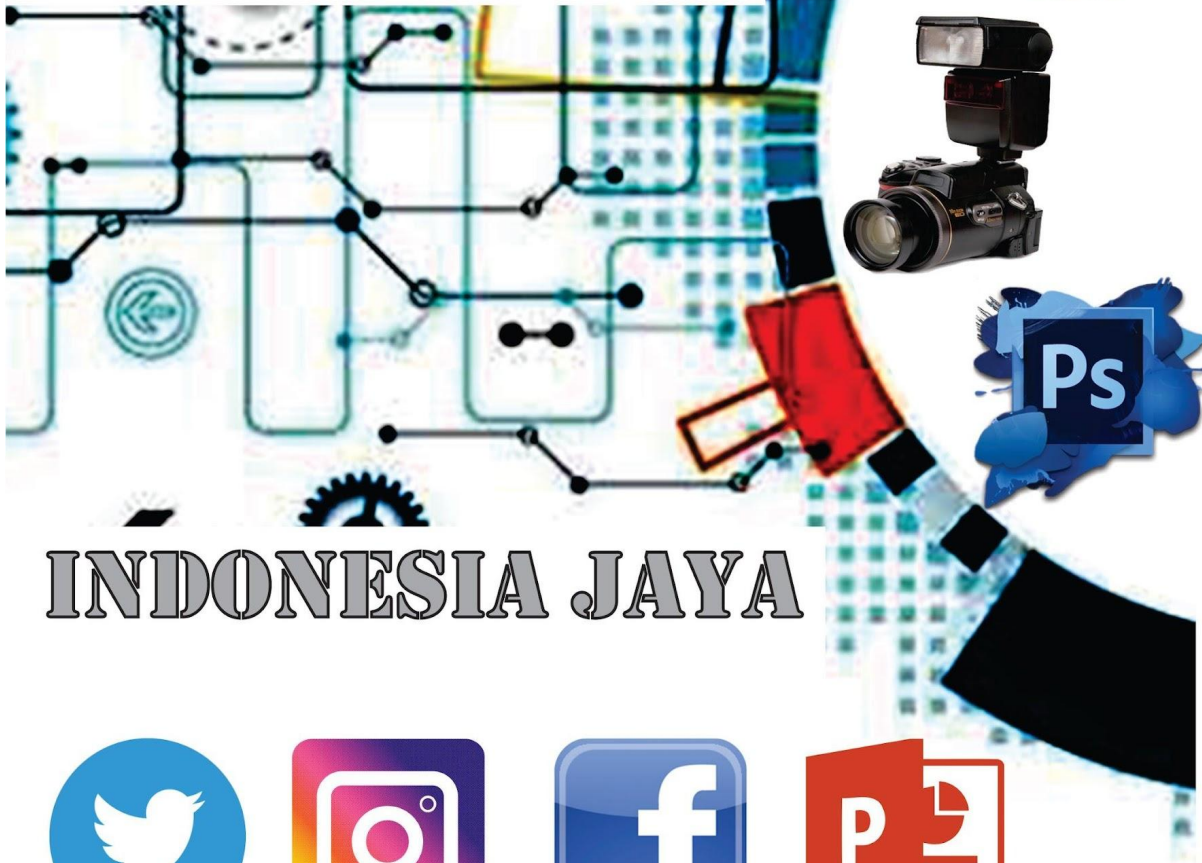


*MBKM PROGRAM STUDI
TEKNOLOGI PENDIDIKAN*

**KAMPUS
MERDEKA**



INDONESIA JAYA



BAB 1

PENDAHULUAN

A. DASAR PEMIKIRAN

Perjalanan pendidikan di Indonesia tidak luput dari pengaruh perubahan zaman yang menyebabkan terjadinya pergeseran tujuan pendidikan nasional. Globalisasi yang melanda seluruh dunia di abad ke 21 menyebabkan tujuan pendidikan nasional tidak lagi hanya untuk mencerdaskan bangsa dan memerdekakan manusia namun bergeser mengarah kepada pendidikan sebagai komoditas karena lebih menekankan penguasaan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) yang bersifat pragmatis dan materialis. Hal ini tentu menjadi perhatian kita semua mengingat tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam UU No 20 Tahun 2003, Pasal 3, tidak hanya berorientasi terhadap pragmatism dan materialisme namun memiliki tujuan yang utuh untuk membentuk manusia yang memiliki iman dan taqwa (IMTAQ) serta menguasai IPTEKS. Pergeseran tujuan pendidikan nasional tersebut semakin terasa saat ini dengan terjadinya krisis karakter di bidang pendidikan, karena pragmatism dalam merespon kebutuhan pasar kerja lebih menekankan kepada hal-hal yang bersifat materialisme sehingga melupakan pengajaran dengan semangat kebangsaan, keadilan sosial, serta sifat-sifat kemanusiaan yang memiliki moral luhur sebagai warga negara.

Kurikulum merupakan nyawa dari suatu program pembelajaran sehingga keberadaannya memerlukan rancangan, pelaksanaan serta evaluasi secara dinamis sesuai dengan perkembangan zaman, kebutuhan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) serta kompetensi yang dibutuhkan oleh masyarakat, maupun pengguna lulusan perguruan tinggi. Perkembangan IPTEKS di abad ke-21 yang berlangsung secara cepat mengikuti pola logaritma, menyebabkan Standar Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) juga mengikuti perubahan tersebut. Dalam kurun waktu enam tahun SN-Dikti telah mengalami tiga kali perubahan, yaitu dari Permenristekdikti No 49 tahun 2014 diubah menjadi Permenristekdikti No 44 tahun 2015, dan terakhir diubah menjadi Permendikbud No 3 tahun 2020 seiring dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Bagi khalayak umum seringkali perubahan tersebut dipersepsikan secara keliru sebagai suatu keharusan bahwa setiap

ganti menteri pendidikan, ganti pula kurikulum pendidikannya. Akan tetapi sesungguhnya perubahan kurikulum pendidikan merupakan keniscayaan sepanjang tidak bertentangan dengan filosofi pendidikan serta peraturan yang berlaku.

Berkaitan dengan masalah tersebut di atas ada baiknya kita mencoba menengok kembali filsafat pendidikan yang dikemukakan oleh Bapak Pendidikan Nasional, Ki Hadjar Dewantoro, bahwa hakikat pendidikan, serta strategi mencapai hasil pendidikan yang sesuai dengan budaya Indonesia. Tiga prinsip yang disebut “Trikon”, y.i. Kontinyu, Konvergen, serta Konsentris bermakna bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang berkelanjutan sepanjang hayat, memadukan antara ilmu pengetahuan yang bersumber dari dalam dan luar negeri dengan kelembutan budi pekerti yang bersumber dari budaya nasional Indonesia. Kesemuanya itu dapat dicapai jika konsep sistem “among” yang berjiwa kekeluargaan dalam pendidikan bersendikan atas dua (2) dasar, yaitu pertama kodrat alam sebagai syarat kemajuan dengan secepat-cepatnya dan sebaik-baiknya; kedua kemerdekaan sebagai syarat dinamisasi kekuatan lahir dan batin peserta didik agar dapat memiliki pribadi yang kuat dari hasil berpikir serta bertindak merdeka tanpa tekanan dan hambatan dalam mengembangkan potensi dirinya. Prinsip yang dikemukakan ini sejalan dengan karakter yang diharapkan mengejawantah sebagai sikap pendidik dan pemimpin yaitu: Ing ngarso sung tulodo, Ing madya mangun karso, dan Tut wuri handayani.

