



Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 4524/UN48.14/KM/2024

Lamp : 1 (Satu) gabung

Perihal : Mohon Ijin Pengambilan Data

Kepada Yth. Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FIP Undiksha di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan pengumpulan data untuk penelitian Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Alexander Hamonangan Simamora
NIM/Semester : 2239051002/5
Program Studi : S3 Teknologi Pendidikan
Judul Disertasi : Pengembangan Konten E-Learning Berbasis Model Pembelajaran ICARE untuk Meningkatkan Student Engagement dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 26 Agustus 2024
 Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
 NIP. 196512291990032002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 2. Surat Permohonan Uji Ahli



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 4503/UN48.14.9/KM/2024
 Lamp : 1 (Satu) gabung
 Perihal : Pengantar Judges

Kepada Yth:

- | | |
|--|---------------------------------|
| 1. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. | a. Uji Ahli Media Pembelajaran |
| 2. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. | b. Uji Ahli Desain Pembelajaran |
| 3. Dr. Henry Praherdhiono, S.Si., M.Pd. | a. Uji Ahli Media Pembelajaran |
| 4. Prof. Dr. Andi Kristanto, S, Pd., M.Pd. | b. Uji Ahli Desain Pembelajaran |
| | Uji Ahli Isi |
| | Uji Ahli Isi |

di-Tempat

Dengan hormat, berkenaan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Alexander Hamongan Simamora
NIM/Semester : 2239051002/5
Program Studi : S3 Teknologi Pendidikan
Judul Disertasi : Pengembangan Konten E-Learning Berpendekatan Model Pembelajaran ICARE untuk Meningkatkan Student Engagement dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 12 Agustus 2024
 Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd.
 NIP. 196512291990032002



Catatan :
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah."
 • Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsnE
 • Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 3. Hasil Penilaian Uji Desain Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
KONTEN E-LEARNING BERBASIS MODEL ICARE UNTUK
MENINGKATKAN STUDENT ENGAGEMENT DAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU
DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Judul	: Konten <i>E-Learning</i> Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan <i>Student Engagement</i> Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
Mata Pelajaran/Materi	: Teknologi Baru Dalam Pengajaran dan Pembelajaran
Sasaran	: Mahasiswa S1 Undiksha
Pengembangan	
Pengembang	: Alexander Hamonangan Simamora

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih produk berupa Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
*Ket: Dengan penilaian, 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Validasi : 14 Agustus 2024

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Tujuan						
1	Kesesuaian materi dengan indikator capaian pembelajaran					✓
2	Kesesuaian indikator capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Pengorganisasian materi tepat mengacu indikator dan tujuan pembelajaran					✓
B. Karakteristik Peserta Didik						
4	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik pengguna					✓
5	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik pengguna					✓
6	Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pengguna					✓
C. Metode						
7	Aktivitas pembelajaran yang disajikan pada e-learning sesuai dengan pendekatan/alur/model pembelajaran yang digunakan					✓
8	Aktivitas pembelajaran yang disajikan pada e-learning menciptakan pembelajaran yang interaktif					✓
9	Pendekatan/alur/model pembelajaran dapat menunjang pembelajaran mandiri					✓
10	Aktivitas pembelajaran yang disajikan pada e-learning menciptakan keterlibatan siswa					✓
11	Aktivitas pembelajaran yang disajikan pada e-learning menciptakan kemampuan berpikir kreatif				✓	
D. Desain Pesan						
12	Penggunaan sumber belajar mendukung materi perkuliahan				✓	
13	Ketepatan pemilihan sumber belajar dengan materi perkuliahan					✓
14	Kesesuaian sumber belajar berupa e-book dengan materi perkuliahan					✓
15	Sumber belajar berupa e-book menyajikan materi yang lengkap dan informatif				✓	
16	Kesesuaian sumber belajar berupa video pembelajaran dengan materi perkuliahan					✓
17	Sumber belajar berupa video pembelajaran menyajikan materi yang lengkap dan informatif					✓
E. Evaluasi						
18	Kesesuaian jenis evaluasi yang digunakan					✓
19	Pemberian umpan balik pada setiap evaluasi				✓	
20	Soal evaluasi sesuai dan mencangkup seluruh tujuan pembelajaran dan materi					✓

Kesimpulan

Konten *E-Learning Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan Student Engagement Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran* ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan setelah dilakukan revisi
	Belum layak digunakan

Komentar/Saran Perbaikan:

- Buatkan rubrik penilaian pada bagian evaluasi dan tugas

Singaraja, 14 Agustus 2024
Ahli Desain Pembelajaran

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001



Nama Validator : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Validasi : 15 Agustus 2024

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Tujuan						
1	Kesesuaian materi dengan indikator capaian pembelajaran					✓
2	Kesesuaian indikator capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Pengorganisasian materi tepat mengacu indikator dan tujuan pembelajaran					✓
B. Karakteristik Peserta Didik						
4	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik pengguna					✓
5	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik pengguna				✓	
6	Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pengguna					✓
C. Metode						
7	Aktivitas pembelajaran yang disajikan pada e-learning sesuai dengan pendekatan/alur/model pembelajaran yang digunakan					✓
8	Aktivitas pembelajaran yang disajikan pada e-learning menciptakan pembelajaran yang interaktif					✓
9	Pendekatan/alur/model pembelajaran dapat menunjang pembelajaran mandiri					✓
10	Aktivitas pembelajaran yang disajikan pada e-learning menciptakan keterlibatan siswa					✓
11	Aktivitas pembelajaran yang disajikan pada e-learning menciptakan kemampuan berpikir kreatif					✓
D. Desain Pesan						
12	Penggunaan sumber belajar mendukung materi perkuliahan					✓
13	Ketepatan pemilihan sumber belajar dengan materi perkuliahan					✓
14	Kesesuaian sumber belajar berupa e-book dengan materi perkuliahan					✓
15	Sumber belajar berupa e-book menyajikan materi yang lengkap dan informatif					✓
16	Kesesuaian sumber belajar berupa video pembelajaran dengan materi perkuliahan					✓
17	Sumber belajar berupa video pembelajaran menyajikan materi yang lengkap dan informatif					✓
E. Evaluasi						
18	Kesesuaian jenis evaluasi yang digunakan					✓
19	Pemberian umpan balik pada setiap evaluasi					✓
20	Soal evaluasi sesuai dan mencangkup seluruh tujuan pembelajaran dan materi					✓

