS sebagai ekosistem digital Pustaka: Pradana, H. D. (2022). <i>E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1)</i>. Madza Media. Materi: Studi kasus penggunaan LMS di institusi pendidikan Pustaka: Kristanto, A., Sulistiowati, & Pradana, H. D. (2021). Brain-Based Online Learning Design in The Disruptive Era for Students in University. <i>Journal of Educational and Social Research</i>, 11(6), 277. https://doi.org/...	5%
---	--	--	---	--	--	--	----

3	Mahasiswa dapat melakukan analisis kebutuhan pembelajaran untuk pengembangan LMS	1.Kemampuan mahasiswa menggunakan metode analisis dengan benar 2.Kualitas penyusunan daftar kebutuhan pembelajaran	Kriteria: 1.Kemampuan mahasiswa menggunakan metode analisis dengan benar. 2.Kreativitas dalam mengidentifikasi kebutuhan. 3.Kelengkapan dan keterinciannya kebutuhan pembelajaran 4.Relevansi dengan kebutuhan proyek pengembangan LMS Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi pengalaman mahasiswa dalam melakukan analisis kebutuhan. Pembagian kelompok untuk studi kasus. 2 X 50	Pemaparan konsep dan metode analisis kebutuhan pembelajaran. Demonstrasi alat dan teknik analisis kebutuhan. Penyajian studi kasus yang melibatkan analisis kebutuhan LMS. Diskusi daring untuk menganalisis dan merinci kebutuhan pembelajaran. 2 X 50	Materi: Analisis kebutuhan & profil peserta Pustaka: <i>Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations.</i> ----- Materi: Tujuan instruksional e-learning Pustaka: <i>Allen, M. W. (2007). Designing successful e-learning: Forget what you know about instructional design and do something interesting. Pfeiffer.</i> ----- Materi: Perencanaan konten dan aktivitas course Pustaka: <i>Pradana, H. D. (2023). Project-Based Learning: Lecturer Participation and Involvement in Learning in Higher Education. Journal for Lesson and Learning Studies, 6(2), 287–296. https://doi.org/...</i>	5%
---	--	--	---	---	--	---	----

4	Mahasiswa menganalisis Moodle sebagai pilihan LMS	1. Kemampuan mahasiswa dalam menyajikan kelebihan dan keterbatasan Moodle. 2. Aktivitas dan kualitas kontribusi dalam diskusi dan analisis kasus.	Kriteria: 1. Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan dengan jelas. 2. Pemahaman mendalam tentang kelebihan dan keterbatasan Moodle. 3. Aktivitas dan partisipasi dalam diskusi kelompok. 4. Kontribusi ide atau pandangan baru dalam analisis kasus. Bentuk Penilaian : Tes	Diskusi kelompok mengenai pengalaman penggunaan Moodle. Penyusunan daftar kelebihan dan keterbatasan Moodle. 2 X 50	Pemaparan konsep dan fitur Moodle sebagai LMS. Demonstrasi penggunaan Moodle dalam pembelajaran. Analisis kasus implementasi Moodle di berbagai institusi pendidikan. Diskusi daring mengenai hasil analisis dan pembelajaran dari kasus tersebut. 2 X 50	Materi: Fitur utama Moodle Pustaka: <i>Pradana, H. D. (2022). E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1). Madza Media.</i> Materi: Analisis kelebihan dan keterbatasan Pustaka: <i>Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations.</i> Materi: Studi kasus pemanfaatan Moodle Pustaka: <i>Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.). Wiley.</i>	5%
---	---	---	--	--	--	---	----

