

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi	8620304048	Desain Pembelajaran	T=1	P=1	4	8 April 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
			-		Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-Sikap	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara profesional dan bertanggung jawab				
	CPL-Pengetahuan	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
	CPL-Kompetensi Khusus	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (<i>case method</i>) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (<i>team based project</i>) dalam bidang teknologi Pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital				
	CPL-Kompetensi Umum	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
CPMK-S..	Mampu melaksanakan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam rangka menyediakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan keilmuan Teknologi Pendidikan					

CPMK-P..	Mampu mengaplikasikan keilmuan teknologi pendidikan dalam rangka menyediakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran												
CPMK-KK...	Mampu memfasilitasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan pembelajaran kelompok berbasis proyek (team based project) dalam bidang Teknologi Pendidikan												
CPMK-KU..	Mampu mengelola pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran												
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)													
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, karakteristik, fungsi dan manfaat teknologi informasi dan komunikasi												
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, kategori, dan hubungan sistem komputasi dalam teknologi informasi												
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan komponen utama sistem komputer dalam teknologi informasi												
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, bentuk, contoh, peran dan perkembangan sistem telekomunikasi dan jaringan dalam teknologi informasi												
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, jenis-jenis, perkembangan, dan contoh penerapan sistem database dalam teknologi informasi												
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan perkembangan internet dan world wide web (WWW)												
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, jenis-jenis sistem aplikasi												
Sub-CPMK8	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan contoh e-learning												
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan contoh mobile learning												
Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan contoh hypermedia												
Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, fungsi, manfaat learning management system												
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi-aplikasi dan fitur-fitur dalam learning management system												
Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menciptakan learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran												
Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK													
	Sub-CP MK 1	Sub-CP MK 2	Sub-CP MK 3	Sub-CP MK 4	Sub-CP MK 5	Sub-CP MK 6	Sub-CP MK 7	Sub-CP MK 8	Sub-CP MK 9	Sub-CP MK 10	Sub-CP MK 11	Sub-CP MK 12	Sub-CP MK 13
CPMK-S..	√			√	√	√							√

	CPMK-P...		√	√	√	√		√	√		√	√		√
	CPMK-KK...													√
	CPMK-KU...					√	√	√	√	√	√			
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang konsep dan prosedur memfasilitasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pada matakuliah ini disajikan berbagai macam materi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan serta sikap sehingga diharapkan setelah melaksanakan matakuliah pembelajaran berbasis TIK akan menjadi ahli dibidang pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Analisis Pendidikan.													
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian, karakteristik, fungsi, manfaat teknologi informasi dan komunikasi 2. Pengertian, kategori, dan hubungan sistem komputasi 3. Komponen utama dalam sistem komputer 4. Pengertian, bentuk, contoh, peran, perkembangan telekomunikasi dan jaringan 5. Pengertian, jenis-jenis, perkembangan, contoh penerapan database 6. Pengertian dan perkembangan internet dan WWW 7. Pengertian dan Jenis-jenis aplikasi 8. Pengertian dan contoh e-learning 9. Pengertian dan contoh mobile learning 10. Pengertian dan contoh hypermedia 11. Pengertian, fungsi, manfaat LMS 12. Aplikasi dan fitur dalam LMS 13. Pengembangan LMS 													
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Edy I., Jurike V. 2014. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish</i> 2. <i>Durin, Allison. 2009. Mobile Technology for Children: Design for Interaction and Learning . USA: Elseiver</i> 3. <i>Dian Wahyuningsih (pengarang); Rakhmat Makmur (pengarang). (2017; © 2017 pada Penerbit Informatika). E-learning : teori dan aplikasi / Dian Wahyuningsih, M.Pd., Rakhmat Makmur. Bandung :: Informatika Bandung,.</i> 4. <i>Ficarra, Francisco V. Cipolla. 2010. Quality and Communicability for Interactive Hypermedia Systems: Concepts and Practices for Design. USA: IGI Global</i> 5. Harefa, Neli. 2020. Learning Mangement System. Jakarta: UKI PRESS. http://repository.uki.ac.id/1927/1/BukuLearningManagementSystem.pdf. 												
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Surabaya: Teknologi 2. Referensi Anderson, terry dan Fathi Elloumi. 2004. Theory and Practice of Online Learning. USA: Athabasca University 												