Kesimpulan

Konten *E-Learning Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan Student Engagement Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran* ini dinyatakan:

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan setelah dilakukan revisi
	Belum layak digunakan

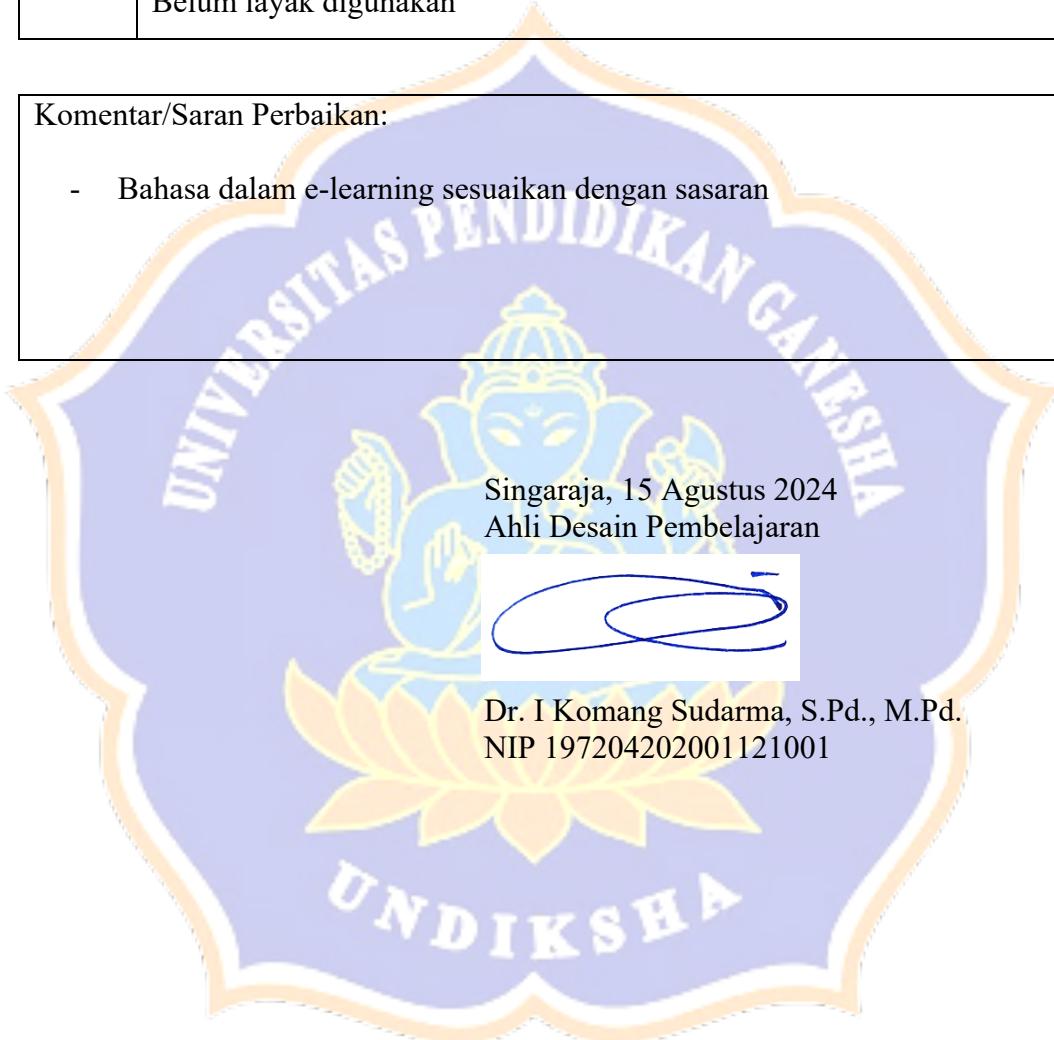
Komentar/Saran Perbaikan:

- Bahasa dalam e-learning sesuaikan dengan sasaran

Singaraja, 15 Agustus 2024
Ahli Desain Pembelajaran



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 197204202001121001



Lampiran 4. Hasil Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
KONTEN E-LEARNING BERBASIS MODEL ICARE UNTUK
MENINGKATKAN STUDENT ENGAGEMENT DAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU
DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Judul	: Konten <i>E-Learning</i> Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan <i>Student Engagement</i> Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
Mata Pelajaran/Materi	: Teknologi Baru Dalam Pengajaran dan Pembelajaran
Sasaran	: Mahasiswa S1 Undiksha
Pengembangan	
Pengembang	: Alexander Hamonangan Simamora

B. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih produk berupa Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
*Ket: Dengan penilaian, 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Validasi : 14 Agustus 2024

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Interface E-Learning						
1	Ketepatan pemilihan desain layout pada <i>e-learning</i>					✓
2	Ketepatan pemilihan jenis, ukuran, dan warna teks pada <i>e-learning</i>					✓
3	Ketepatan pengaturan dan penempatan objek gambar pada <i>e-learning</i>					✓
B. Media/Sumber Belajar						
4	Penggunaan video pembelajaran mendukung materi perkuliahan					✓
5	Kesesuaian teks, audio, dan gambar yang digunakan pada video pembelajaran					✓
6	Video pembelajaran pada <i>e-learning</i> mampu menjelaskan materi dengan lugas dan informatif					✓
7	Penggunaan <i>e-book</i> mendukung materi perkuliahan					✓
8	Kesesuaian teks dan gambar yang digunakan pada <i>e-book</i>					✓
9	<i>E-book</i> pada <i>e-learning</i> mampu menjelaskan materi dengan lugas dan informatif				✓	
C. Pengorganisasian E-Learning						
10	Kemudahan dalam mengakses <i>e-learning</i>					✓
11	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-learning</i>				✓	
12	Kemudahan mengakses komponen komponen aktivitas dalam <i>e-learning</i>					✓
13	Penggunaan tombol/navigasi aktivitas pembelajaran dalam <i>e learning</i> mudah dimengerti					✓
14	Komponen aktivitas pembelajaran sesuai dengan pendekatan/alur/model yang digunakan					✓