5	Mahasiswa mampu merencanakan pengembangan LMS, termasuk pemilihan dan persiapan server	1. Kemampuan mahasiswa dalam merencanakan tahapan pengembangan LMS. 2. Kualitas rencana pengembangan LMS yang disusun	Kriteria: 1. Kemampuan mahasiswa merinci tahapan pengembangan LMS. 2. Pemahaman tentang keterkaitan antara pemilihan server dan tahapan pengembangan. 3. Keterinciannya dalam merencanakan proyek. 4. Relevansi dan konsistensi dengan konsep yang diajarkan. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pemaparan konsep dan tahapan pengembangan LMS. Diskusi daring mengenai pemilihan dan persiapan server. 2 X 50	Diskusi studi kasus di kelas tentang proyek pengembangan LMS. Identifikasi faktor sukses dan hambatan. Demonstrasi perencanaan proyek LMS. Diskusi daring mengenai tahapan pengembangan dan alokasi sumber daya. 2 X 50	Materi: Tahapan pengembangan LMS Pustaka: Ghirardini, B. (2011). <i>E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations.</i> Materi: Perencanaan teknis: server, domain, hosting Pustaka: Allen, M. W. (2007). <i>Designing successful e-learning: Forget what you know about instructional design and do something interesting.</i> Pfeiffer. Materi: Perencanaan struktur course Pustaka: Pradana, H. D. (2022). <i>E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1).</i> Madza Media.	5%
---	--	--	---	---	---	--	----

6	Mahasiswa dapat merancang antarmuka pengguna (UI/UX) LMS	1. Kemampuan mahasiswa dalam merancang sketsa desain UI/UX LMS. 2. Kreativitas dan konsistensi desain antarmuka yang dibuat.	Kriteria: 1. Keterampilan dalam merancang sketsa desain UI/UX. 2. Penggunaan prinsip-prinsip UI/UX dengan benar. 3. Kontribusi aktif dalam diskusi kelompok. 4. Kemampuan dalam memberikan dan menerima umpan balik. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembagian tugas untuk merancang sketsa desain antarmuka LMS. Konsultasi dan umpan balik langsung dari pengajar. 2 X 50	Pemaparan konsep dan prinsip UI/UX yang efektif pada LMS. Demonstrasi contoh desain antarmuka LMS yang baik. Diskusi kelompok mengenai elemen-elemen UI/UX yang penting pada LMS. Analisis bersama terhadap desain-desain yang telah dibuat. 2 X 50	Materi: Prinsip desain UI/UX Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). <i>E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning</i> (4th ed.). Wiley. Materi: Visual, navigasi, dan user experience Pustaka: Allen, M. W. (2007). <i>Designing successful e-learning: Forget what you know about instructional design and do something interesting</i>. Pfeiffer. Materi: Evaluasi dan perbaikan desain antarmuka Pustaka: Ghirardini, B. (2011). <i>E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses</i>. Food and Agriculture Organization of the United Nations.	5%
---	--	--	---	---	--	---	----

7	Mahasiswa dapat mengembangkan modul pembelajaran dalam LMS	1. Kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan prototipe modul pembelajaran. 2. Penerapan konsep dan best practices yang diajarkan dalam kuliah.	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan pedoman pengembangan. 2. Kreativitas dan inovasi dalam modul yang dikembangkan. 3. Kemampuan mahasiswa mengaplikasikan konsep dan best practices yang diajarkan. 4. Respons terhadap umpan balik dan konsultasi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi langkah-langkah praktis dalam mengembangkan modul di LMS. Konsultasi dan umpan balik langsung dari pengajar. Demonstrasi langkah-langkah praktis dalam mengembangkan modul di LMS. Konsultasi dan umpan balik langsung 2 X 50	Pengembangan modul pembelajaran secara mandiri dengan panduan. Konsultasi daring untuk memberikan bimbingan dan mendapatkan umpan balik. Pemaparan konsep dan best practices dalam pengembangan modul pembelajaran. Diskusi daring mengenai tantangan yang mungkin dihadapi dalam proyek. 2 X 50	Materi: Struktur dan isi modul Pustaka: Pradana, H. D. (2022). <i>E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1)</i>. Madza Media. Materi: Integrasi aktivitas, kuis, tugas, forum Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). <i>E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.)</i>. Wiley. Materi: Integrasi aktivitas, kuis, tugas, forum Pustaka: Ghirardini, B. (2011). <i>E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses</i>. Food and Agriculture Organization of the United Nations. Materi: Pengelolaan dan distribusi konten Pustaka: Pradana, H. D., Kristanto, A., & Dewi, U. (2021). <i>Online Digital Book as Learning Material in University. Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)</i>, 618, 1099–1104. https://doi.org/...	5%
---	--	--	--	--	---	--	----