Dosen Pengampu							
Matakuliah syarat		1. Pengantar Teknologi Pendidikan 2. Pengantar Komunikasi 3. Desain Pesan 4. Teori Belajar 5. Pengembangan Media					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, karakteristik, fungsi dan manfaat teknologi informasi dan komunikasi	1. Mahasiswa mampu menjelaskan makna teknologi informasi dan komunikasi 2. Mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik teknologi informasi dan komunikasi 3. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi atau kegunaan teknologi	- Tes Tulis dan Lisan		- Ceramah - Diskusi - Tanya Jawab - Penugasan	1	1%

		informasi dan komunikasi 4. Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat teknologi informasi dan komunikasi					
2	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, kategori, dan hubungan sistem komputasi dalam teknologi informasi	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian sistem komputasi 2. Mahasiswa mampu menjelaskan empat kategori hardware dan software 3. Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan software dan hardware	- Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan		- Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok	1	1%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan komponen utama sistem komputer dalam teknologi informasi	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian CPU 2. Mahasiswa mampu menjelaskan media	- Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan		- Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok	1	4%

		penyimpanan komputer 3. Mahasiswa menjelaskan komponen input dan output komputer					
4	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, bentuk, contoh, peran dan perkembangan sistem telekomunikasi dan jaringan dalam teknologi informasi	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian telekomunikasi 2. Mahasiswa mampu menjelaskan contoh telekomunikasi 3. Mahasiswa menjelaskan peran telekomunikasi dalam pembelajaran 4. Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan telekomunikasi	- Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan		- Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok	1	4%
5	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, jenis-jenis, perkembangan, dan contoh penerapan	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian database	- Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan		- Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok	1	4%

	sistem database dalam teknologi informasi	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis database 3. Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan database 					
6	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan perkembangan internet dan world wide web (WWW)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian internet 2. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian WWW 3. Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan internet dan WWW 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok 	1	4%
7	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, jenis-jenis sistem aplikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian aplikasi 2. Mahasiswa mampu menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok 	1	4%

		jenis-jenis aplikasi						
8			UTS					20%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan contoh e-learning	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian e-learning 2. Mahasiswa mampu menjelaskan contoh e-learning 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok 	3	4%	
10	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan contoh mobile learning	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian mobile learning 2. Mahasiswa mampu menjelaskan contoh mobile learning 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok 	2	4%	
11	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan contoh hypermedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian hypermedia 2. Mahasiswa mampu menjelaskan contoh hypermedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok 	4	4%	

12	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, fungsi, manfaat learning management system	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian LMS 2. Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat LMS 3. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi LMS 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok 	5	4%
13	Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi-aplikasi dan fitur-fitur dalam learning management system	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi-aplikasi LMS 2. Mahasiswa mampu mmenjelaskan fitur-fitur aplikasi LMS 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis dan Lisan - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab - Presentasi Kelompok 	5	4%
14	Mahasiswa mampu menciptakan learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat rancangan LMS sesuai dengan permasalahan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Penilaian Unjuk Kerja - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab 	5	4%
15	Mahasiswa mampu menciptakan learning management system sesuai dengan permasalahan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat laporan/ manual book/ dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Penilaian Unjuk Kerja - Observasi Partisipan 		<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi - Tanya Jawab 	5	4%

		LMS sesuai dengan permasalahan pembelajaran					
16	UAS						30%

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 prodinya 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-CP 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. **Teknik 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. **PB**=Proses Belajar, **PT**=Penugasan Terstruktur, **KM**=Kegiatan Mandiri.

Portofolio Penilaian & Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal - Bobot(%)*)	Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs (0-100)	1d((Nilai Mhs) X (Bobot%)*)	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan makna teknologi informasi dan komunikasi 2. Mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik teknologi informasi dan komunikasi 3. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi atau kegunaan teknologi informasi dan komunikasi 4. Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat teknologi informasi dan komunikasi 	Tugas 1 <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan definisi teknologi informasi dan komunikasi 2. Jelaskan karakteristik teknologi informasi dan komunikasi 3. Jelaskan definisi fungsi kegunaan teknologi informasi dan komunikasi 4. Jelaskan manfaat teknologi informasi dan komunikasi 	1%	1%		
2	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian sistem komputasi 	Tugas 2 <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian sistem komputasi 2. Jelaskan empat kategori hardware dan software 	1%	1%		

				<ul style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa mampu menjelaskan empat kategori hardware dan software 3. Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan software dan hardware 	<ul style="list-style-type: none"> 3. Jelaskan hubungan antara software dan hardware 					
3	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK3	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian CPU 2. Mahasiswa mampu menjelaskan media penyimpanan komputer 3. Mahasiswa menjelaskan komponen input dan output komputer 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 3 1. Jelaskan pengertian CPU 2. Jelaskan pengertian dan berikan contoh media penyimpanan pada komputer 3. Jelaskan dan berikan contoh komponen input dan output komputer 	4%	4%			
4	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK4	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian telekomunikasi 2. Mahasiswa mampu menjelaskan contoh telekomunikasi 3. Mahasiswa menjelaskan peran 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas 4 1. Jelaskan pengertian telekomunikasi dan jaringan 2. Jelaskan contoh telekomunikasi dan jaringan 3. Jelaskan peran teknologi komunikasi dan jaringan dalam pembelajaran 	4%	4%			

				telekomunikasi dalam pembelajaran 4. Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan telekomunikasi	4. Jelaskan perkembangan telekomunikasi dan jaringan pada era saat ini					
5	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK5	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian database 2. Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis database 3. Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan database	Tugas 5 1. Jelaskan pengertian database 2. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis database 3. Jelaskan perkembangan database	4%	4%			
6	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK6	1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian internet 2. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian WWW 3. Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan internet dan WWW	Tugas 6 1. Jelaskan pengertian internet 2. Jelaskan pengertian WWW 3. Jelaskan sejarah dan perkembangan internet dan WWW	4%	4%			

7	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian aplikasi 2. Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis aplikasi 	<p>Tugas 7</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian aplikasi 2. Sebutkan nama-nama yang termasuk software aplikasi berdasarkan kategori dari jenis aplikasi tersebut 	4%	4%			
8	Evaluasi Tengah Semester (ETS)					20%	20%			
9	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian e-learning 2. Mahasiswa mampu menjelaskan contoh e-learning 	<p>Tugas 8</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian e-learning 2. Sebutkan dan jelaskan contoh atau bentuk dari e-learning 	4%	4%			
10	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian mobile learning 2. Mahasiswa mampu menjelaskan contoh mobile learning 	<p>Tugas 9</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian mobile learning 2. Jelaskan contoh-contoh mobile learning 	4%	4%			
11	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian hypermedia 2. Mahasiswa mampu menjelaskan 	<p>Tugas 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian hypermedia 2. Jelaskan contoh hypermedia sertakan sumbernya 	4%	4%			

				contoh hypermedia						
12	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK11	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian LMS 2. Mahasiswa mampu menjelaskan manfaat LMS 3. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi LMS 	<p>Tugas 11</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian LMS 2. Jelaskan manfaat LMS 3. Jelaskan fungsi LMS 	4%	4%			
13	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK12	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan aplikasi-aplikasi LMS 2. Mahasiswa mampu mmenjelaskan fitur-fitur aplikasi LMS 	<p>Tugas 12</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan dan jelaskan software aplikasi pengembang LMS 2. Sebutkan dan jelaskan masing-masing fiturnya 	4%	4%			
14	CPL-P	CPMK-P	Sub-CPMK13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat rancangan LMS sesuai dengan permasalahan pembelajaran 	<p>Tugas 13</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah rancangan LMS sesuai dengan permasalahan pembelajaran 	4%	4%			
15	CPL-KK	CPMK-KK	Sub-CPMK13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat laporan/ manual book/ dokumentasi LMS sesuai dengan 	<p>Tugas 14</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah manual book LMS sesuai dengan permasalahan pembelajaran yang memuat bagaimana cara 	4%	4%			

			permasalahan pembelajaran	menggunakannya dan fitur-fiturnya					
16	Evaluasi Akhir Semester (EAS)				30%	30%			
Total bobot (%)					100	100			
Nilai akhir mahasiswa (ȳ(Nilai Mhs) X (Bobot%))									

Catatan: CLO = Courses Learning Outcomes, LLC = Lesson Learning Outcomes