Kesimpulan

Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran ini dinyatakan

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan setelah dilakukan revisi
	Belum layak digunakan

Komentar/Saran Perbaikan:

- Bahan ajar sebaiknya dikemas lebih menarik dan interaktif tidak hanya berbentuk file Pdf

Singaraja, 14 Agustus 2024
Ahli Media Pembelajaran

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001



Nama Validator : Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Validasi : 15 Agustus 2024

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Interface E-Learning						
1	Ketepatan pemilihan desain layout pada <i>e-learning</i>					✓
2	Ketepatan pemilihan jenis, ukuran, dan warna teks pada <i>e-learning</i>					✓
3	Ketepatan pengaturan dan penempatan objek gambar pada <i>e-learning</i>					✓
B. Media/Sumber Belajar						
4	Penggunaan video pembelajaran mendukung materi perkuliahan					✓
5	Kesesuaian teks, audio, dan gambar yang digunakan pada video pembelajaran				✓	
6	Video pembelajaran pada <i>e-learning</i> mampu menjelaskan materi dengan lugas dan informatif					✓
7	Penggunaan <i>e-book</i> mendukung materi perkuliahan					✓
8	Kesesuaian teks dan gambar yang digunakan pada <i>e-book</i>					✓
9	<i>E-book</i> pada <i>e-learning</i> mampu menjelaskan materi dengan lugas dan informatif					✓
C. Pengorganisasian E-Learning						
10	Kemudahan dalam mengakses <i>e-learning</i>					✓
11	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-learning</i>					✓
12	Kemudahan mengakses komponen komponen aktivitas dalam <i>e-learning</i>					✓
13	Penggunaan tombol/navigasi aktivitas pembelajaran dalam <i>e learning</i> mudah dimengerti					✓
14	Komponen aktivitas pembelajaran sesuai dengan pendekatan/alur/model yang digunakan					✓

Kesimpulan

Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran ini dinyatakan

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan setelah dilakukan revisi
	Belum layak digunakan

Komentar/Saran Perbaikan:

- Sesuaikan beberapa komponen teks, audio, dan gambar yang digunakan pada video pembelajaran

Singaraja, 15 Agustus 2024
Ahli Media Pembelajaran



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 197204202001121001



Lampiran 5. Hasil Penilaian Uji Ahli Isi Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN
KONTEN E-LEARNING BERBASIS MODEL ICARE UNTUK
MENINGKATKAN STUDENT ENGAGEMENT DAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU
DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Judul	:	Konten <i>E-Learning</i> Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan <i>Student Engagement</i> Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
Mata Pelajaran/Materi	:	Teknologi Baru Dalam Pengajaran dan Pembelajaran
Sasaran	:	Mahasiswa S1 Undiksha
Pengembangan	:	
Pengembang	:	Alexander Hamonangan Simamora

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih produk berupa Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
*Ket: Dengan penilaian, 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Nama Validator : Prof. Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Negeri Surabaya
 Tanggal Validasi : 20 Agustus 2024

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Materi						
1	Kesesuaian isi materi pembelajaran dengan sub-CPMK					✓
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan sub-CPMK					✓
3	Materi disajikan secara sistematis sesuai dengan pendekatan/alur/model pembelajaran yang digunakan					✓
4	Isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mata kuliah					✓
5	Kesesuaian isi materi yang disajikan dengan media pembelajaran yang digunakan					✓
6	Isi materi yang disajikan melalui media pembelajaran sesuai dengan karakteristik mahasiswa					✓
7	Kesesuaian isi materi yang disajikan memberikan dampak pada keterlibatan mahasiswa					✓
8	Kesesuaian isi materi yang disajikan memberikan dampak pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa					✓
9	Konten pembelajaran yang disajikan memberdayakan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa				✓	
10	Kesesuaian isi materi yang komunikatif memberikan dampak pada interaktivitas mahasiswa dalam e-learning					✓
11	Kesesuaian kalimat pada isi materi dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar					✓
B. Evaluasi						
12	Jenis tugas yang diberikan sesuai untuk memberdayakan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa				✓	
13	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan				✓	
14	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi					✓
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran					✓

Kesimpulan

Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran ini dinyatakan

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan setelah dilakukan revisi
	Belum layak digunakan

Komentar/Saran Perbaikan:

- Pada bagian Extension berikan pedoman bagaimana melakukan review pada artikel jurnal

Singaraja, 20 Agustus 2024
Ahli Isi/Materi Pembelajaran

Prof. Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.
NIP 198104022008121001



Nama Validator : Dr. Henry Praherdhiono, S.Si., M.Pd.
 Instansi : Universitas Negeri Malang
 Tanggal Validasi : 23 Agustus 2024

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Materi						
1	Kesesuaian isi materi pembelajaran dengan sub-CPMK					✓
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan sub-CPMK					✓
3	Materi disajikan secara sistematis sesuai dengan pendekatan/alur/model pembelajaran yang digunakan					✓
4	Isi materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mata kuliah					✓
5	Kesesuaian isi materi yang disajikan dengan media pembelajaran yang digunakan					✓
6	Isi materi yang disajikan melalui media pembelajaran sesuai dengan karakteristik mahasiswa					✓
7	Kesesuaian isi materi yang disajikan memberikan dampak pada keterlibatan mahasiswa					✓
8	Kesesuaian isi materi yang disajikan memberikan dampak pada kemampuan berpikir kreatif mahasiswa					✓
9	Konten pembelajaran yang disajikan memberdayakan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa					✓
10	Kesesuaian isi materi yang komunikatif memberikan dampak pada interaktivitas mahasiswa dalam e-learning					✓
11	Kesesuaian kalimat pada isi materi dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar					✓
B. Evaluasi						
12	Jenis tugas yang diberikan sesuai untuk memberdayakan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa				✓	
13	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan				✓	
14	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi				✓	
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran					✓

Kesimpulan

Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran ini dinyatakan

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan setelah dilakukan revisi
	Belum layak digunakan

Komentar/Saran Perbaikan:

- Berikan petunjuk pada setiap tugas yang diberikan

Singaraja, 23 Agustus 2024
Ahli Isi/Materi Pembelajaran



Dr. Henry Praherdhiono, S.Si., M.Pd.
NIP 197701132005011002



Lampiran 6. Sampel Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

**INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN
KONTEN *E-LEARNING* BERBASIS MODEL ICARE UNTUK
MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* DAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU
DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih produk berupa Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
*Ket: Dengan penilaian, 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Nama : Ni Gusti Ayu Mega Agustina
 Program Studi : PPG Prajabatan Angkatan I Tahun 2024

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan desain tampilan konten <i>e-learning</i>				✓	
2	Kemenarikan huruf yang digunakan pada konten <i>e-learning</i>					✓
3	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan pada konten <i>e-learning</i>					✓
4	Kemenarikan objek gambar yang digunakan pada konten <i>e-learning</i>					✓
5	Kemudahan dalam mengakses tombol menu aktivitas pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>				✓	
6	Kejelasan petunjuk belajar pada konten <i>e-learning</i>				✓	
7	Kejelasan tujuan pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>				✓	
8	Bahasa yang digunakan pada konten <i>e-learning</i> mudah dipahami					✓
9	Kejelasan isi materi pada konten <i>e-learning</i>					✓
10	Isi Materi mudah dimengerti dan mampu memotivasi belajar			✓		
11	Aktivitas pembelajaran pada konten <i>e-learning</i> mampu meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran secara mandiri					✓
12	Aktivitas pembelajaran pada konten <i>e-learning</i> mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif				✓	
13	Kesesuaian pemilihan sumber belajar dengan materi perkuliahan				✓	
14	Sumber belajar berupa <i>e-book</i> dan video pembelajaran memberikan materi yang mendalam dan informatif					✓
15	Kejelasan petunjuk penggerjaan soal/tes					✓

Singaraja, 23 Agustus 2024



Ni Gusti Ayu Mega Agustina

Lampiran 7. Sampel Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERBASIS MODEL ICARE UNTUK MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

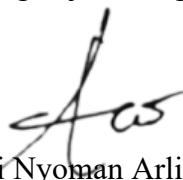
B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih produk berupa Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
*Ket: Dengan penilaian, 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Nama : Ni Nyoman Arliani
 Program Studi : PPG Prajabatan Angkatan I Tahun 2024

No	Aspek/Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan desain tampilan konten <i>e-learning</i>				✓	
2	Kemenarikan huruf yang digunakan pada konten <i>e-learning</i>					✓
3	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan pada konten <i>e-learning</i>					✓
4	Kemenarikan objek gambar yang digunakan pada konten <i>e-learning</i>					✓
5	Kemudahan dalam mengakses tombol menu aktivitas pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>				✓	
6	Kejelasan petunjuk belajar pada konten <i>e-learning</i>				✓	
7	Kejelasan tujuan pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>				✓	
8	Bahasa yang digunakan pada konten <i>e-learning</i> mudah dipahami					✓
9	Kejelasan isi materi pada konten <i>e-learning</i>					✓
10	Isi Materi mudah dimengerti dan mampu memotivasi belajar			✓		
11	Aktivitas pembelajaran pada konten <i>e-learning</i> mampu meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran secara mandiri					✓
12	Aktivitas pembelajaran pada konten <i>e-learning</i> mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif				✓	
13	Kesesuaian pemilihan sumber belajar dengan materi perkuliahan				✓	
14	Sumber belajar berupa <i>e-book</i> dan video pembelajaran memberikan materi yang mendalam dan informatif			✓		
15	Kejelasan petunjuk penggerjaan soal/tes			✓		

Singaraja, 23 Agustus 2024



Ni Nyoman Arliani

Lampiran 8. Sampel Hasil Penilaian Uji Kepraktisan

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN KONTEN *E-LEARNING* BERBASIS MODEL ICARE UNTUK MENINGKATKAN *STUDENT ENGAGEMENT* DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dari Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih produk berupa Konten *E-Learning* Berbasis Model ICARE Untuk Meningkatkan *Student Engagement* Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir pernyataan dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
**Ket: Dengan penilaian, 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.*
3. Apabila terdapat komentar ataupun saran, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Nama : Putu Devy Yulia Astuti
 Program Studi : PPG Prajabatan Angkatan I Tahun 2024

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Saya berpikir akan sering menggunakan konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE				✓
2	Saya lihat konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE terlalu kompleks		✓		
3	Saya berpikir konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE mudah untuk digunakan			✓	
4	Saya membutuhkan bantuan teknis dari orang lain untuk menggunakan konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE			✓	
5	Saya lihat berbagai fitur pada konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE sudah terintegrasi dengan baik				✓
6	Saya pikir banyak hal yang tidak konsisten pada konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE		✓		
7	Saya membayangkan bahwa orang lain memahami cara menggunakan konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE dengan cepat				✓
8	Saya merasa konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE tidak praktis		✓		
9	Saya merasa percaya diri untuk menggunakan konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE				✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan konten <i>e-learning</i> berbasis model ICARE		✓		

Singaraja, 23 Agustus 2024

Putu Devy Yulia Astuti

Lampiran 9. Hasil Uji Instrumen *Student Engagement*

**LEMBAR PENILAIAN BUTIR
INSTRUMEN *STUDENT ENGAGEMENT***

Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu mengisi dengan tanda (✓) pada kolom penilaian

No.	Butir	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Saya mempersiapkan diri untuk belajar teratur selama pembelajaran online	✓	
2	Saya membaca bacaan yang telah diberikan oleh dosen, baik pada saat asynchronous maupun synchronous	✓	
3	Saya tetap melihat catatan pada saat online untuk memastikan saya memahami materi	✓	
4	Saya tetap menggunakan buku agenda untuk menulis batas pengumpulan tugas dan jadwal ujian.	✓	
5	Saya mendengarkan dosen dengan baik dalam pembelajaran online	✓	
6	Saya membaca instruksi dan bahan ajar yang diberikan oleh dosen	✓	
7	Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara syncronous	✓	
8	Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara asynchronous	✓	
9	Saya berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai batas pengumpulan atau sebelum batas pengumpulan yang diberikan	✓	
10	Saya fokus untuk mendengarkan instruksi dosen dalam pembelajaran online, baik sesi synchronous maupun asynchronous	✓	
11	Saya menemukan cara agar materi pembelajaran dapat relevan dengan kehidupan saya	✓	
12	Materi pembelajaran dapat saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari	✓	
13	Saya dapat menemukan cara agar materi pembelajaran dapat menarik bagi saya	✓	
14	Saya benar-benar ingin belajar dalam pembelajaran online ini	✓	

15	Saya senang dan menikmati dalam mengirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen	✓	
16	Saya senang dan menikmati dalam mangirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen	✓	
17	Saya aktif dalam forum diskusi kelompok kecil	✓	
18	Saya membantu teman saya selama pembelajaran online	✓	
19	Saya terlibat dalam percakapan online (chat, video conference, diskusi)	✓	
20	Saya memposting pendapat atau tanggapan saya di dalam forum diskusi secara teratur	✓	
21	Saya mengenal teman-teman saya di dalam kelas	✓	
22	Saya mengerjakan sumatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	✓	
23	Saya mengerjakan formatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	✓	
24	Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes formatif minimal 70	✓	
25	Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes sumatif minimal 70	✓	

Komentar/Saran Perbaikan:

Singaraja, 14 Agustus 2024

Pakar

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN BUTIR
INSTRUMEN STUDENT ENGAGEMENT**

Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu mengisi dengan tanda (✓) pada kolom penilaian

No.	Butir	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Saya mempersiapkan diri untuk belajar teratur selama pembelajaran online	✓	
2	Saya membaca bacaan yang telah diberikan oleh dosen, baik pada saat asynchronous maupun synchronous	✓	
3	Saya tetap melihat catatan pada saat online untuk memastikan saya memahami materi	✓	
4	Saya tetap menggunakan buku agenda untuk menulis batas pengumpulan tugas dan jadwal ujian.	✓	
5	Saya mendengarkan dosen dengan baik dalam pembelajaran online	✓	
6	Saya membaca instruksi dan bahan ajar yang diberikan oleh dosen	✓	
7	Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara syncronous	✓	
8	Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara asynchronous	✓	
9	Saya berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai batas pengumpulan atau sebelum batas pengumpulan yang diberikan	✓	
10	Saya fokus untuk mendengarkan instruksi dosen dalam pembelajaran online, baik sesi synchronous maupun asynchronous	✓	
11	Saya menemukan cara agar materi pembelajaran dapat relevan dengan kehidupan saya	✓	
12	Materi pembelajaran dapat saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari	✓	
13	Saya dapat menemukan cara agar materi pembelajaran dapat menarik bagi saya	✓	
14	Saya benar-benar ingin belajar dalam pembelajaran online ini	✓	
15	Saya senang dan menikmati dalam mengirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen	✓	

16	Saya senang dan menikmati dalam mangirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen	✓	
17	Saya aktif dalam forum diskusi kelompok kecil	✓	
18	Saya membantu teman saya selama pembelajaran online	✓	
19	Saya terlibat dalam percakapan online (chat, video conference, diskusi)	✓	
20	Saya memposting pendapat atau tanggapan saya di dalam forum diskusi secara teratur	✓	
21	Saya mengenal teman-teman saya di dalam kelas	✓	
22	Saya mengerjakan sumatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	✓	
23	Saya mengerjakan formatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	✓	
24	Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes formatif minimal 70	✓	
25	Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes sumatif minimal 70	✓	

Komentar/Saran Perbaikan:

Singaraja, 15 Agustus 2024

Pakar



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

NIP 197204202001121001

Lampiran 10. Hasil Uji Instrumen Keterampilan Berpikir Kreatif

LEMBAR PENILAIAN BUTIR INSTRUMEN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF

Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu mengisi dengan tanda (✓) pada kolom penilaian

No	Butir	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Anda diminta oleh kepala sekolah untuk mengembangkan sebuah rencana pembelajaran untuk mata pelajaran sains yang menggunakan pendekatan berpusat pada siswa. Bagaimana Anda akan mengidentifikasi berbagai gaya belajar di dalam kelas dan merancang kegiatan yang memenuhi kebutuhan semua siswa? Jelaskan cara Anda akan melibatkan siswa dalam perencanaan dan refleksi terhadap proses pembelajaran.	✓	
2.	Anda diminta oleh kepala sekolah untuk merancang sebuah video edukatif tentang konsep-konsep dasar IPA untuk siswa sekolah dasar. Jelaskan bagaimana Anda akan merancang video untuk mulai dari tahapan analisis kebutuhan sampai dengan tahap mendesain sehingga informasi disampaikan dengan jelas dan menarik, termasuk penggunaan animasi, demonstrasi praktis, dan elemen interaktif seperti kuis di akhir video.	✓	
3.	Kembangkan sebuah strategi untuk menggunakan Kahoot! dalam mata pelajaran matematika untuk menilai pemahaman siswa tentang konsep pokok dasar matematika. Jelaskan bagaimana Anda akan merancang kuis interaktif dengan pertanyaan yang relevan dan tantangan yang bervariasi. Bagaimana Anda akan memanfaatkan data dari hasil kuis untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan merancang kegiatan belajar tambahan berdasarkan hasil kuis tersebut?	✓	
4.	Kembangkan sebuah ide untuk memanfaatkan teknologi podcast dalam pembelajaran bahasa asing. Bagaimana siswa dapat menggunakan	✓	

	podcast untuk latihan berbicara, mendengarkan, dan berbagi pemahaman tentang materi pelajaran? Berikan contoh aktivitas yang melibatkan pembuatan dan analisis podcast, serta cara Anda akan mengevaluasi keterampilan berbicara dan kemampuan bahasa asing siswa melalui teknologi ini.		
5.	Analisis keunggulan dan kelemahan penggunaan platform pembelajaran daring seperti Google Classroom dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Dalam jawaban Anda, pertimbangkan aspek-aspek seperti aksesibilitas, kolaborasi, manajemen tugas, dan umpan balik. Sertakan contoh spesifik dari fitur-fitur platform tersebut dan bagaimana fitur-fitur ini dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa.	√	
6.	Anda diminta oleh sebuah lembaga pendidikan untuk merancang sebuah platform web untuk mata pelajaran kewirausahaan yang memfasilitasi pembelajaran dan kolaborasi antara siswa dari berbagai sekolah. Jelaskan fitur-fitur inovatif yang akan Anda masukkan untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran, seperti galeri produk, ruang kolaboratif, dan promosi produk. Sertakan juga ide tentang bagaimana platform ini dapat terintegrasi dengan media sosial untuk mempromosikan produk siswa.	√	
7.	Analisislah bagaimana pembelajaran jarak jauh dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial siswa, terutama dalam konteks kolaborasi dan komunikasi. Jelaskan bagaimana alat-alat digital seperti chat room, video call, dan proyek kolaboratif dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang produktif. Sertakan ide tentang cara mengatasi potensi kekurangan dalam keterampilan sosial yang mungkin timbul dari pembelajaran jarak jauh.	√	
8.	Anda diminta oleh sebuah bimbingan belajar untuk merancang sebuah platform pembelajaran daring yang mengintegrasikan teknologi untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di tingkat perguruan tinggi. Jelaskan fitur-fitur utama yang harus ada, seperti ruang kelas virtual, alat kolaborasi, dan sistem manajemen tugas. Jelaskan juga bagaimana teknologi seperti AI	√	

	dan analitik data dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan umpan balik personalisasi kepada siswa.		
9.	Anda memiliki ide untuk menggunakan media audio dan visual dalam pembelajaran latihan dan kebugaran. Jelaskan bagaimana video tutorial, rekaman latihan, dan infografis dapat digunakan untuk mengajarkan latihan-latihan, pola makan sehat, dan prinsip kebugaran. Jelaskan bagaimana Anda akan mengintegrasikan media ini dalam rencana pembelajaran dan bagaimana Anda akan menilai kemajuan siswa.	✓	
10.	Anda diminta oleh kepala sekolah membuat sebuah aplikasi pembelajaran multimedia untuk siswa sekolah dasar yang menggabungkan video animasi, permainan edukatif, dan kuis. Jelaskan bagaimana setiap komponen dapat digunakan untuk mengajarkan topik seperti matematika dasar atau ilmu pengetahuan alam.	✓	

Komentar/Saran Perbaikan:

- Perbaiki di beberapa soal agar mengaitkan jawaban dengan pengalaman pribadi atau lingkungan sekitar

Singaraja, 14 Agustus 2024

Pakar

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN BUTIR
INSTRUMEN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF**

Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu mengisi dengan tanda (✓) pada kolom penilaian

No	Butir	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Anda diminta oleh kepala sekolah untuk mengembangkan sebuah rencana pembelajaran untuk mata pelajaran sains yang menggunakan pendekatan berpusat pada siswa. Bagaimana Anda akan mengidentifikasi berbagai gaya belajar di dalam kelas dan merancang kegiatan yang memenuhi kebutuhan semua siswa? Jelaskan cara Anda akan melibatkan siswa dalam perencanaan dan refleksi terhadap proses pembelajaran.	✓	
2.	Anda diminta oleh kepala sekolah untuk merancang sebuah video edukatif tentang konsep-konsep dasar IPA untuk siswa sekolah dasar. Jelaskan bagaimana Anda akan merancang video untuk mulai dari tahapan analisis kebutuhan sampai dengan tahap mendesain sehingga informasi disampaikan dengan jelas dan menarik, termasuk penggunaan animasi, demonstrasi praktis, dan elemen interaktif seperti kuis di akhir video.	✓	
3.	Kembangkan sebuah strategi untuk menggunakan Kahoot! dalam mata pelajaran matematika untuk menilai pemahaman siswa tentang konsep pokok dasar matematika. Jelaskan bagaimana Anda akan merancang kuis interaktif dengan pertanyaan yang relevan dan tantangan yang bervariasi. Bagaimana Anda akan memanfaatkan data dari hasil kuis untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan merancang kegiatan belajar tambahan berdasarkan hasil kuis tersebut?	✓	
4.	Kembangkan sebuah ide untuk memanfaatkan teknologi podcast dalam pembelajaran bahasa asing. Bagaimana siswa dapat menggunakan podcast untuk latihan berbicara, mendengarkan, dan berbagi pemahaman tentang materi pelajaran? Berikan contoh aktivitas yang	✓	