8	UTS	1.Kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan untuk membuat prototipe sederhana LMS. 2.Kesesuaian prototipe dengan pedoman dan konsep yang diajarkan.	Kriteria: 1.Kesesuaian dengan pedoman pengembangan. 2.Fungsionalitas dan kegunaan prototipe. 3.Kemampuan mahasiswa mengaplikasikan pengetahuan yang telah diajarkan. 4.Respons terhadap umpan balik dan konsultasi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pengembangan prototipe sederhana LMS secara mandiri Konsultasi daring untuk memberikan bimbingan dan mendapatkan umpan balik. 4 X 50	- -	Materi: Manajemen akun pengguna dan Pengaturan roles & permission Pustaka: <i>Pradana, H. D. (2022). E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1). Madza Media.</i> Materi: Studi kasus pengaturan hak akses Pustaka: <i>Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations.</i>	7%
9	Mahasiswa mampu mengelola pengguna dan hak akses di dalam LMS	1.Kemampuan mahasiswa dalam mengelola pengguna dan hak akses di LMS. 2.Kreativitas dan pemahaman dalam menyelesaikan studi kasus.	Kriteria: 1.Kemampuan mahasiswa dalam mengelola pengguna LMS. 2.Kesesuaian implementasi dengan kebutuhan kasus. 3.Kemampuan mahasiswa dalam mengatur hak akses pengguna LMS. 4.Relevansi pengaturan hak akses dengan kebutuhan studi kasus. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok mengenai studi kasus pengelolaan pengguna dan hak akses. Pemecahan masalah dan analisis bersama di kelas. 2 X 50	Pemaparan konsep manajemen pengguna dan hak akses di LMS. Demonstrasi langkah-langkah implementasi pada LMS. Pemberian studi kasus secara daring tentang implementasi manajemen pengguna dan hak akses pada LMS. Diskusi daring mengenai solusi dan pemikiran strategis. 2 X 50	Materi: Manajemen akun pengguna dan Pengaturan roles & permission Pustaka: <i>Pradana, H. D. (2022). E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1). Madza Media.</i> Materi: Studi kasus pengaturan hak akses Pustaka: <i>Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations.</i>	3%

10	Mahasiswa dapat mengembangkan interaktifitas dan keterlibatan siswa dalam LMS	1.Kemampuan mahasiswa dalam merencanakan dan mengimplementasikan strategi peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa dalam LMS. 2.Efektivitas rencana dan implementasi yang dibuat.	Kriteria: 1.Kemampuan mahasiswa dalam merencanakan dan mengimplementasikan strategi peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa dalam LMS. 2.Efektivitas rencana dan implementasi yang dibuat. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pemberian studi kasus di kelas tentang peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa. Diskusi kelompok mengenai solusi dan implementasi. 2 X 50	Pemaparan konsep dan strategi peningkatan interaksi dalam LMS. Demonstrasi best practices dan studi kasus. Diskusi daring di dalam kelompok mengenai pengalaman dan ide-ide peningkatan interaksi dalam LMS. Pembagian tugas dan rencana implementasi. 2 X 50	Materi: Strategi interaktivitas digital Pustaka: <i>Allen, M. W. (2007). Designing successful e-learning: Forget what you know about instructional design and do something interesting. Pfeiffer.</i> Materi: Fitur forum, feedback, dan gamifikasi Pustaka: <i>Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.). Wiley.</i> Materi: Engagement mahasiswa dalam pembelajaran online Pustaka: <i>Susarno, L. H., Dewi, U., Khotimah, K., Sumarno, A., Kristanto, A., Pramana, A., Dimas Pradana, H., & Pendidikan, T. (2024). E-learning Innovation for Generation Z in Higher Education. Journal of Education Technology, 8(2), 232–239. https://doi.org/...</i>	5%
----	---	---	---	--	---	--	----

