

RPS MATA KULIAH: LANDASAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN (S2)

Program Studi: Magister Teknologi Pendidikan

Semester: 1

Bobot SKS: 3 SKS

Dosen Pengampu: Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL):

1. Mampu menguasai teori, konsep, dan pendekatan mutakhir dalam bidang teknologi pendidikan.
2. Mampu merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara inovatif dan beretika.
3. Mampu melakukan kajian kritis terhadap kebijakan dan landasan pengembangan teknologi pendidikan.

A. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK

Deskripsi

CPMK- 1 Mahasiswa mampu menjelaskan secara kritis berbagai landasan (filosofis, psikologis, sosiologis, dan teknologis) dalam teknologi pendidikan.

CPMK- 2 Mahasiswa mampu menganalisis peran landasan tersebut dalam desain dan implementasi teknologi pembelajaran.

CPMK- 3 Mahasiswa mampu menyusun kajian akademik berbasis literatur yang relevan mengenai pengaruh landasan terhadap praktik teknologi pendidikan kontemporer.

B. Bahan Kajian / Materi Pembelajaran

Minggu	Materi Pokok	Metode Pembelajaran	Penugasan
1	Pengantar Teknologi Pendidikan dan OBE	Ceramah interaktif, diskusi	Refleksi awal
2	Landasan Filosofis dalam TP	Studi literatur, diskusi kelompok	Resume + Review artikel
3	Landasan Psikologis dalam TP	Case study, presentasi	Analisis teori belajar
4	Landasan Sosiologis dalam TP	Diskusi terbimbing	Infografis perkembangan sosial pendidikan
5	Landasan Teknologis dalam TP	Penelusuran literatur	Ulasan teknologi terkini
6-7	Integrasi ke dalam Desain Pembelajaran	Project-based learning	Draft kajian mini research
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Essay test	-

9-12	Penerapan Landasan TP dalam Berbagai Konteks (Sekolah, Perguruan Tinggi, Industri)	Kuliah tamu, diskusi pakar	Studi kasus kontekstual
13-14	Penyusunan Karya Tulis Akademik	Peer review, klinik karya ilmiah	Kajian akademik final
15	Presentasi dan Kolokium	Presentasi terbuka	Seminar kajian
16	Evaluasi Akhir dan Refleksi	Refleksi terbimbing	Laporan reflektif

C. Metode Penilaian

Aspek yang Dinilai	Bobot (%)	Teknik & Instrumen
Kehadiran & Partisipasi	10%	Presensi, observasi
Tugas Individu	20%	Rubrik resume & review
Tugas Kelompok	20%	Rubrik studi kasus
UTS	20%	Essay test berbasis rubrik
Kajian Akademik Akhir	30%	Rubrik karya ilmiah dan presentasi

RUBRIK PENILAIAN TUGAS & KAJIAN AKADEMIK

1. Rubrik Resume dan Review Artikel (Tugas Individu)

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Ketepatan Isi	Sangat lengkap & relevan	Cukup lengkap	Kurang lengkap	Tidak relevan
Kejelasan Argumentasi	Sangat logis & kritis	Umum tapi tepat	Lemah	Tidak ada
Bahasa & Gaya Akademik	Sangat baik, sesuai kaidah	Umumnya baik	Banyak kesalahan minor	Tidak layak baca

2. Rubrik Tugas Kelompok (Studi Kasus)

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Analisis Masalah	Mendalam & berbasis teori	Cukup mendalam	Dangkal	Tidak sesuai
Solusi & Rekomendasi	Inovatif & realistis	Logis & umum	Kurang relevan	Tidak menjawab masalah
Kolaborasi Tim	Sangat kompak & partisipatif	Cukup adil	Tidak merata	Dominasi 1-2 orang

3. Rubrik Kajian Akademik Akhir

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Kedalaman Landasan Teori	Kuat dan terkini	Umum namun tepat	Lemah	Tidak relevan
Struktur & Sistematika	Sangat rapi dan utuh	Cukup rapi	Kurang terstruktur	Tidak jelas
Originalitas & Sintesis	Analisis kritis orisinal	Kombinasi ide standar	Copy-paste teori	Plagiarisme
Referensi Ilmiah	≥ 15 , relevan, 80% primer	10-14 referensi	< 10 referensi	Tidak ada referensi
Presentasi Seminar	Sangat meyakinkan	Cukup jelas	Kurang sistematis	Tidak siap presentasi

Mengetahui
Koordinator S2 Teknologi Pendidikan ULM



Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP.195811111984031005

Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Program Studi: Magister Teknologi Pendidikan

Mata Kuliah: Pengembangan Media dan Sumber Belajar

Kode MK: LUB314

SKS: 3

Semester: 1

Dosen Pengampu: Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd. & Mastur, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Terkait:

1. CPL-1: Mampu mengembangkan sistem pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan ilmiah dan kontekstual.
2. CPL-2: Mampu merancang media dan sumber belajar berbasis kebutuhan pengguna.
3. CPL-3: Mampu melakukan evaluasi terhadap kualitas media dan sumber belajar yang dikembangkan.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan konsep dan teori dasar pengembangan media dan sumber belajar.
2. Menganalisis kebutuhan pembelajaran untuk merancang media dan sumber belajar yang efektif.
3. Mendesain dan mengembangkan prototipe media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Melakukan uji coba dan revisi media pembelajaran berdasarkan evaluasi formatif.
5. Menyusun laporan pengembangan media secara ilmiah.

Sub-CPMK, Indikator, dan Bentuk Penilaian

Minggu	Sub-CPMK	Indikator Kinerja	Kegiatan Pembelajaran	Metode Penilaian	Bobot
1-2	Menjelaskan konsep media & sumber belajar	Mahasiswa dapat memaparkan teori dan konsep dasar	Ceramah interaktif, diskusi literatur	Tes awal, diskusi kelas	5%
3-4	Menganalisis kebutuhan pembelajaran	Mahasiswa membuat dokumen analisis kebutuhan	Studi kasus, diskusi kelompok	Laporan analisis kebutuhan	10%
5-6	Merancang media dan sumber belajar	Mahasiswa menyusun	Workshop, peer review	Draft desain media	10%

Minggu	Sub-CPMK	Indikator Kinerja	Kegiatan Pembelajaran	Metode Penilaian	Bobot
		rancangan awal media			
7-8	Mengembangkan prototipe media	Mahasiswa membuat media prototipe	Praktikum & presentasi	Produk media versi 1.0	15%
9-10	Melakukan uji coba dan revisi	Mahasiswa mengumpulkan data evaluasi formatif	Uji coba lapangan terbatas	Laporan uji coba & revisi	15%
11-12	Menyusun laporan ilmiah	Mahasiswa menyusun laporan akhir media	Penulisan laporan	Laporan pengembangan	15%
13-14	Presentasi produk media	Mahasiswa menyajikan media dan hasil pengembangan	Presentasi	Presentasi produk akhir	15%
15	Review dan refleksi	Mahasiswa merefleksikan pembelajaran	Refleksi individu	Refleksi dan diskusi	5%
16	Ujian Akhir Semester	Integrasi seluruh capaian pembelajaran	UAS	Tes tulis	10%

Bahan Kajian dan Referensi Utama

- Heinich, R., et al. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Smaldino, S.E., et al. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*.
- Reigeluth, C.M. (1999). *Instructional-Design Theories and Models*.

Strategi Pembelajaran

- **Pendekatan:** Student-Centered Learning
- **Metode:** Project-based learning, diskusi kelompok, problem-solving, blended learning

Asesmen

- Penilaian formatif dan sumatif dilakukan melalui tugas individu, proyek kelompok, presentasi, dan ujian akhir.
- Rubrik penilaian disusun sesuai dengan indikator pencapaian OBE.

Rubrik-Penilaian: Pengembangan Media dan Sumber Belajar Berbasis OBE

Aspek yang dinilai:

Aspek	Deskriptor	4	3	2	1
Kesesuaian dengan CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan)	Media dan sumber belajar sepenuhnya selaras dengan CPL program studi dan tujuan pembelajaran mata kuliah.	Sangat relevan dan terukur	Cukup relevan	Kurang terukur	Tidak relevan
Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	Kemampuan mengidentifikasi kebutuhan belajar dan karakteristik audiens sasaran.	Mendalam dan berbasis data	Umum dan cukup deskriptif	Minim analisis	Tidak dianalisis
Desain Instruksional Berbasis OBE	Penerapan prinsip OBE dalam struktur media (alignment tujuan, aktivitas, asesmen).	Seluruh elemen sinkron & terintegrasi	Sebagian besar selaras	Ada ketidaksesuaian	Tidak ada integrasi
Inovasi & Kreativitas Media	Tingkat kebaruan, estetika, dan efektivitas media dalam meningkatkan pembelajaran.	Inovatif dan menarik	Fungsional dan cukup menarik	Kurang menarik	Tidak kreatif
Kualitas Teknis & Fungsionalitas Media	Aspek teknis seperti navigasi, kompatibilitas, aksesibilitas, dan kejelasan konten.	Sangat baik dan bebas error	Ada kekurangan minor	Banyak kekurangan teknis	Tidak layak digunakan
Penggunaan Sumber Belajar Pendukung	Pemilihan dan integrasi sumber belajar (teks, video, modul,	Kaya, relevan, dan kredibel	Relevan tapi kurang variatif	Sumber terbatas	Tidak ada sumber pendukung

	referensi digital, dll).				
Evaluasi dan Refleksi OBE	Adanya asesmen yang mengukur ketercapaian OBE + refleksi terhadap perbaikan.	Asesmen valid + refleksi mendalam	Ada asesmen + refleksi umum	Asesmen kurang relevan	Tidak ada asesmen/refleksi
Dokumentasi & Pelaporan	Kualitas laporan pengembangan (struktur, analisis, referensi, kebahasaan).	Komprehensif & akademik	Cukup rapi dan akademik	Banyak kekurangan teknis	Tidak memenuhi standar

Kriteria Kelulusan:

- **Nilai Akhir = Total Skor / 8**
- Skor $\geq 3,5$: **Lulus dengan Predikat Sangat Baik**
- Skor 2,75 – 3,49 : **Lulus**
- Skor 2,00 – 2,74 : **Perlu Revisi**
- Skor $< 2,00$: **Tidak Lulus**

Mengetahui
Koordinator S2 Teknologi Pendidikan ULM



Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP.195811111984031005

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah: Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Kode Mata Kuliah: LUB321

SKS: 3

Semester: 2

Program Studi: Magister Teknologi Pendidikan

Dosen Pengampu: Prof. Dr. Sutarto Hadi, M.Si., M.Sc.

A. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi

1. Mampu mengkaji secara kritis dan sistematis teori, konsep, dan praktik teknologi pendidikan dalam konteks pembelajaran abad 21.
 2. Mampu mengembangkan solusi inovatif berbasis teknologi dalam desain dan implementasi pembelajaran.
 3. Mampu mengambil keputusan berdasarkan analisis informasi dan data dalam konteks pendidikan jarak jauh dan berbasis teknologi.
-

B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa mampu:

1. Menjelaskan konsep dasar, sejarah, dan karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
 2. Menganalisis model-model dan strategi pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi.
 3. Mendesain program PJJ dengan pendekatan OBE.
 4. Mengevaluasi efektivitas implementasi PJJ dalam berbagai konteks pendidikan.
 5. Mengembangkan proyek desain pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi.
-

C. Bahan Kajian / Materi Pembelajaran

Minggu	Materi	Metode Pembelajaran	Penilaian	Kriteria & Indikator Penilaian
1	Konsep & Sejarah PJJ	Diskusi, Ceramah Interaktif	Partisipasi Diskusi	Kehadiran, Keaktifan
2	Perkembangan TIK dalam PJJ	Video Learning, Forum	Refleksi	Ketepatan & kedalaman
3	Teori Belajar dalam PJJ	Studi Kasus	Laporan Kritis	Relevansi teori & penerapan
4	Model PJJ: Synchronous vs Asynchronous	Simulasi	Tugas Individu	Kejelasan analisis

Minggu	Materi	Metode Pembelajaran	Penilaian	Kriteria & Indikator Penilaian
5	Desain Instruksional untuk PJJ	Workshop	Rancangan Awal	Kelengkapan elemen desain
6	Platform dan LMS dalam PJJ	Hands-on Practice	Uji Coba Sistem	Ketepatan dan fungsionalitas
7	Penilaian Pembelajaran dalam PJJ	Ceramah, Diskusi	Kuis	Pemahaman konsep
8	Ujian Tengah Semester	CBT	UTS	Ketuntasan minimal 75%
9	Evaluasi Program PJJ	Simulasi Evaluasi	Studi Evaluasi	Akurasi indikator
10	Isu Etik & Legal dalam PJJ	Diskusi Kelompok	Presentasi	Argumentasi dan etika
11	Implementasi PJJ di Perguruan Tinggi	Studi Kasus	Laporan	Ketepatan analisis
12	PJJ di Pendidikan Dasar & Menengah	Observasi Virtual	Refleksi	Kritis dan kontekstual
13	Strategi Inovatif PJJ	Forum Inovasi	Presentasi Proyek	Kreativitas dan relevansi
14	Desain Program PJJ Berbasis OBE	Project Based Learning	Draft Proyek	Kesesuaian OBE dan integrasi TIK
15	Uji Proyek & Peer Review	Presentasi	Rubrik Penilaian	Efektivitas & Inovasi
16	Ujian Akhir Semester	CBT + Portofolio	UAS	Ketuntasan & Sintesis Materi

D. Metode Pembelajaran

- **Blended Learning:** 50% sinkron (Zoom/Google Meet) dan 50% asinkron (LMS seperti Moodle/Google Classroom)
- **Project Based Learning**
- **Collaborative Learning**
- **Case Study & Simulation**

E. Penilaian

Komponen	Bobot
Tugas Individu & Kelompok	25%
Partisipasi Diskusi	10%
UTS	20%
Proyek Akhir	30%
UAS	15%

G. Rubrik Penilaian Pembelajaran Jarak Jauh

No	Kategori Penilaian	Bobot	Indikator Penilaian	Skor 1-4
1	Keaktifan dalam Diskusi Online	15%	Partisipasi dalam forum diskusi, kualitas argumentasi, relevansi tanggapan	1: Pasif, 2: Respons minimal, 3: Aktif relevan, 4: Konsisten, mendalam, memancing diskusi lanjutan
2	Tugas Mandiri	20%	Ketepatan waktu, ketuntasan isi, penggunaan referensi ilmiah, keterkaitan dengan teori	1: Tidak sesuai, 2: Kurang lengkap, 3: Cukup baik, 4: Lengkap, kritis, berbasis literatur
3	Proyek/Karya Inovatif	25%	Kesesuaian dengan topik, orisinalitas, implementasi teknologi pendidikan, dampak	1: Tidak sesuai, 2: Umum, 3: Sesuai dan bermanfaat, 4: Inovatif, aplikatif, berbasis riset
4	Ujian Tengah & Akhir Semester	20%	Pemahaman konsep, argumentasi ilmiah, sintesis teori dan praktik	1: Sangat rendah, 2: Cukup, 3: Baik, 4: Sangat baik, reflektif dan analitis
5	Kemandirian Belajar & Etika Akademik	10%	Disiplin, integritas akademik (anti-plagiarisme), inisiatif	1: Tidak ada usaha, 2: Terpaksa, 3: Cukup mandiri, 4: Konsisten, bertanggung jawab
6	Presentasi Online/Seminar	10%	Kualitas materi, kejelasan penyampaian, penguasaan materi, respon terhadap pertanyaan	1: Tidak menguasai, 2: Kurang jelas, 3: Jelas & logis, 4: Meyakinkan, argumentatif

Mengetahui
Koordinator S2 Teknologi Pendidikan ULM



Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP.195811111984031005

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Program Studi: Magister Teknologi Pendidikan

Mata Kuliah: Desain Pembelajaran

Kode Mata Kuliah: LUB312

Bobot SKS: 3 SKS

Semester: Ganjil

Dosen Pengampu: Dr. Muhammad Arifuddin, M.Pd.

A. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi

Setelah menyelesaikan program studi, lulusan diharapkan mampu:

1. Menganalisis dan mengembangkan teori dan praktik desain pembelajaran berbasis teknologi.
2. Menghasilkan solusi inovatif dalam desain sistem pembelajaran untuk berbagai konteks.
3. Mengembangkan penelitian di bidang teknologi pendidikan dan desain instruksional.

B. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa mampu:

1. Menganalisis teori dan model desain pembelajaran klasik dan modern.
2. Merancang desain pembelajaran berbasis pendekatan sistem dan berorientasi pada capaian pembelajaran.
3. Mengembangkan perangkat desain pembelajaran berbasis teknologi dan prinsip OBE.
4. Mengevaluasi kualitas dan efektivitas desain pembelajaran dalam konteks pendidikan formal dan nonformal.

C. Bahan Kajian / Materi Pembelajaran

Minggu	Materi Pokok	Aktivitas Pembelajaran	Penilaian	Kriteria Penilaian
1	Konsep Dasar Desain Pembelajaran	Diskusi, Ceramah	Refleksi tertulis	Pemahaman dasar
2	Teori Belajar & Implikasinya	Studi kasus	Umpan balik kelompok	Keterkaitan teori-desain
3	Pendekatan Sistem dalam Desain	Simulasi desain	Laporan formatif	Kejelasan elemen
4	Model Desain Klasik (Dick & Carey, Kemp)	Analisis model	Tugas kelompok	Analisis mendalam
5	Model Desain Modern (ADDIE, SAM, DLL)	Studi perbandingan	Presentasi	Sintesis & evaluasi
6	Desain Berbasis Kompetensi & OBE	Workshop	Draft desain	Kesesuaian CPL & strategi

Minggu	Materi Pokok	Aktivitas Pembelajaran	Penilaian	Kriteria Penilaian
7	Integrasi Teknologi dalam Desain	Praktikum	Rencana media	Ketepatan media-TIK
8	Ujian Tengah Semester	CBT / Esai	UTS	Pemahaman menyeluruh
9	Desain Pembelajaran Berbasis Masalah & Proyek	PBL Simulation	Diskusi kritis	Kreativitas desain
10	Desain untuk Pembelajaran Jarak Jauh	Studi kasus online	Refleksi	Relevansi & konteks
11	Desain Inklusif & Universal Design for Learning (UDL)	Kajian jurnal	Esai analisis	Keterjangkauan desain
12	Desain untuk Berbagai Level Pendidikan	Workshop	Mini proyek	Adaptasi konteks
13	Evaluasi Desain Pembelajaran	Simulasi evaluasi	Rubrik penilaian	Validitas & keefektifan
14	Finalisasi Proyek Desain	Coaching	Draf proyek akhir	Kelengkapan, keterpaduan
15	Presentasi Proyek Akhir	Peer-review	Presentasi desain	Argumentasi & inovasi
16	Ujian Akhir Semester	Portofolio + Refleksi	UAS	Pemahaman integratif

D. Metode Pembelajaran

- Ceramah interaktif
- Problem-based learning (PBL)
- Collaborative project
- Studi kasus & presentasi
- Blended learning (sinkron & asinkron via LMS)

E. Penilaian

Komponen Penilaian	Bobot
Partisipasi & Diskusi	10%
Tugas Individu/Kelompok	25%
UTS	20%
Proyek Desain Akhir	30%
UAS	15%