	melibatkan pembuatan dan analisis podcast, serta cara Anda akan mengevaluasi keterampilan berbicara dan kemampuan bahasa asing siswa melalui teknologi ini.		
5.	Analisis keunggulan dan kelemahan penggunaan platform pembelajaran daring seperti Google Classroom dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Dalam jawaban Anda, pertimbangkan aspek-aspek seperti aksesibilitas, kolaborasi, manajemen tugas, dan umpan balik. Sertakan contoh spesifik dari fitur-fitur platform tersebut dan bagaimana fitur-fitur ini dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa.	✓	
6.	Anda diminta oleh sebuah lembaga pendidikan untuk merancang sebuah platform web untuk mata pelajaran kewirausahaan yang memfasilitasi pembelajaran dan kolaborasi antara siswa dari berbagai sekolah. Jelaskan fitur-fitur inovatif yang akan Anda masukkan untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran, seperti galeri produk, ruang kolaboratif, dan promosi produk. Sertakan juga ide tentang bagaimana platform ini dapat terintegrasi dengan media sosial untuk mempromosikan produk siswa.	✓	
7.	Analisislah bagaimana pembelajaran jarak jauh dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial siswa, terutama dalam konteks kolaborasi dan komunikasi. Jelaskan bagaimana alat-alat digital seperti chat room, video call, dan proyek kolaboratif dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang produktif. Sertakan ide tentang cara mengatasi potensi kekurangan dalam keterampilan sosial yang mungkin timbul dari pembelajaran jarak jauh.	✓	
8.	Anda diminta oleh sebuah bimbingan belajar untuk merancang sebuah platform pembelajaran daring yang mengintegrasikan teknologi untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di tingkat perguruan tinggi. Jelaskan fitur-fitur utama yang harus ada, seperti ruang kelas virtual, alat kolaborasi, dan sistem manajemen tugas. Jelaskan juga bagaimana teknologi seperti AI dan analitik data dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan	✓	

	memberikan umpan balik personalisasi kepada siswa.		
9.	Anda memiliki ide untuk menggunakan media audio dan visual dalam pembelajaran latihan dan kebugaran. Jelaskan bagaimana video tutorial, rekaman latihan, dan infografis dapat digunakan untuk mengajarkan latihan-latihan, pola makan sehat, dan prinsip kebugaran. Jelaskan bagaimana Anda akan mengintegrasikan media ini dalam rencana pembelajaran dan bagaimana Anda akan menilai kemajuan siswa.	✓	
10.	Anda diminta oleh kepala sekolah membuat sebuah aplikasi pembelajaran multimedia untuk siswa sekolah dasar yang menggabungkan video animasi, permainan edukatif, dan kuis. Jelaskan bagaimana setiap komponen dapat digunakan untuk mengajarkan topik seperti matematika dasar atau ilmu pengetahuan alam.	✓	

Komentar/Saran Perbaikan:

- Perbaiki kalimat pertanyaan pada soal no 7 dan 10

Singaraja, 15 Agustus 2024
Pakar



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 197204202001121001

Lampiran 11. RPS TBPP Kelompok Eksperimen

	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN					Kode Dokumen	
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (skt)		SEMESTER	Tgl Penyusunan	
Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran			T=2	P=1	5	28 Mei 2024	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
	Alexander Hamongan Simamora, S.E., M.Pd.		Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.		Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL1	S2 Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik berdasarkan falsafah Tri Hita Karuna di dalam menyelesaikan tugasnya.					
	CPL2	S4 Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya.					
	CPL3	KU1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang teknologi pendidikan.					
	CPL4	KU3 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang teknologi pendidikan yang menjadi keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan Tugas Akhir.					
	CPL5	KK1 Memiliki kecakapan umum terkait bidang teknologi pendidikan yang dibutuhkan sebagai dasar untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang kerja yang relevan dengan keahliannya					
	CPL6	KK2 Memiliki keterampilan bidang teknologi pendidikan secara spesifik dan mampu ditunjukkan dalam bentuk kinerja sesuai bidang keahliannya					