11	Mahasiswa mampu mengembangkan bentuk evaluasi dan penilaian dalam LMS	1.Kemampuan mahasiswa dalam mengatur evaluasi dan penilaian di dalam LMS. 2.Kesesuaian pengaturan dengan prinsip-prinsip evaluasi dan penilaian.	Kriteria: 1.Kesesuaian pengaturan dengan panduan dan kebutuhan. 2.Kreativitas dan inovasi dalam pengaturan. 3.Pemahaman konsep evaluasi dan penilaian. 4.Respons terhadap umpan balik. Bentuk Penilaian : Tes	Latihan praktis di kelas untuk mengatur evaluasi dan penilaian di dalam LMS. Konsultasi dan umpan balik langsung dari pengajar. 2 X 50	Pemaparan konsep dan strategi evaluasi dan penilaian dalam LMS. Penyajian panduan pengaturan di LMS. 2 X 50	Materi: Penilaian berbasis LMS Pustaka: <i>Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.). Wiley.</i> Materi: Quiz, tugas, rubrik otomatis Pustaka: <i>Pradana, H. D. (2022). E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1). Madza Media.</i> Materi: Prinsip penilaian formatif dan sumatif Pustaka: <i>Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations.</i>	5%
----	---	--	--	---	--	--	----

12	Mahasiswa dapat mengintegrasikan LMS dengan alat eksternal	1.Kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan LMS dengan alat eksternal. 2.Kreativitas dalam menanggapi tantangan yang mungkin muncul.	Kriteria: 1.Kesesuaian integrasi dengan alat eksternal yang dipilih. 2.Kreativitas dalam mengoptimalkan fungsionalitas LMS. 3.Kemampuan mahasiswa dalam menanggapi dan memecahkan masalah yang muncul. 4.Relevansi solusi dengan kasus studi. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Demonstrasi langsung di kelas mengenai proses integrasi dengan contoh alat eksternal. Konsultasi dan umpan balik langsung dari pengajar. 2 X 50	Pemaparan konsep dan panduan integrasi LMS dengan alat eksternal. Diskusi daring mengenai manfaat dan potensi integrasi. Pemberian studi kasus secara daring tentang pengalaman integrasi LMS dengan alat eksternal. Diskusi daring mengenai strategi dan solusi. 2 X 50	Materi: Integrasi LMS dengan Zoom, Google Drive, YouTube, dll. Pustaka: <i>Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations.</i> Materi: Plugin dan ekstensi pembelajaran digital Pustaka: <i>Pradana, H. D., Kristanto, A., & Dewi, U. (2021). Online Digital Book as Learning Material in University. Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021), 618, 1099–1104. https://doi.org/...</i>	5%
----	--	---	--	--	---	--	----

13	Mahasiswa mampu mengelola keamanan dan kebijakan penggunaan di dalam LMS	1. Kemampuan mahasiswa dalam mengelola keamanan dan kebijakan penggunaan di LMS. 2. Kesesuaian implementasi kebijakan dengan prinsip-prinsip keamanan.	Kriteria: 1. Kesesuaian implementasi dengan kebutuhan dan panduan. 2. Efektivitas dalam meningkatkan keamanan LMS. 3. Kemampuan mahasiswa dalam merespons dan memecahkan masalah terkait keamanan. 4. Relevansi solusi dengan kasus studi. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi kelompok di kelas mengenai studi kasus terkait keamanan dan kebijakan penggunaan. Pemecahan masalah dan analisis bersama. Konsultasi dan umpan balik langsung 2 X 50	Pemaparan konsep dan panduan mengenai keamanan dan kebijakan penggunaan di LMS. Diskusi daring mengenai pentingnya keamanan dalam konteks pembelajaran online. Implementasi kebijakan keamanan dalam LMS secara mandiri oleh mahasiswa. 2 X 50	Materi: Keamanan data pengguna Pustaka: <i>Ghirardini, B. (2011). E-learning methodologies: A guide for designing and developing e-learning courses. Food and Agriculture Organization of the United Nations.</i> Materi: Pengaturan akses & autentikasi Pustaka: <i>Allen, M. W. (2007). Designing successful e-learning: Forget what you know about instructional design and do something interesting. Pfeiffer.</i> Materi: Kebijakan privasi dan etika dalam e-learning Pustaka: <i>Pradana, H. D. (2022). E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1). Madza Media.</i>	5%
----	--	--	---	---	---	---	----