Rubrik Penilaian Desain Pembelajaran Berbasis OBE

Aspek	Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Kriteria Penilaian
1. Rumusan Capaian Pembelajaran (CPL)	- CPL jelas, spesifik, terukur, dan sesuai level KKNI S2 - Mengandung aspek kognitif, afektif, psikomotorik (jika relevan)	15	13-15: Sangat jelas dan sesuai KKNI 10-12: Umum tapi masih relevan <8: Kurang jelas dan tidak terukur
2. Alignment CPL – CPMK – Materi – Penilaian	- Konsistensi antar capaian pembelajaran dan elemen lainnya - Keterkaitan logis antar komponen	20	17-20: Semua elemen terhubung logis dan utuh 13-16: Mayoritas terhubung <13: Tidak konsisten/alignment lemah
3. Strategi Pembelajaran Aktif & Relevan	- Menggunakan pendekatan student-centered - Mengintegrasikan teknologi secara tepat - Mendorong kolaborasi dan refleksi	15	13-15: Sangat inovatif dan aplikatif 10-12: Cukup relevan tapi kurang variatif <10: Tradisional dan pasif
4. Desain Penilaian & Evaluasi	- Mencakup penilaian formatif dan sumatif - Rubrik penilaian sesuai dengan CPMK - Ada strategi umpan balik	15	13-15: Menyeluruh dan komprehensif 10-12: Cukup sesuai <10: Kurang relevan atau tidak lengkap
5. Kesesuaian Media dan Sumber Belajar	- Pemilihan media dan sumber ajar relevan dan mendukung pencapaian tujuan - Pemanfaatan teknologi pembelajaran	10	9-10: Sangat sesuai dan mutakhir 7-8: Cukup baik <7: Tidak mendukung
6. Keberpihakan pada Diferensiasi dan Inklusivitas	- Memperhatikan keragaman karakteristik mahasiswa - Menyediakan alternatif pendekatan pembelajaran	10	9-10: Sangat inklusif dan responsif 7-8: Umum tapi adaptif <7: Mengabaikan keragaman peserta
7. Inovasi dan Orisinalitas Desain	- Mengandung ide baru dan kekhasan - Adaptif terhadap tantangan zaman	10	9-10: Sangat inovatif dan kontekstual 7-8: Cukup unik <7: Konvensional dan minim inovasi
8. Dokumentasi & Presentasi Desain	- Format rapi, sistematis, dan mudah dipahami - Presentasi meyakinkan dan profesional	5	5: Sangat rapi dan profesional 3-4: Cukup baik <3: Tidak sistematis

Kategori Nilai Akhir

Rentang Skor	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
60 – 74	Cukup
< 60	Perlu Perbaikan

F. Referensi

- Dick, W., Carey, L., & Carey, J.O. (2020). The Systematic Design of Instruction.
- Reigeluth, C. (2016). Instructional Theory.
- Branch, R.M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach.
- Majid, A. (2021). Perencanaan Pembelajaran.
- Jurnal Teknologi Pendidikan, E-Learning and Digital Media, dll.

Mengetahui
Koordinator S2 Teknologi Pendidikan ULM



Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP.195811111984031005

RPS MATA KULIAH: EVALUASI PROGRAM PENDIDIKAN (OBE-Based)

Program Studi: Magister Teknologi Pendidikan

Semester: 2

SKS: 3

Dosen Pengampu: Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.

Deskripsi Mata Kuliah:

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kompetensi merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pendidikan menggunakan berbagai pendekatan evaluasi berbasis capaian pembelajaran. Fokus utama pada penguasaan teori, teknik, dan praktik evaluasi program yang relevan dengan teknologi pendidikan.

CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi) yang Diampu MK

- CPL1: Mampu mengembangkan program pendidikan berbasis riset dan teknologi mutakhir.
- CPL2: Mampu mengevaluasi efektivitas program dan intervensi pendidikan berbasis data.
- CPL3: Beretika dan bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan berbasis hasil evaluasi.

CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) dan Sub-CPMK

CPMK	Deskripsi	Sub-CPMK
CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar evaluasi program pendidikan.	Menjelaskan fungsi, tujuan, dan jenis-jenis evaluasi.
CPMK2	Mahasiswa mampu menganalisis model-model evaluasi program pendidikan.	Menganalisis model seperti CIPP, Kirkpatrick, dan Stake.
CPMK3	Mahasiswa mampu merancang instrumen dan prosedur evaluasi yang valid dan reliabel.	Mendesain alat ukur, observasi, wawancara, kuesioner.
CPMK4	Mahasiswa mampu menyusun laporan evaluasi program pendidikan secara sistematis dan akademik.	Menyajikan data, analisis, dan rekomendasi berbasis temuan.

Pemetaan CPMK ke CPL

CPMK	CPL1	CPL2	CPL3
1	√		
2	√	√	
3		√	√
4	√	√	√

Strategi Pembelajaran (Metode & Media)

- **Metode:** Ceramah interaktif, diskusi kasus, problem-based learning, project-based learning.
 - **Media:** LMS, jurnal ilmiah, video pembelajaran, perangkat lunak statistik.
-

Rencana Mingguan

Minggu	Materi	Aktivitas Mahasiswa	Penilaian
1	Pendahuluan dan Konsep Evaluasi	Diskusi awal dan ekspektasi	Partisipasi
2	Tujuan dan Fungsi Evaluasi	Studi kasus tujuan evaluasi	Resume
3	Model Evaluasi: CIPP	Presentasi kelompok	Tugas analisis model
4	Model Evaluasi: Stake, Kirkpatrick	Diskusi panel	Quiz
5	Identifikasi kebutuhan evaluasi	Praktik penulisan desain	Tugas individu
6	Instrumen Evaluasi: Validitas & Reliabilitas	Latihan penyusunan instrumen	Peer review
7	Teknik Pengumpulan Data	Simulasi dan umpan balik	Tugas kelompok
8	Analisis Data Evaluasi	Analisis dengan software statistik	Laporan sementara
9	Penyusunan Laporan Evaluasi	Diskusi format dan konten	Tugas individu
10–12	Implementasi Mini Project Evaluasi	Pelaksanaan evaluasi lapangan	Monitoring & bimbingan
13	Presentasi Laporan Evaluasi	Presentasi hasil project	Penilaian presentasi
14	Review dan Refleksi	Refleksi capaian pembelajaran	Self-assessment
15	Ujian Akhir Semester	Penilaian akhir	UAS

Strategi Penilaian (OBE-Based Assessment)

Bentuk Penilaian	Bobot	Kriteria
Partisipasi Kelas	10%	Keaktifan, kontribusi pada diskusi
Tugas Individu	20%	Ketepatan konsep, kerapian, orisinalitas
Tugas Kelompok	20%	Kolaborasi, kualitas isi, kreativitas
Mini Project Evaluasi	30%	Implementasi, data, analisis, laporan
Ujian Akhir Semester	20%	Pemahaman menyeluruh, kemampuan sintesis

Rubrik Penilaian Mini Project Evaluasi Program Pendidikan

Aspek	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
Perumusan Masalah	Tidak jelas	Umum dan kabur	Spesifik dan relevan	Sangat jelas dan fokus
Model Evaluasi	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Tepat dan logis	Sangat relevan dan kuat
Instrumen & Teknik	Tidak valid	Valid namun kurang reliabel	Valid & reliabel	Sangat valid dan reliabel
Analisis Data	Tidak sistematis	Cukup sistematis	Sistematis & logis	Sangat mendalam dan kritis
Rekomendasi	Tidak ada atau lemah	Umum	Spesifik dan aplikatif	Strategis dan berdampak
Penulisan & Format	Banyak kesalahan	Cukup rapi	Rapi dan sesuai format	Sangat rapi dan profesional
Presentasi	Kurang komunikatif	Cukup menarik	Jelas dan menarik	Sangat meyakinkan dan interaktif

Mengetahui
Koordinator S2 Teknologi Pendidikan ULM



Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP.195811111984031005