Terbitnya Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, mendorong semua perguruan tinggi untuk menyesuaikan diri dengan ketentuan tersebut. KKNI merupakan pernyataan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang penjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (learning outcomes). Perguruan tinggi sebagai penghasil SDM terdidik perlu mengukur lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki ‘kemampuan’ setara dengan ‘kemampuan’ (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI. Sebagai kesepakatan nasional, ditetapkan lulusan Program Sarjana/Sarjana Terapan misalnya paling rendah harus memiliki “kemampuan” yang setara dengan “capaian pembelajaran” yang dirumuskan pada jenjang 6 KKNI, Magister/Magister Terapan setara jenjang 8, dan Doktor/Doktor Terapan setara jenjang 9.

Perguruan tinggi dalam menyusun atau mengembangkan kurikulum, wajib mengacu pada KKNi dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Tantangan yang dihadapi oleh perguruan tinggi dalam pengembangan kurikulum di era Industri 4.0 adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru meliputi literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia yang berakhlak mulia berdasarkan pemahaman keyakinan agama. Perguruan tinggi perlu melakukan reorientasi pengembangan kurikulum yang mampu menjawab tantangan tersebut.

Kurikulum pendidikan tinggi merupakan program untuk menghasilkan lulusan, sehingga program tersebut seharusnya menjamin agar lulusannya memiliki kualifikasi yang setara dengan kualifikasi yang disepakati dalam KKNi. Konsep yang dikembangkan Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan selama ini, dalam menyusun kurikulum dimulai dengan menetapkan profil lulusan yang dijabarkan menjadi rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Rumusan kemampuan pada deskriptor KKNi dinyatakan dengan istilah capaian pembelajaran (terjemahan dari learning outcomes), dimana kompetensi tercakup di dalamnya atau merupakan bagian dari capaian pembelajaran (CP). Penggunaan istilah kompetensi yang digunakan dalam pendidikan tinggi (DIKTI) ditemukan pada Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang SN-DIKTI pasal 5, ayat (1), yang menyatakan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL).

Deskripsi capaian pembelajaran dalam KKNi, mengandung empat unsur, yaitu unsur sikap dan tata nilai, unsur kemampuan kerja, unsur penguasaan keilmuan, dan unsur kewenangan dan tanggung jawab. Sedangkan pada SN-Dikti rumusan CPL tercakup dalam salah satu standar yaitu Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Dalam SN-Dikti, CPL terdiri dari unsur sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan pengetahuan. Unsur sikap dan keterampilan umum telah dirumuskan secara rinci dan tercantum dalam lampiran SN-Dikti, sedangkan unsur keterampilan khusus dan pengetahuan harus dirumuskan oleh forum program studi sejenis yang merupakan ciri lulusan prodi tersebut. Berdasarkan CPL tersebut penyusunan kurikulum suatu program studi dapat dikembangkan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, dinyatakan bahwa penyusunan kurikulum adalah hak perguruan tinggi, tetapi selanjutnya dinyatakan harus mengacu kepada standar nasional (Pasal 35 ayat (1)). Secara garis besar kurikulum, sebagai sebuah rancangan, terdiri atas empat unsur, yakni capaian pembelajaran, bahan kajian, proses pembelajaran untuk mencapai, dan penilaian.

Perumusan CPL mengacu pada deskriptor KKNI khususnya pada bagian Pengetahuan dan Keterampilan khusus, sedangkan pada bagian Sikap dan Keterampilan Umum dapat diadopsi dari SN-Dikti. Sedangkan penyusunan kurikulum selengkapannya mengacu pada delapan (8) Standar Nasional Pendidikan, ditambah dengan 8 Standar Nasional Penelitian, dan delapan (8) Standar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat.

Dengan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat akhir-akhir ini, profesionalisme saja tidak cukup. Setiap manusia harus memiliki karakter yang kokoh dan positif untuk menunjang profesionalisme mereka sehingga memiliki martabat yang baik pula di kalangan masyarakat global. Untuk menunjang peningkatan sumber daya manusia dalam bidang kependidikan dan kependidikan Program Studi Teknologi Pendidikan adalah wahana untuk melahirkan tenaga pendidik dan kependidikan yang memiliki kompetensi dalam bidang Pengembang Kurikulum, Teknologi Pembelajaran, Pengajar Multimedia

Dalam rangka mencapai visi dan misi program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Madako Tolitoli, maka perlu disusun kurikulum berbasis kompetensi yang sesuai dengan ciri khas keilmuan atau keahlian dari program studi tersebut sebagai bagian dari pencapaian visi misi Universitas Madako Tolitoli.

Misi Universitas Madako Tolitoli “Universitas Madako Tolitoli Unggul, Berdaya Saing dan Berkarakter dalam Pengembangan Kawasan Pesisir. Sedangkan Visi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Adalah “Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Unggul, Berdaya Saing dan Berkarakter dalam Pengembangan SDM yang profesional, cerdas, dan bermartabat berbasis Kajian Pesisir. Dan Misi Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan yaitu:

1. Menyelenggarakan Tridarma Perguruan Tinggi yang berkualitas dan berdaya saing yang berbasis Kajian pesisir.

2. Mengembangkan SDM profesional, cerdas, kompetitif dan bermartabat memiliki kemandirian sesuai dengan kebutuhan *stakeholder* dalam bidang peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan .
3. Mengembangkan SDM yang memiliki integritas, kepribadian dan berakhlak mulia yang dilandasi jati diri religius.
4. Memperkuat tata kelola yang profesional

B. Landasan

B1. Landasan Yuridis

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
3. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang PendidikanTinggi
4. Peraturan Presiden RINomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)
5. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
6. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentangGuru
7. Peraturan Pemerintah nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
8. Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)
9. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
10. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 27 Tahun 2008 tentang standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Konselor
11. Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional guru dan Angka Kreditnya.
12. Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
13. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
14. Panduan Pengembangan Kurikulum Program Studi Universitas Madako Tolitoli Tahun 2020.

B2. Landasan Filosofi

Pengembangan kurikulum prodi di UMADA Tolitoli didasarkan atas berbagai filosofi seperti humanisme, esensialisme, parenialisme, idealisme, dan rekonstruktivisme sosial dengan pemikiran sebagai berikut. secara filosofis program studi Teknologi Pendidikan melakukan perencanaan kurikulum, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas. Tahapan ini bertujuan agar mahasiswa memahami hakekat hidup dan memiliki kemampuan yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya baik secara individu, maupun di masyarakat.

B3. Landasan Teoritis

Pengembangan Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan di UMADA Tolitoli didasarkan atas ilmu prinsip-prinsip pengembangan kurikulum sebagai berikut.

- a. Relevansi; Kurikulum dan pembelajaran harus relevan dengan perkembangan IPTEKS, kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman.
- b. Kontinuitas; kurikulum S1 di UMADA Tolitoli harus bersifat kontinu, terdapat keterkaitan dengan kurikulum S2, dan S3 dimanapun dan penjenjangan yang jelas.
- c. Fleksibilitas; kurikulum hendaknya memiliki fleksibilitas horizontal dan vertical baik dari segi isi maupun proses implementasinya
- d. Efektivitas dan efisiensi; kurikulum didesain sedemikian rupa agar efektif dan efisien di dalam implementasinya untuk mencapai *learning outcome* yang telah ditetapkan. Untuk level S1, misalnya, harus dapat diselesaikan waktu empat tahun.
- e. Pragmatis; kurikulum yang telah disusun hendaknya dapat dilaksanakan atau diimplementasikan dengan baik sesuai dengan berbagai kondisi yang ada di prodi.

C. Tujuan

Tujuan pengembangan kurikulum prodi di lingkungan FKIP Universitas Madako Tolitoli adalah sebagai berikut.

1. Memperbaiki kurikulum sesuai dengan kompetensi generic KKNi dan KBK.
2. Menetapkan kualifikasi lulusan di setiap prodi

3. Menyusun *Learning Outcome* sesuai dengan *deskripsi generic* KKNI di setiap prodi
4. Menyusun struktur kurikulum prodi yang mencakup mata kuliah universitas, Fakultas, dan Prodi.
5. Memperbaiki system pembelajaran, sarana dan prasarana belajar, serta penilaian sesuai dengan kurikulum baru yang telah disusun

BAB II

PRINSIP, MODEL DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN KURIKULUM

A. Prinsip Pengembangan Kurikulum

Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Madako Tolitoli dikembangkan berdasarkan pada ilmu dan prinsip pengembangan kurikulum sebagai berikut:

1. Perubahan kurikulum dipandang sebagai hal yang memang harus terjadi oleh karena perubahan ilmu, teknologi, seni, dan budaya masyarakat.
2. Pengembangan kurikulum didasarkan pada kurikulum sebelumnya melalui proses evaluasi diri, tracer study, dan kajian futuristik yang mendalam.
3. Pengembangan kurikulum merupakan kerja tim bukan perorangan yang melibatkan dosen, mahasiswa, stakeholder, dan unsur-unsur terkait lainnya.
4. Pengembangan kurikulum merupakan prodi didasarkan atas Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, yang disingkat KKKNI yaitu kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan diberbagai sector.
5. Pengembangan strata 1 (sarjana) setara dengan KKKNI level 6, pendidikan profesi setara dengann KKKNI level 6.

B. Model Kurikulum

Model kurikulum yang dikembangkan dalam buku kurikulum ini adalah kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

C. Prosedur Pengembangan Kurikulum

Prosedur Pengembangan Kurikulum di FKIP Umada Tolitoli mengacu pada panduan penyusunan kurikulum yang dikeluarkan oleh Ditjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan pada tahun 2019 yang meliputi 9 tahapan:

1. Penetapan Profil Lulusan
2. Perumusan Capaian Pembelajaran
3. Pengkajian Elemen Kompetensi
4. Penentuan Bahan Kajian
5. Pembentukan Mata Kuliah
6. Penentuan Bobot SKS
7. Penyusunan Program Semester
8. Penentuan Kegiatan Pembelajaran
9. Penentuan Sistem Penilaian

BAB III
NASKAH KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MADAKO TOLITOLI

A. Visi, Misi, Tujuan, Sasaran, Profil Lulusan, dan Kompetensi Lulusan

A1. Visi Ps. Teknologi Pendidikan

Program Studi Teknologi Pendidikan Unggul, berdaya saing dan Berkarakter dalam Pengembangan SDM Profesional bidang Spesialis Media/ teknologi Pembelajaran berbasis kajian pesisir

A2. Misi Ps. Teknologi Pendidikan

1. Menyelenggarakan Tridharma Perguruan Tinggi (pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat) yang berkualitas dan berdaya saing yang sesuai dengan kebutuhan stakeholders.
2. Mengembangkan luaran yang profesional dan berdaya saing di bidang Teknologi Pendidikan, proaktif dalam dinamika pembangunan pendidikan, memiliki jiwa entrepreneurship, yang sesuai dengan kebutuhan stakeholders.
3. Mengembangkan luaran yang memiliki kepribadian, berkarakter dan bermartabat yang berlandaskan iman dan takwa.

A3. Tujuan

1. Mewujudkan Program Studi Teknologi Pendidikan yang berdaya saing di Sulawesi Tengah pada Tahun 2025 dan di kawasan Timur Indonesia pada tahun 2030.
2. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang berkualitas dan berdaya saing sesuai dengan kebutuhan stakeholders.
3. Menghasilkan penelitian dan pengabdian pada masyarakat yang berdaya saing sesuai kebutuhan stakeholders.
4. Menghasilkan luaran yang menguasai keilmuan dan keterampilan di bidang Teknologi Pendidikan dalam dinamika pembangunan pendidikan di Sulawesi Tengah.

5. Menghasilkan luaran yang mampu menjadi tenaga pendidik yang berkualitas, dan berdaya saing
6. Menghasilkan luaran yang memiliki kemampuan entrepreneur, kreatif, inovatif di bidang Teknologi Pendidikan.
7. Menghasilkan luaran yang mampu mendesain, merencanakan dan menganalisis situasi serta memecahkan masalah pendidikan di bidang Teknologi Pendidikan berkelanjutan.
8. Menghasilkan luaran yang mampu membuat metode-metode pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan PAKEM dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan Teknologi Pendidikan.
9. Menghasilkan luaran yang mampu mensosialisasikan dan menerapkan prinsip-prinsip ilmu Teknologi Pendidikan di masyarakat.
10. Menghasilkan luaran yang memiliki kepribadian, berkarakter dan bermartabat yang berlandaskan iman dan takwa.

A4. Sasaran

1. Terwujudnya Program Studi Teknologi Pendidikan yang berdaya saing di Sulawesi Tengah pada Tahun 2025 dan di Kawasan Timur Indonesia pada tahun 2030.
2. Terselenggaranya pendidikan dan pengajaran yang berkualitas dan berdaya saing sesuai dengan kebutuhan stakeholders.
3. Dihasilkannya penelitian dan pengabdian pada masyarakat yang berdaya saing sesuai kebutuhan stakeholders, satu penelitian dan satu pengabdian pada masyarakat per dosen per tahun.
4. Dihasilkannya luaran yang menguasai keilmuan dan keterampilan di bidang Teknologi Pendidikan dalam dinamika pembangunan pendidikan di Sulawesi Tengah yang memiliki Indeks Prestasi Kumulatif IPK 3,5
5. Dihasilkannya luaran yang mampu menjadi tenaga pendidik yang berkualitas, dan berdaya saing
6. Dihasilkannya luaran yang memiliki kemampuan entrepreneur, kreatif, inovatif di bidang Teknologi Pendidikan.

7. Dihasilkannya luaran yang mampu mendesain, merencanakan dan menganalisis situasi serta memecahkan masalah pendidikan di bidang Teknologi Pendidikan berkelanjutan.
8. Dihasilkannya luaran yang mampu membuat metode-metode Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Inovatif dan Menyenangkan PAIKEM dalam rangka peningkatan kualitas Teknologi Pendidikan.
9. Dihasilkannya luaran yang mampu mensosialisasikan dan menerapkan prinsip-prinsip ilmu Teknologi Pendidikan di masyarakat.
10. Dihasilkannya luaran yang memiliki integritas kepribadian, budi pekerti dan bermartabat yang berlandaskan iman dan takwa.
11. Dihasilkannya 100% luaran terserap dan mandiri di dunia kerja dengan masa tunggu rata-rata 3 bulan.
12. Terbangunnya jejaring kemitraan dengan stakeholders, baik pemerintah maupun swasta agar luaran yang dihasilkan dapat terserap di dunia kerja dan atau berwirausaha.

BAB IV
PENGEMBANGAN KURIKULUM
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Penyusunan kurikulum yang dikeluarkan oleh Ditjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan pada tahun 2019 yang meliputi 9 tahapan:

1. Penetapan Profil Lulusan

Teknologi Pendidikan Berada dibawah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ada 3 Profil Lulusan yaitu:

- 1) Spesialis Media/ Teknologi Pembelajaran
- 2) Pengembang Kurikulum
- 3) Pengajar Multimedia

2. Perumusan Capaian Pembelajaran

ASPEK	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Sikap	1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa; 4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang Pendidikan dan tenaga kependidikan 5. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
Pengetahuan	Merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu teknologi pendidikan secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. Yang dimaksud dengan pengalaman kerja mahasiswa adalah pengalaman dalam kegiatan di bidang tertentu pada jangka waktu tertentu

	yang berbentuk pelatihan kerja, kerja praktik, praktik kerja lapangan atau bentuk kegiatan lain yang sejenis.
Keterampilan Umum	1. Mampu mengembangkan media pembelajaran teknologi pembelajaran, mengembangkan kurikulum dan pengajar multimedia dalam konteks keseharian/ umum, akademis, dan pekerjaan; 2. Mampu Merencanakan, menerapkan, mengelola, mengevaluasi pembelajaran. 3. Mampu menerapkan metode dan proses belajar dan pembelajaran untuk tujuan tertentu; 4. Memiliki jiwa mandiri, disiplin, jujur, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir secara ilmiah, kritis, kreatif, dan inovatif; Memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep-konsep dasar <i>edupreunership</i>
Keterampilan Khusus	1. Menguasai konsep pengembangan media pembelajaran teknologi pembelajaran, mengembangkan kurikulum dan pengajar multimedia dalam konteks keseharian umum, akademis, dan pekerjaan; 2. Menguasai konsep teoretis tentang pedagogik, menguasai prinsip psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan; 3. Menguasai konsep dan teknik pengembangan program pembelajaran, penyajian (metode dan prosedur), pengelolaan, dan evaluasi program pembelajaran 4. Mampu memecahkan permasalahan pendidikan melalui penelitian ilmiah dengan memanfaatkan IPTEK; 5. Kemampuan melaksanakan dan mempublikasikan hasil penelitian di bidang Teknologi Pendidikan yang dapat digunakan dalam memberikan berbagai alternative pemecahan masalah pada satuan pendidikan dasar dan menengah; 6. Mampu menguasai konsep-konsep dasar <i>edupreunership</i> mulai dari perencanaan, pengelolaan, dan pendidikan dan mampu mengembangkan inovasi-inovasi dalam bidang bidang usaha tersebut.

3. Pengkajian Elemen Kompetensi

ASPEK	CAPAIAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN KKNI LEVEL 6	Kode	CAPAIAN PEMBELAJARAN
-------	---	------	----------------------

Sikap	1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan. 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, 4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab. 5. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	S1	mampu menunjukkan sikap religious.
		S2	dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
		S3	memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
		S4	pekerjaan di bidang Pendidik dan tenaga kependidikan.
		S5	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
Pengetahuan	Merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu teknologi pendidikan secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. Yang dimaksud dengan pengalaman kerja mahasiswa adalah pengalaman dalam kegiatan di bidang tertentu pada jangka waktu tertentu yang berbentuk pelatihan kerja, kerja praktik, praktik kerja lapangan atau bentuk kegiatan lain yang sejenis.	P1	Memahami dan menguasai konsep Spesialis Media/ Teknologi Pembelajaran
		P2	Memahami dan menguasai konsep Pengembang Kurikulum
		P3	Memahami dan menguasai konsep Pengajar Multimedia
Keterampilan Umum	1. Mampu mengembangkan media pembelajaran teknologi pembelajaran. 2. mengembangkan kurikulum dan pengajar multimedia 3. Mampu menerapkan metode 4. Memiliki jiwa mandiri, disiplin, jujur, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir secara ilmiah, kritis, kreatif, dan inovatif	KU1	dalam konteks keseharian/ umum, akademis, dan pekerjaan;
		KU2	Mampu Merencanakan, menerapkan, mengelola, mengevaluasi pembelajaran.
		KU3	Proses belajar dan pembelajaran untuk tujuan tertentu;

		KU4	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep-konsep dasar edupreunership.
Keterampilan Khusus	1. Menguasai konsep pengembangan media pembelajaran teknologi pembelajaran, mengembangkan kurikulum dan pengajar multimedia 2. Menguasai konsep teoretis tentang pedagogic. 3. Menguasai konsep dan teknik pengembangan program pembelajaran. 4. Mampu memecahkan permasalahan pendidikan 5. Kemampuan melaksanakan dan mempublikasikan 6. Mampu menguasai konsep-konsep dasar edupreunership.	KK1	dalam konteks keseharian umum, akademis, dan pekerjaan;
		KK2	prinsip psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan.
		KK3	Penyajian (metode dan prosedur), pengelolaan, dan evaluasi program pembelajaran
		KK4	Melalui penelitian ilmiah dengan memanfaatkan IPTEK;
		KK5	hasil penelitian di bidang Teknologi Pendidikan
		KK6	Perencanaan, pengelolaan, dan pendidikan dan mampu mengembangkan inovasi-inovasi dalam bidang bidang usaha tersebut.