14	Mahasiswa dapat mengembangkan LMS secara menyeluruh	1.Kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi dan merancang perbaikan pada LMS. 2.Kualitas dokumentasi evaluasi dan perbaikan.	Kriteria: 1.Kualitas analisis evaluasi. 2.Kreativitas dalam merancang perbaikan. 3.Kualitas dan kelengkapan dokumentasi. 4.Kualitas rekomendasi perbaikan. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Evaluasi LMS yang sedang dikembangkan. Pemecahan masalah dan diskusi kelompok. 2 X 50	Pemaparan konsep dan prinsip evaluasi LMS. Penyajian studi kasus evaluasi LMS. Diskusi daring mengenai hasil evaluasi dan perbaikan yang diusulkan. Pembuatan dokumentasi evaluasi dan perbaikan. 2 X 50	Materi: Evaluasi kualitas course Pustaka: Allen, M. W. (2007). <i>Designing successful e-learning: Forget what you know about instructional design and do something interesting.</i> Pfeiffer. Materi: Analisis umpan balik pengguna Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). <i>E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning</i> (4th ed.). Wiley. Materi: Rekomendasi perbaikan dan revisi desain Pustaka: Pradana, H. D. (2023). <i>Project-Based Learning: Lecturer Participation and Involvement in Learning in Higher Education.</i> Journal for Lesson and Learning Studies, 6(2), 287–296. https://doi.org/...	5%
15	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan merancang perbaikan pada LMS	1.Kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi dan merancang perbaikan pada LMS. 2.Kualitas dokumentasi evaluasi dan perbaikan.	Kriteria: 1.Kualitas analisis evaluasi. 2.Kreativitas dalam merancang perbaikan. 3.Kualitas dan kelengkapan dokumentasi. 4.Kualitas rekomendasi perbaikan. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Evaluasi LMS yang sedang dikembangkan. Pemecahan masalah dan diskusi kelompok di kelas. 2 X 50	Pemaparan konsep dan prinsip evaluasi LMS. Pemaparan studi kasus evaluasi dan perbaikan. Diskusi daring mengenai hasil evaluasi dan perbaikan yang diusulkan. Pembuatan dokumentasi evaluasi dan perbaikan. -	Materi: Validasi dan perbaikan course Pustaka: Pradana, H. D. (2022). <i>E-learning berbasis Moodle (Edisi pertama, Cetakan ke-1).</i> Madza Media.	5%
16	UAS	1.Kualitas presentasi mahasiswa mengenai pengembangan LMS. 2.Kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan perbaikan yang diimplementasikan.	Kriteria: 1.Kualitas penyajian. 2.Kemampuan menjelaskan perbaikan dengan rinci. 3.Kemampuan menjelaskan perbaikan dan peningkatan yang diimplementasikan. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Setiap mahasiswa mempresentasikan hasil pengembangan LMS yang telah dilakukan. Menjelaskan perbaikan dan peningkatan yang diimplementasikan. 4 X 50	-	Materi: UAS Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	25%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	12.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	72.5%

3.	Tes	15%
		100%

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 studinya 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-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.
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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 16 Maret 2024

Koordinator Program Studi S1
Teknologi Pendidikan



UTARI DEWI
NIDN 0017087903

UPM Program Studi S1 Teknologi
Pendidikan



NIDN 0016058802



File PDF ini digenerate pada tanggal 20 November 2025 Jam 04:34 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa