



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
Fakultas Tarbiyah dan Tadris
Jurusan Tadris
Prodi Tadris Bahasa Inggris
Jln. Raden Fatah, Pagar Dewa Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah : ICT For Education	Kode Mata Kuliah: -	Rumpun MK : Beban Belajar : 2 SKS	Sifat Mata Kuliah: Wajib	Semester: IV Kelas: B dan C	Tanggal Penyusunan: 04 Maret 2021
Otorisasi	Dosen Pengembang Pengampu Mata Kuliah : Yashori Revola, M.Pd	RPS/ Dr. H. Ali Akbarjono, S.Ag.,S.Hum.,M.Pd	Koordinator Rumpun Mata Kuliah (RMK) : Feny Martina, M. Pd	Ketua Prodi :	
Capaian Pembelajaran	Program Studi (CPL Prodi)	<p>A. Sikap dan Tata Nilai</p> <p>S1 Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; S2 Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; S3 Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila; S4 Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa; S5 Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; S6 Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; S7 Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; S8 Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; S9 Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; S10 Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. S11 Bertanggung jawab sepenuhnya terhadap nilai-nilai akademik yang diembannya sebagai calon guru pada pendidikan bahasa inggris. S12 Memiliki komitmen keilmuan dan keislaman yang berciri khas ahlussunnah wal jamaah an-nahdliyah S13 Menampilkan diri sebagai pribadi muslim yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, dan menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat</p> <p>B. Penguasaan Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memahami dan menguasai prinsip-prinsip, konsep, dasar ICT For Education , serta memahami kinerja dan prioritas kepentingan bersama.			

		<p>2. Memahami nilai-nilai fundamental dalam perbedaan masing-masing bahasa dan disiplin ilmu.</p> <p>3. Memahami berbagai varian pendekatan, metode dan teknik pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris dalam manajemen kelas berbasis ICT.</p> <p>4. Memahami berbagai informasi dan ide dalam berbagai bentuk media kepada masyarakat yang sesuai dengan bidangnya atau masyarakat umum.</p> <p>C. Keterampilan Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai-nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya. 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur. 3. Mampu mengambil keputusan dengan tepat dan benar dalam konteks penjelasan masalah di bidang keahliannya berdasarkan analisis informasi dan data yang dapat. 4. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang dibawah tanggungjawabnya dan mampu mengelola pembelajaran mandiri. <p>D. Keterampilan Khusus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengaplikasikan prinsip dasar kependidikan bahasa Inggris dalam proses penyelesaian masalah pembelajaran bahasa Inggris. 2. Mampu mengoptimalkan teknologi dan informasi dalam menyelesaikan persoalan penerjemahan bahasa Inggris. 3. Mampu berkomunikasi dalam bahasa asing baik secara lisan maupun tulisan, kreatif dalam memunculkan ide yang inovatif, dan dapat mengembangkan dan mengaplikasikannya.
	Mata Kuliah (CP MK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami inovasi pembelajaran 2. Mahasiswa mendeskripsikan kedudukan ICT dalam inovasi pembelajaran 3. Mahasiswa mampu menganalisis analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran 4. Mahasiswa mampu mendesain rancangan multimedia 5. Mahasiswa mampu mengembangkan multimedia yang relevan dengan sekolah (SD, SMP atau SMA)
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah membahas tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ICT, yang dimulai dari dasar media dan inovasi pembelajaran, desain, pengembangan dan produksi multimedia pembelajaran di sekolah.	
Daftar Pustaka	Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asra, Deni Darmawan & Cepi Riyana. 2007. Komputer dan Media Pembelajaran. Jakarta. DIKTI, Depdiknas

	<p>2. Abdul Kadir . 2003. Pengenalan Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi Offset.</p> <p>3. Budi Sutedjo Dharma Oetomo. 2002. E-education; konsep TI dan aplikasi internet pendidikan. Yogyakarta: Andi Offset.</p> <p>4. Depdiknas. 2006. Keterampilan Dasar Teknologi Informasi Dan Komunikasi; Konsorsium Program PJJ S-1 PGSD, Jakarta: Depdiknas.</p> <p>5. Hartono Jogiyanto. 2000. Pengenalan Komputer; dasar ilmu komputer, pemrograman, sistem informasi dan intelegensi buatan, Yagyakarta: Andi Offset</p> <p>6. Kadir Abdul & Triwahyuni Terra CH. 2005. Pengenalan Teknologi Informasi, Yogyakarta: Andi Offset.</p> <p>7. Suprayekti, dkk. 2003. Pembaharuan pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka.</p> <p>8. Sri Anitah. 2008. Media Pembelajaran. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.</p> <p>9. Sadiman, A. S, dkk. (2006). <i>Media Pendidikan</i>. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.</p>			
Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> • Jurnal ilmiah dari internet • https://prezi.com/education/?click_source=logged_element&page_location=header&element_text=education 			
	<p>Media pembelajaran</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="512 589 1051 684">Software:</td><td data-bbox="1051 589 2115 684">Hardware:</td></tr> <tr> <td data-bbox="512 684 1051 684">MS Power Point, WhatsApp , Zoom, AZ Screen, Kinimaster, WAG, G.drive, Startup sederhana</td><td data-bbox="1051 684 2115 684">Komputer, LCD Proyektor, White Board, kertas HVS</td></tr> </table>	Software:	Hardware:	MS Power Point, WhatsApp , Zoom, AZ Screen, Kinimaster, WAG, G.drive, Startup sederhana
Software:	Hardware:			
MS Power Point, WhatsApp , Zoom, AZ Screen, Kinimaster, WAG, G.drive, Startup sederhana	Komputer, LCD Proyektor, White Board, kertas HVS			
Dosen Payung / Koordinator	Dr. Ali Akbarjono, S.Ag.,S.Hum.,M.Pd			
Dosen Pengampu	Yashori Revola, M.Pd			

Mingg u Ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
1	Recognizing the course objectives Sikap: Membangun Kerjasama, Memiliki motivasi & visi	Mahasiswa menyimpulkan tujuan perkuliahan, kepentingan dan relevansi perkuliahan dengan karirnya di masa depan	1. Kehadiran 2. Partisipasi dalam diskusi	Ceramah, Brainstorming, Melihat tayangan, Diskusi Kelompok <i>Waktu : 100 Menit</i>	Course description; rules and conducts;	5
2	Mahasiswa mampu memahami Teknologi Informasi dalam pembelajaran.	Mahasiswa meninjau dan berbagi (mendiskusikan) pemahamannya tentang Kedudukan Teknologi Informasi dalam pembelajaran	1. Kehadiran 2. Partisipasi dalam diskusi	Melihat tayangan, Diskusi Kelompok <i>Waktu : 100 Menit</i>	Kedudukan Teknologi Informasi dalam pembelajaran	5
3	Mahasiswa memahami peranan Teknologi Informasi sebagai inovasi pembelajaran di sekolah	Mahasiswa meninjau dan berbagi (mendiskusikan) pemahamannya tentang inovasi pembelajaran	1. Kehadiran 2. Partisipasi dalam diskusi	Melihat tayangan, Diskusi Kelompok <i>Waktu : 100 Menit</i>	Pengertian inovasi pembelajaran, alasan perlunya inovasi dalam dunia pembelajaran, dan ICT sebagai inovasi pembelajaran	5
4	Mahasiswa mampu Menjelaskan konsep dasar Multimedia	Mahasiswa meninjau dan berbagi (mendiskusikan) pemahamannya tentang konsep dasar Multimedia	1. Kehadiran 2. Partisipasi dalam diskusi	Melihat tayangan, Diskusi Kelompok <i>Waktu : 100 Menit</i>	Menjelaskan konsep dasar Multimedia. Dengan sub pokok bahasan akan di paparkan tentang; pengertian multimedia, hakikat multimedia	10
5	Mahasiswa mampu menjelaskan beberapa contoh implementasi atau pemanfaatan Multimedia dalam dunia pendidikan/pembelajaran di sekolah.	Mahasiswa meninjau dan berbagi (mendiskusikan) pemahamannya tentang pemanfaatan Multimedia dalam dunia pendidikan/pembelajaran di sekolah.	1. Kehadiran 2. Partisipasi dalam diskusi	Melihat tayangan, Diskusi Kelompok <i>Waktu : 100 Menit</i>	Pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan sub pokok bahasan akan di paparkan tentang; ICT untuk mendukung belajar masal/ clasikal, ICT untuk mendukung belajar mandiri, dan ICT untuk mendukung sistem administrasi, serta ICT untuk mengembangkan <i>personality</i> , dll	10