4. Penentuan Bahan Kajian

ASPEK	CAPAIAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN KKNI LEVEL 6	Kode	CAPAIAN PEMBELAJARAN	Kode	Bahan Kajian
Sikap	1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan. 3. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air,	S1	mampu menunjukkan sikap religious.	B1	Pokok ajaran agama
		S2	dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.	B2	Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam kehidupan

	4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab. 5. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.				negara dan bangsa
		S3	memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.	B3	Pengamalan dan penanaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan berbagsa dan bernegara
		S4	pekerjaan di bidang Pendidik dan tenaga kependidikan.	B4	Psikologi sosial kehidupan bermasyarakat
		S5	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	B5	Enterpreunership
Pengetahuan	Merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu teknologi pendidikan secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran. Yang dimaksud dengan pengalaman kerja mahasiswa adalah pengalaman dalam kegiatan di bidang tertentu pada jangka waktu tertentu yang berbentuk pelatihan kerja, kerja praktik,	P1	Memahami dan menguasai konsep Spesialis Media/ Teknologi Pembelajaran	B6	1. Pegantar Media pembelajaran 2. Pengembangan Media Pembelajaran 3. Pengembangan Media Vidio 4. Pengembangan Media 3 Dimensi 5. Pengembangan Media 3 Dimensi 6. Pengembangan Media Grafis 7. Pengembangan Multimedia Interaktif 8. Perancangan dan pembuatan media

	praktik kerja lapangan atau bentuk kegiatan lain yang sejenis.	P2	Memahami dan menguasai konsep Pengembang Kurikulum	B7	1. Pengantar Kurikulum 2. Kebijakan pengembangan kurikulum 3. Model pengembangan kurikulum 4. Pengembangan kurikulum muatan local 5. Penilaian Kurikulum 6. Pengembangan Bahan Ajar
		P3	Memahami dan menguasai konsep Pengajar Multimedia	B8	1. Sistem Operasi Komputer 2. Pengenalan Aplikasi Multimedia 3. Pengoprasian Aplikasi Multimedia 4. Inovasi Pembelajaran 5. Model dan Metode pembelajaran 6. Pembinaan Kompetensi Mengajar 7. Strategi Pembelajaran 8. Microteaching
Keterampilan Umum	1. Mampu mengembangkan media pembelajaran teknologi pembelajaran.	KU1	dalam konteks keseharian/ umum, akademis, dan pekerjaan;	B9	Psikologi Sosial

	2. mengembangkan kurikulum dan pengajar multimedia 3. Mampu menerapkan metode 4. Memiliki jiwa mandiri, disiplin, jujur, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir secara ilmiah, kritis, kreatif, dan inovatif	KU2	Mampu Merencanakan, menerapkan, mengelola, mengevaluasi pembelajaran.	B10	Belajar dan pembelajaran
		KU3	Proses belajar dan pembelajaran untuk tujuan tertentu;	B11	Pembinaan Kompetensi mengajar
		KU4	Memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep-konsep dasar edupreunership.	B12	1. Pengantar pendidikan 2. Etika profesi guru
Keterampilan Khusus	1. Menguasai konsep pengembangan media pembelajaran teknologi pembelajaran, mengembangkan kurikulum dan pengajar multimedia 2. Menguasai konsep teoretis tentang pedagogic. 3. Menguasai konsep dan teknik pengembangan program pembelajaran. 4. Mampu memecahkan permasalahan pendidikan 5. Kemampuan melaksanakan dan mempublikasikan	KK1	dalam konteks keseharian umum, akademis, dan pekerjaan;	B13	Penelitian Tindakan Kelas
		KK2	prinsip psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan.	B14	Metodologi Penelitian Kualitatif
		KK3	Penyajian (metode dan prosedur), pengelolaan, dan evaluasi program pembelajaran	B15	Metodologi Penelitian Kuantitatif
		KK4	Melalui penelitian ilmiah dengan memanfaatkan IPTEK;	B16	Research and development
		KK5	hasil penelitian di bidang Teknologi Pendidikan	B17	PPL/ Magang

	6. Mampu menguasai konsep-konsep dasar <i>edupreunership</i> .	KK6	Perencanaan, pengelolaan, dan pendidikan dan mampu mengembangkan inovasi-inovasi dalam bidang bidang usaha tersebut.	B18	KKN
--	--	-----	--	-----	-----

Mata Kuliah Penunjang Profil Lulusan					
Spesialis Media dan Teknologi Pembelajaran			Pengembang Kurikulum		
Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
TP04101	Pengantar Media Pembelajaran	2	TP04103	Pengantar Kurikulum	2
TP04102	Pengembangan Media Pembelajaran	2	TP04104	Kebijakan Pengembangan Kurikulum	2
TP04201	Pengembangan Media Video	3	TP04202	Model Pengembang Kurikulum	3
TP04301	Pengembangan Media Grafis	3	TP04303	Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal	3
TP04302	Pengembangan Media 3 Dimensi	3	TP04403	Penilaian Kurikulum	3
TP04401	Pengembangan Multimedia Interaktif	3	TP04501	Pengembangan Bahan Ajar	3
TP04402	Perancangan dan Pembuatan Media	3			
Jumlah SKS		19	Jumlah SKS		16

Pengajar Informatika			Peneliti		
Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
TP04105	Sistem Operasi Komputer	2	TP04307	Penelitian Tindakan Kelas	3
TP04106	Pengenalan Aplikasi Multimedia	2	TP04409	Metodologi Penelitian Kualitatif	3

TP04203	Sistem Operasi Komputer 2	2	TP04508	Metodologi Penelitian Kuantitatif	3
TP04204	Aplikasi Komputer 1	2	TP04606	Research and Development	3
TP04304	Aplikasi Komputer 2	2			
TP04305	Pembelajaran Informatika SMP	2			
TP04404	Pembelajaran Informatika SMA	2			
TP04306	Pengelolaan Kelas	2			
TP04405	Perencanaan Pembelajaran	2			
TP04406	Inovasi Pembelajaran	3			
TP04407	Model dan Metode Pembelajaran	3			
TP04408	Pembinaan Kompetensi Mengajar	2			
TP04502	Lingkungan Belajar	2			
TP04503	Strategi Pembelajaran	2			
TP04504	Manajemen Sistem Informasi	2			
TP04505	Teknologi Jaringan	3			
TP04506	Algoritma dan Pemrograman	3			
TP04507	Database Manajemen Sistem	3			
TP04601	Pembelajaran berbasis WEB	3			
TP04602	Rekayasa Perangkat Lunak	3			

TP04603	Learning Managemen Sistem (LMS)	3			
TP04604	Evaluasi Pembelajaran	3			
TP04605	Microteaching	3			
Jumlah SKS		56	Jumlah SKS		12

Mata Kuliah								
Universitas			Fakultas			Program Studi		
Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Kode MK	Mata Kuliah	SKS
UMD01101	Pendidikan Agama	3	KIP03101	Psikologi Sosial	2		PPL/Magang	4
UMD01102	Pendidikan Pancasila	2	KIP03102	Pengantar Pendidikan	2		KKN	4
UMD01203	Pendidikan Kewarganegaraan	2	KIP03203	Etika profesi Guru	2		Proposal	4
UMD01204	Bahasa Indonesia	2	KIP03204	Belajar dan Pembelajaran	2		Skripsi	6

UMD01205	Bahasa Inggris Terapan	2	KIP03205	Filsafat Pendidikan	2			
UMD02301	Pendidikan Karakter Dan Anti Korupsi	2						
UMD02302	Kajian Pesisir	2						
UMD02203	Statistik Terapan	3						
Jumlah SKS		18	Jumlah SKS		10	Jumlah SKS		18

