



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
TARBIYAH DAN TADRIS
Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

Nama Dosen	:	Yashori Revola, M.Pd						
NIDN	:							
Mata Kuliah	:	ICT FOR EDUCATION						
Kelas	:	C						
SKS	:	2						
Capaian	:	<ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa memahami inovasi pembelajaran2. Mahasiswa mendeskripsikan kedudukan ICT dalam inovasi pembelajaran3. Mahasiswa mampu menganalisis analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran4. Mahasiswa mampu mendesain rancangan multimedia						
Pert.	Kemampuan akhir pembelajaran	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar	Tugas yg hrs diselesaikan	Kriteria, indikator, dan bobot penilaian	Referensi
1	Kontrak belajar Pengenalan mata kuliah Pembagian kelompok, Penjelasan diskusi dan penyusunan makalah	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa memiliki orientasi perkuliahan, mengatahui pokok bahasan perkuliahan, tugas, literatur dan evaluasi perkuliahan	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
2	Kedudukan Teknologi Informasi dalam pembelajaran	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa mampu memahami Teknologi Informasi dalam pembelajaran.	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
3	Pengertian inovasi pembelajaran, alasan perlunya inovasi dalam dunia pembelajaran, dan ICT sebagai inovasi pembelajaran	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa memahami peranan Teknologi Informasi sebagai inovasi pembelajaran di sekolah	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
4	Menjelaskan konsep dasar Multimedia. Dengan sub pokok bahasan akan di paparkan tentang; pengertian multimedia, hakikat multimedia	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep dasar Multimedia	Komputer dan Media Pembelajaran. dll

rt.	Kemampuan akhir pembelajaran	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar	Tugas yg hrs diselesaikan	Kriteria, indikator, dan bobot penilaian	Referensi
5	Mahasiswa mampu menjelaskan beberapa contoh implementasi atau pemanfaatan Multimedia dalam dunia pendidikan/pembelajaran di sekolah.	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan sub pokok bahasan akan di paparkan tentang; ICT untuk mendukung belajar masal/ clasikal, ICT untuk mendukung	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
6	Dampak Implementasi ICT dalam pembelajaran. Dengan sub pokok bahasan akan di paparkan tentang; Dampak negatif dan dampak positif	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa mampu menganalisis Dampak Implementasi Multimedia dalam pembelajaran	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
7	Pengembangan Media Berbasis ICT. Dengan sub pokok bahasan akan di paparkan tentang; komputer/Prezi sebagai media pembelajaran dan penyusunan media berbasis komputer/Prezi	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa mampu menjelaskan Pengembangan Media Berbasis ICT	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
8	8 : UTS	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Mengerjakan soal UTS	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Ujian UTS	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
9	Pengembangan Media Berbasis ICT. Pada sub pokok bahasan ini akan di jelaskan tentang: Desain media berbasis App Prezi	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa mampu mengembangkan media berbasis ICT	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
10	Pengembangan Media Berbasis ICT. Pada sub pokok bahasan ini akan di jelaskan tentang: Desain media berbasis App Prezi	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa mampu mengembangkan media berbasis ICT	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
11	Pengembangan Media Berbasis ICT. Pada sub pokok bahasan ini akan di jelaskan tentang: Desain media berbasis App Prezi	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Mahasiswa mampu mengembangkan media berbasis ICT	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
12	Praktek microsoft office Praktek pengembangan media (powerpoint, Kinimaster, dll)	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Memahami software untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer/Prezi	Komputer dan Media Pembelajaran. dll

art.	Kemampuan akhir pembelajaran	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Pengalaman Belajar	Tugas yg hrs diselesaikan	Kriteria, indikator, dan bobot penilaian	Referensi
13	Praktek microsoft office Praktek pengembangan media (powerpoint, Kinimaster, dll)	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Memahami software untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer/Prezi	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
14	Praktek microsoft office Praktek pengembangan media (powerpoint, Kinimaster, dll)	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Memahami software untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer/Prezi	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
15	Mengembangkan App Prezi & Kinimaster	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Diskusi dan Praktek	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Memahami software untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer/Prezi	Komputer dan Media Pembelajaran. dll
16	16 : UAS	Buku, Jurnal, Aplikasi, Artikel Ilmiah	Mengerjakan soal UAS	2 x 50 menit	Menyimak, Mengamati, Mendiskusikan, dan Menjawab soal	Kehadiran, Keaktifan di kelas	Pengumpulan Produk Media	Komputer dan Media Pembelajaran. dll

DITETAPKAN DI : BENGKULU
PADA TANGGAL : 11 Maret 2021

DOSEN



Yashori Revola, M.Pd

NIDN :

Mengetahui,,

Feny Martina, M.Pd
NIDN : 424038701