6	Mahasiswa mampu menganalisis Dampak Implementasi Multimedia dalam pembelajaran	Mahasiswa meninjau dan berbagi (mendiskusikan) pemahamannya tentang Dampak Implementasi Multimedia dalam pembelajaran	1. Kehadira 2. Partisipasi dalam diskusi	Melihat tayangan, Diskusi Kelompok <i>Waktu : 100 Menit</i>	Dampak Implementasi ICT dalam pembelajaran. Dengan sub pokok bahasan akan di paparkan tentang; Dampak negatif dan dampak positif	10
7	Mahasiswa mampu menjelaskan Pengembangan Media Berbasis ICT	Mahasiswa meninjau dan berbagi (mendiskusikan) pemahamannya tentang Pengembangan Media Berbasis ICT	1. Kehadira 2. Partisipasi dalam diskusi	Melihat tayangan, Diskusi Kelompok <i>Waktu : 100 Menit</i>	Pengembangan Media Berbasis ICT. Dengan sub pokok bahasan akan di paparkan tentang; komputer/Prezi sebagai media pembelajaran dan penyusunan media berbasis komputer/Prezi	10
8	U T S (Ujian Tengah Semester)					
9 -10	Mahasiswa mampu mengembangkan media berbasis ICT	Mahasiswa mendengarkan penjelasan dan informasi yang diberikan dalam berbagai media, mendiskusikan konten informasi tersebut, mencari materi menyimak di luar kelas secara individu	1. Kehadira 2. Tugas 3. Partisipasi dalam diskusi	Project-based learning <i>Waktu : 100 Menit</i>	Pengembangan Media Berbasis ICT. Pada sub pokok bahasan ini akan di jelaskan tentang: Desain media berbasis App Prezi (Mengembangkan App Prezi & Kinimaster)	15
11-15	Memahami software untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer/Prezi	Mahasiswa mendengarkan penjelasan, dan memahami konteks yang harus dilakukan, praktek penggunaan aplikasi untuk membuat atau merancang media pembelajaran.	1. Kehadira 2. Tugas 3. Partisipasi dalam diskusi	Diskusi, tugas mandiri <i>Waktu : 100 Menit</i>	Praktek microsoft office Praktek pengembangan media (powerpoint, Kinimaster, dll)	30
16	U A S (Ujian Akhir Semester) / Pengumpulan Produk Media Pembelajaran					

Komponen dan Bobot Penilaian :

1. Tugas Individu & Kelompok (a) : 25%
2. Sikap dan Perilaku Belajar (b) : 25 %
3. Ujian Tengah Semester (c) : 20% (Ujian Tertulis dan Portofolio Materi Pertemuan 1-7)
4. Ujian Akhir Semester (d) : 20% (Ujian Tertulis + Pengumpulan Produk Media Pembelajaran)
5. Absen (e) : 10% (minimal kehadiran 75%)

Nilai Akhir = (a x 25%)+(b x 25%)+(c x 20%)+(d x 20%)+ (e x 10%)

Dosen Penanggung Jawab,

Dr. Ali Akbarjono, S.Ag.,S.Hum.,M.Pd
NIP. 197509252001121004

Bengkulu, 04 Maret 2021
Dosen Pengampu,

Yashori Revola, M.Pd
NIDN.

Mengetahui,
Ketua Prodi TBI,

Feny Martina, M.Pd
NIP 198703242015032002