Semester 1				
No	Kode MK	Kode CP	Mata Kuliah	SKS
1	UMD01101		Pendidikan Agama	3
2	UMD01102		Pendidikan Pancasila	2
3	KIP03101		Psikologi Sosial	2
4	KIP03102		Pengantar Pendidikan	2
5	TP04101		Pengantar Media Pembelajaran	2
6	TP04102		Pengembangan Media Pembelajaran	2
7	TP04103		Pengantar Kurikulum	2
8	TP04104		Kebijakan Pengembangan Kurikulum	2
9	TP04105		Sistem Operasi Komputer	2
10	TP04106		Pengenalan Aplikasi Multimedia	2
Jumlah SKS				21
Semester 2				
No	Kode MK	Kode CP	Mata Kuliah	SKS
1	UMD01203		Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	UMD01204		Bahasa Indonesia	2
3	UMD01205		Bahasa Inggris Terapan	2
4	UMD02301		Pendidikan Karakter Dan Anti Korupsi	2

5	KIP03203		Etika Profesi Guru	2
6	KIP03204		Belajar dan Pembelajaran	2
7	KIP03205		Filsafat Pendidikan	2
8	TP04201		Pengembangan Media Video	3
9	TP04202		Model Pengembang Kurikulum	3
10	TP04203		Sistem Operasi Komputer 2	2
11	TP04204		Aplikasi Komputer 1	2
Jumlah SKS				24
Semester 3				
No	Kode MK	Kode CP	Mata Kuliah	SKS
1	UMD02302		Kajian Pesisir	3
2	UMD02203		Statistik Terapan	2
3	TP04301		Pengembangan Media Grafis	3
4	TP04302		Pengembangan Media 3 Dimensi	3
5	TP04303		Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal	3
6	TP04304		Aplikasi Komputer 2	2
7	TP04305		Pembelajaran Informatika SMP	2
8	TP04306		Pengelolaan Kelas	2
9	TP04307		Penelitian Tindakan Kelas	3
Jumlah SKS				23

Semester 4				
No	Kode MK	Kode CP	Mata Kuliah	SKS
1	TP04401		Pengembangan Multimedia Interaktif	3
2	TP04402		Perancangan dan Pembuatan Media	3
3	TP04403		Penilaian Kurikulum	3
4	TP04404		Pembelajaran Informatika SMA	2
5	TP04405		Perencanaan Pembelajaran	2
6	TP04406		Inovasi Pembelajaran	3
7	TP04407		Model dan Metode Pembelajaran	3
8	TP04408		Pembinaan Kompetensi Mengajar	2
9	TP04409		Metodologi Penelitian Kualitatif	3
Jumlah SKS				24
Semester 5				
No	Kode MK	Kode CP	Mata Kuliah	SKS
1	TP04501		Pengembangan Bahan Ajar	3
2	TP04502		Lingkungan Belajar	2
3	TP04503		Strategi Pembelajaran	2
4	TP04504		Manajemen Sistem Informasi	2
5	TP04505		Teknologi Jaringan	3
6	TP04506		Algoritma dan Pemrograman	3

7	TP04507		Database Manajemen Sistem	3
8	TP04508		Metodologi Penelitian Kuantitatif	3
Jumlah SKS				21
Semester 6				
No	Kode MK	Kode CP	Mata Kuliah	SKS
1	TP04601		Pembelajaran berbasis WEB	3
2	TP04602		Rekayasa Perangkat Lunak	3
3	TP04603		Learning Manajemen Sistem (LMS)	3
4	TP04604		Evaluasi Pembelajaran	3
5	TP04605		Microteaching	3
6	TP04606		Research and Development	3
Jumlah SKS				18
Semester 7				
No	Kode MK	Kode CP	Mata Kuliah	SKS
1	TP04701		Magang/PPL	4
2	TP04702		KKN	4
Jumlah SKS				8
Semester 8				
No	Kode MK	Kode CP	Mata Kuliah	SKS
1	TP04801		Proposal	4

2	TP04802		Skripsi	6
Jumlah SKS				10
Total SKS				149

5. Penentuan Kegiatan Pembelajaran

Perancangan pembelajaran secara sistematis perlu dilakukan agar menghasilkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) beserta perangkat pembelajaran yang lainnya, di antaranya instrumen penilaian, rencana tugas, bahan ajar, dan lain-lain yang dapat dijalankan dalam proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Berbagai model perancangan atau disain pembelajaran yang tersedia dalam literatur, di antaranya adalah model ADDIE, Dick & Carey, Jerrold. E. Kemp, ASSURE, dan lain-lain. Pada prinsipnya setiap dosen atau setiap Prodi dapat menetapkan model mana yang akan digunakan dalam perancangan pembelajaran.

Tahapan perancangan pembelajaran dilakukan secara sistematis, logis, dan terstruktur. bertujuan agar terstruktur, efisien, dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran, serta dapat menjamin ter capainya capaian pembelajaran lulusan (CPL). Tahapan perancangan pembelajaran tersebut setidaknya dilakukan dalam tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi CPL yang dibebankan pada mata kuliah;
2. Merumuskan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang bersifat spesifik terhadap mata kuliah berdasarkan CPL yang dibebankan pada MK tersebut;
3. Merumuskan sub-CPMK yang merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan dirumuskan berdasarkan CPMK;
4. Melakukan analisis pembelajaran untuk memberikan gambaran pada mahasiswa tahapan belajar yang akan dijalani;
5. Melakukan analisis kebutuhan belajar untuk mengetahui kebutuhan keluasaan dan kedalaman materi pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang diperlukan;
6. Menentukan indikator pencapaian Sub-CPMK sebagai kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi CPL;

7. Menetapkan kriteria penilaian dan mengembangkan instrumen penilaian pembelajaran berdasarkan indikator pencapaian Sub-CPMK;
8. Memilih dan mengembangkan bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, dan penugasan mahasiswa sebagai pengalaman belajar;
9. Mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk bahan ajar dan sumber-sumber belajar yang sesuai;
10. Mengembangkan dan melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran terdiri dari pertama, evaluasi formatif yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Kedua, evaluasi sumatif yang bertujuan untuk memutuskan hasil capaian pembelajaran mahasiswa;

6. Penentuan Sistem Penilaian

Penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi. Kriteria menunjuk pada standar keberhasilan mahasiswa dalam sebuah tahapan pembelajaran, sedangkan indikator merupakan unsur-unsur yang menunjukkan kualitas kinerja mahasiswa. Bobot penilaian merupakan ukuran dalam persen (%) yang menunjukkan persentase penilaian keberhasilan satu tahap belajar terhadap nilai keberhasilan keseluruhan dalam mata kuliah.

No	Prinsip Penilaian	Pengertian
1	Edukatif	merupakan penilaian yang memotivasi mahasiswa agar mampu: a. memperbaiki perencanaan dan cara belajar; dan b. meraih capaian pembelajaran lulusan.
2	Otentik	merupakan penilaian yang berorientasi pada proses belajar yang berkesinambungan dan hasil belajar yang mencerminkan kemampuan mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3	Objektif	merupakan penilaian yang didasarkan pada standar yang disepakati antara dosen dan mahasiswa serta bebas dari pengaruh subjektivitas penilai dan yang dinilai.
4	Akuntabel	merupakan penilaian yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas, disepakati pada awal kuliah, dan dipahami oleh mahasiswa.
5	transparan	merupakan penilaian yang prosedur dan hasil penilaiannya dapat diakses oleh semua pemangku kepentingan.

Teknik Penilaian Secara garis besar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Penilaian	Teknik	Instrumen
Sikap	Observasi	1. Rubrik untuk penilaian proses dan / atau 2. Portofolio atau karya desain untuk penilaian hasil
Pengetahuan	Observasi, partisipasi, unjuk kerja, tes tertulis, tes lisan, dan angket	
Keterampilan Umum		
Keterampilan Khusus		
Hasil akhir penilaian merupakan integrasi antara berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan.		

Contoh Bentuk Rubrik

Grade	Skor	Kriteria Penilaian
Sangat kurang	<20	Rancangan yang disajikan tidak teratur dan tidak menyelesaikan permasalahan

Kurang	21–40	Rancangan yang disajikan teratur namun kurang menyelesaikan permasalahan
Cukup	41– 60	Rancangan yang disajikan tersistematis, menyelesaikan masalah, namun kurang dapat diimplementasikan
Baik	61- 80	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan, kurang inovatif
Sangat Baik	>81	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan dan inovatif

BAB V

PENUTUP

Kurikulum Pendidikan Tinggi (KPT) merupakan amanah institusi yang harus dilaksanakan dan seyogyanya mampu mendorong peningkatan mutu pembelajaran yang berkelanjutan, adaptif terhadap tuntutan kemajuan zaman, memotivasi semangat belajar sepanjang hayat, serta dapat mewujudkan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini memperoleh peluang lebih terbuka lagi dengan ditetapkannya kebijakan MBKM bagi mahasiswa melalui aktivitas pembelajaran di luar program studi sehingga memungkinkan untuk dihasilkan lulusan yang memiliki kompetensi serta pengalaman di dunia kerja dan/atau masyarakat secara luas. Implementasi program MBKM, pembelajaran bauran, dan/atau pembelajaran daring menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi mahasiswa pada saat mengikuti proses pembelajaran di luar program studinya. Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi ini disusun secara sistematis dan terstruktur sehingga dapat menjadi salah satu referensi untuk penyusunan kurikulum bagi perguruan tinggi di Indonesia. Meskipun demikian perlu disadari bahwa penyusunan kurikulum tidak berhenti hanya sampai tersusunnya dokumen kurikulum, namun harus diikuti dengan implementasi secara konsisten dalam proses pembelajaran dan evaluasi secara berkala. KPT sesungguhnya mencerminkan spirit, kesungguhan, dan tanggung jawab pendidik untuk menyajikan pembelajaran secara profesional untuk melahirkan lulusan yang bermutu serta mampu mengatasi tantangan terkini yaitu perubahan yang cepat (*volatility*), ketidakpastian (*uncertainty*), kompleksitas (*complexity*), dan kerancuan (*ambiguity*)

Lampiran I (Deskripsi Mata Kuliah)

Mata Kuliah Universitas	Deskripsi
Pendidikan Agama	
Pendidikan Pancasila	
Pendidikan Kewarganegaraan	
Pendidikan Karakter dan anti Korupsi	
Bahasa Indonesia Terapan	
Bahasa Inggris Terapan	
Statistik Terapan	
Kajian pesisir	
Mata Kuliah Fakultas	Deskripsi
Psikologi Sosial	Mata kuliah ini membahas tentang pengertian dasar tentang psikologi sosial dan sejarah psikologi sosial, metode penelitian psikologi sosial, kognisi sosial, persepsi sosial, self knowlege, kebutuhan untuk membenarkan tindakan kita sendiri, sikap dan perubahan sikap dalam kajian pesisir
Pengantar Pendidikan	Mata kuliah Pengantar Pendidikan merupakan matakuliah pengenalan awal tentang teori dan praksis pendidikan secara garis besar dan menyeluruh kepada para mahasiswa calon guru di FKIP

Belajar dan Pembelajaran	Mata kuliah ini membahas tentang pengembangan Belajar dan Pembelajaran sebagai salah satu bentuk kajian yang memberikan pemahaman dan penerapan konsep, asas, prinsip, pendekatan, strategi/model, metode, dan teknik belajar dan pembelajaran di sekolah.
Etika profesi Guru	Matakuliah Etika Profesi Guru ini, merupakan mata kuliah dasar kependidikan, Mata Kuliah Etika dan Profesi guru, mencakup: Konsep dasar makna etika profesi Guru dalam pendidikan.
Mata Kuliah Prodi	Deskripsi
Penelitian Tindakan Kelas	Mata kuliah ini memuat konsep dasar penelitian pendidikan pada umumnya dan khususnya konsep dasar Penelitian Tindakan Kelas (PTK), teknik penyusunan perencanaan dan proposal penelitian serta tindak lanjut penelitian, membahas peran guru sebagai pelaksana PTK dan cara-cara memperbaiki pembelajaran melalui PTK. Melalui teknik pembelajaran tatap muka, media cetak, video dan web-based dengan menerapkan evaluasi tertulis dan evaluasi kinerja diharapkan mahasiswa memiliki kompetensi dalam menyusun proposal dan melaksanakan penelitian secara umum dan mampu melaksanakan PTK untuk perbaikan pembelajaran di kelas.
Metodologi Penelitian Kualitatif	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman tentang konsep dasar dan karakteristik penelitian kualitatif, dasar teoritis, perbedaanya dengan penelitian kuantitatif, paradigma, perumusan masalah, tahap-tahap, teknik penelitian, uji keabsahan data, menganalisis data dan menyusun rancangan penelitian.

Metodologi Penelitian Kuantitatif	Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa memiliki kemampuan untuk memahami berbagai prinsip metode penelitian kuantitatif, mulai dari mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, mengkaji teori, menentukan sampel dari suatu populasi, mengembangkan instrumen penelitian, mengumpulkan data merancang analisis data serta menyusun proposal penelitian kuantitatif.
<i>Research and development</i>	Penelitian <i>Research and development</i> / Pengembangan difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut dan penelitian ini di pusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang di lakukan sebelumnya yang mana tujuannya untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif. Tujuan penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan yaitu pada bagian kurikulum, pada bagian teknologi dan media, pada bagian pembelajaran dan instruksi dan pada bagian pendidikan guru didaktis
PPL/ Magang	Mahasiswa melaksanakan praktek di sekolah maupun di kantor selama satu semester untuk lebih memaksimalkan kompetensi yang dimiliki selama melaksanakan pendidikan di lingkungan kampus sesuai dengan profil lulusan program studi Teknologi Pendidikan
KKN	Mahasiswa melaksanakan pengabdian di masyarakat selama satu semester dengan mengembangkan ilmu yang

	telah di kaji seama dikampus sesuai dengan profil lulusan program studi Teknologi Pendidikan
Proposal	Mahasiswa wajib membuat rancangan penelitian yang sesuai dengan profil lulusan Program studi Teknologi Pendidikan
Skripsi	Mahasiswa melaksanakan penelitian sebagai tugas akhir yang sesuai dengan profil lulusan Program studi Teknologi Pendidikan
Pegantar Media pembelajaran	Mata Kuliah ini mengkaji Pengertian media pembelajaran, Kedudukan media dalam konteks komunikasi pendidikan dan dalam sistem pembelajaran, Pola-pola pembelajaran konvensional hingga bermedia, Sejarah perkembangan media, Fungsi media dan Manfaat media, Klasifikasi media menurut para ahli, Karakteristik media audio, visual dan audio visual, Karakteristik media realia, media berbasis komputer, media sederhana dan garfis, Konsep media cetak, media non cetak, Konsep desain pengembangan media pembelajaran, Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran, dan analisis kebutuhan media pembelajaran.
Pengembangan Media Pembelajaran	Mata kuliah ini mengkaji tentang konsep dasar pengembangan media yang dimulai dari perencanaan dengan menganalisis kebutuhan, desain dengan membuat prototipe, dan development yaitu produksi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan di masyarakat

Pengembangan Media Video	Mata Kuliah ini memberikan gambaran kepada mahasiswa untuk mampu memahami dan menerapkan proses produksi Media Video Pendidikan
Pengembangan Media 3 Dimensi	media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (volume yang terdiri dari dimensi panjang, lebar, dan tinggi). Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah model, prototipe, bola, buah, perabotan, diorama, dan lainnya
Pengembangan Media Grafis	Dalam Perkuliahan ini dibahas konsep komunikasi massa (media grafis), konsep dasar media grafis dalam pendidikan, macam dan jenis media grafis dalam pendidikan, prinsip-prinsip pengembangan media grafis dalam pendidikan, desain naskah media grafis, layout media grafis, teknik pengembangan media grafis, membuat media grafis (manual), membuat media grafis dengan komputer (computerize).
Pengembangan Multimedia Interaktif	Dalam perkuliahan ini dibahas konsep Pengembangan multimedia interaktif, ruang lingkupnya hakikat multimedia pembelajaran interaktif, Karakteristik dan keunggulannya serta Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif
Perancangan dan pembuatan media	Merumuskan konsep media yang akan diproduksi, Merancang media pembelajaran, Merancang pengembangan media, Presentasi rancangan media Memproduksi media Mempresentasikan produk media pembelajaran
Pengantar Kurikulum	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memperkenalkan dan mengembangkan pengetahuan dasar mahasiswa tentang

	kurikulum, pengembangannya, maupun implementasinya dalam sistem pendidikan. Dalam perkuliahan ini akan dibahas konsep dan prinsip-prinsip dasar kurikulum, landasan, tingkat-tingkat, dan pola pengembangan kurikulum, serta pelaksanaan dan evaluasi kurikulum. praktik atau latihan.
Kebijakan pengembangan kurikulum	Mata kuliah ini membahas dimensi teoritikal kurikulum, peran personil sekolah, komponen dan proses, problem dan produk pengembangan kurikulum
Model pengembang kurikulum	Model-model pengembangan kurikulum dari berbagai pendapat Administratif, Model Grass Roots (dari bawah), Beuchamp ,Inverted Model Taba, Fungsi Model Pengembangan Kurikulum Bagi Guru.
Pengembangan kurikulum muatan lokal	seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran yang berfungsi untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan kompetensinya sesuai dengan keadaan dan kebutuhan lingkungannya
Penilaian Kurikulum	Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik menekankan pada pembelajaran berbasis aktivitas, maka penilaiannya lebih menekankan pada penilaian proses baik pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan
Pengembangan Bahan Ajar	Mata kuliah pengembangan bahan ajar merupakan matakuliah yang dirancang untuk membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar. Mata kuliah ini akan memberikan pengetahuan

	dan keterampilan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan bahan ajar. Hal-hal yang akan dibahas dalam matakuliah ini diantaranya adalah peran dan jenis bahan ajar, baik bahan cetak, noncetak, maupun bahan ajar display, prosedur pengembangannya, cara pemanfaatannya dalam proses pembelajaran, serta cara-cara mengevaluasinya.
Sistem Operasi Komputer	Matakuliah sistem operasi komputer Matakuliah ini menjabarkan tentang konsep-konsep dasar dalam memahami sistem operasi komputer. Penyajian materi dari kuliah ini dimulai dengan pengenalan sistem komputer, struktur sistem operasi komputer, proses dan thread, cpuscheduling, sinkronisasi, deadlock, manajemen memori dan media penyimpanan, serta sistem proteksi dan sekuriti, dan diakhiri dengan studi kasus tentang sistem operasi DOS (Disk Operating Sistem)
Pengenalan Aplikasi Multimedia	aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti : dokumen, suara, gambar, animasi serta video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa company profile, video untuk tutorial, e-Learning, maupun Computer Based Training.
Pengoperasian Aplikasi Multimedia	Mahasiswa dapat mengoperasikan aplikasi multimedia dalam pembuatan dan penggabungan dari bagian teks, gambar, suara, video, dan animasi dan dapat menggunakan atau berhubungan baik secara web atau pun media
Inovasi Pembelajaran	Dalam perkuliahan inovasi pendidikan menyajikan konsep dasar inovasi pendidikan, memberikan gambaran proses inovasi pendidikan, karakteristik inovasi pendidikan,

	strategi inovasi pendidikan, inovasi dalam bidang ketenagaan, inovasi dalam manajemen pendidikan, inovasi kurikulum, inovasi dalam pembelajaran, dan inovasi teknologi pembelajaran (E Learning)
Model dan Metode pembelajaran	Model dan metode pembelajaran mengkaji kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai.
Pembinaan Kompetensi Mengajar	Mahasiswa mengkaji dan menganalisis dasar-dasar teori pembinaan kompetensi mengajar (kompetensi profesional, personal dan sosial).
Strategi Pembelajaran	Matakuliah ini mengkaji dan menganalisis hakikat dan mana strategi pembelajaran, mengidentifikasi berbagai upaya menata faktor eksternal agar terjadinya pembelajaran yang efektif, efisien dan berarah tujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menganalisis taksonomi variabel dalam pembelajaran (tujuan pembelajaran dan karakteristik bidang studi, kendala, karakteristik peserta didik. Strategi pengorganisasian pembelajaran, strategi penyampaian pembelajaran, strategi pengelolaan pembelajaran). Dasar pertimbangan pemilihan strategi pembelajaran, pemanfaatan sumber belajar baik yang didesain maupun non desain untuk strategi pembelajaran pembelajaran. Berbagai contoh penyusunan strategi pembelajaran dan contoh-contoh praktek terbaik dalam implementasi (best practice) tentang strategi pembelajaran. Pemahaman karakteristik internal peserta didik, dan upaya pembelajaran yang

	didasarkan pada teori belajar, Menganalisis kasus-kasus strategi pembelajaran di lapangan
Microteaching	Mahasiswa merancang pembelajaran dan melaksanakan simulasi praktek mengajar sebelum melaksanakan PPL/Magang
Mata Kuliah Luar Prodi	Mata kuliah diluar prodi yang akan diprogram oleh mahasiswa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang dilaksanakan di luar dari prodi teknologi pendidikan dengan mencapai tujuan yang sesuai dengan profil lulusan program studi teknologi pendidikan yaitu spesialis media/ teknologi pembelajaran , pengembang kurikulum dan pengajar multimedia.

Lampiran II (RPS)