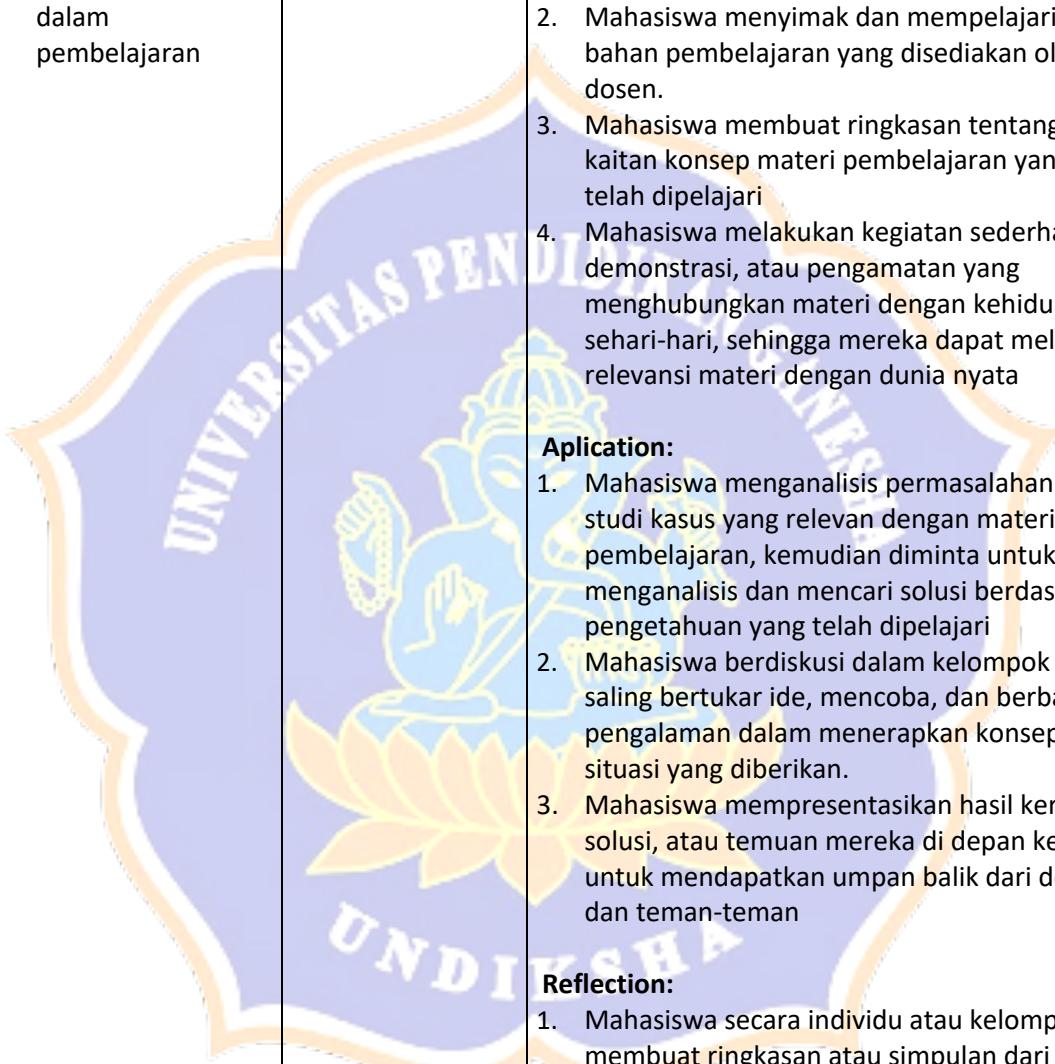
CPL7	KK3 Menguasai keterampilan yang dibutuhkan untuk dunia kerja dalam bidang teknologi pendidikan dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi secara akademik ataupun profesi.
CPL8	P3 Mampu memformulasikan penyelesaian masalah bidang teknologi pendidikan melalui penelitian secara prosedural
	P4 Memiliki pengetahuan yang terkait dengan keterampilan bidang teknologi pendidikan secara spesifik, sebagai dasar implementasi kinerja dalam bidang keahliannya
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK1	Mahasiswa mampu menelaah perkembangan teknologi, media dan strategi pembelajaran
CPMK2	Mahasiswa mampu mengeksplorasi teknologi, media dan strategi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan (<i>engagement</i>) dan kualitas hasil belajar murid
CPMK3	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknologi, media dan strategi dalam pembelajaran untuk merespon kebutuhan belajar, memaksimalkan potensi dan membangun kolaborasi serta kemandirian murid
CPMK4	Mahasiswa mampu mengembangkan (mencipta atau modifikasi) strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk memaksimalkan potensi teknologi untuk membangun kolaborasi dan kemandirian murid yang didukung hasil-hasil penelitian dan jurnal ilmiah.
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah perkembangan teknologi, media dan metode pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk abad 21
Sub-CPMK2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah lingkungan belajar abad 21 2. Mahasiswa mampu menganalisis teknologi inovatif dan terbarukan 3. Mahasiswa mampu menelaah penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran
Sub-CPMK3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah prinsip pembelajaran yang efektif 2. Mahasiswa mampu merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, media, dan metode pembelajaran 3. Mahasiswa mampu mempraktikkan rancangan pembelajaran dengan model ASSURE
Sub-CPMK4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan penggunaan perangkat digital pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menelaah perangkat digital (<i>digital device</i>) untuk meningkatkan keterlibatan siswa (<i>student engagement</i>) dalam pembelajaran 3. Mahasiswa mampu menelaah ide-ide yang terkait dengan integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran. 4. Mahasiswa mampu menelaah jenis aplikasi dan dasar-dasar elemen perangkat keras yang digunakan dalam pembelajaran.
Sub-CPMK5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah Web 2.0 dalam pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan perangkat web untuk pembelajaran

		3. Mahasiswa mampu mempraktikkan perangkat web dan sosial media untuk pembelajaran
	Sub-CPMK6	1. Mahasiswa mampu menelaah konsep pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>) 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi teknologi dan media untuk pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>)
	Sub-CPMK7	1. Mahasiswa dapat menelaah konsep multimedia dalam pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi pembelajaran dengan multimedia 3. Mahasiswa dapat merancang pembelajaran dengan multimedia
	Matrik CPL – Sub CP MK	
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa mengeksplorasi dan mengintegrasikan teknologi, media dan metode dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan murid (student engagement) dan kualitas hasil belajar dengan berbagai pilihan metode pembelajaran seperti problem-based learning. Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan berbagai strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk merespon kebutuhan belajar murid, memaksimalkan potensi teknologi untuk membangun kolaborasi dan kemandirian murid, serta meningkatkan kesadaran dan komitmen penggunaan teknologi secara bertanggungjawab dan beretika.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan teknologi, media dan pembelajaran 2. Lingkungan belajar abad 21 3. Teknologi dan media untuk pembelajaran 4. Pemanfaatan perangkat digital (digital device) 5. Perangkat web dalam pembelajaran 6. Pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>) 7. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan multimedia 	
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nick Rushby and Daniel W. Surry. 2016. <i>The Wiley Handbook of Learning Technology</i>. UK. Wiley Blackwell 2. Magued Iskander. 2008. <i>Innovative Techniques in Instruction Technology, E-learning, E-assessment, and Education</i>. New York University. Springer 3. Smaldino S, etl. 2019. <i>Instructional technology and media for learning (twelfth edition)</i>. USA. Pearson. 4. Smith, Grace E. 2007. <i>Differentiating instruction with technology in K-5 classrooms</i>. Washington. International Society for Technology in Education (ISTE) 5. Ronghuai Huan, Micheal Spector, Janfeng Yang (2019) <i>Educational Technology: A primer for the 21st century</i>. Singapore: Springer <p>Pendukung :</p>	

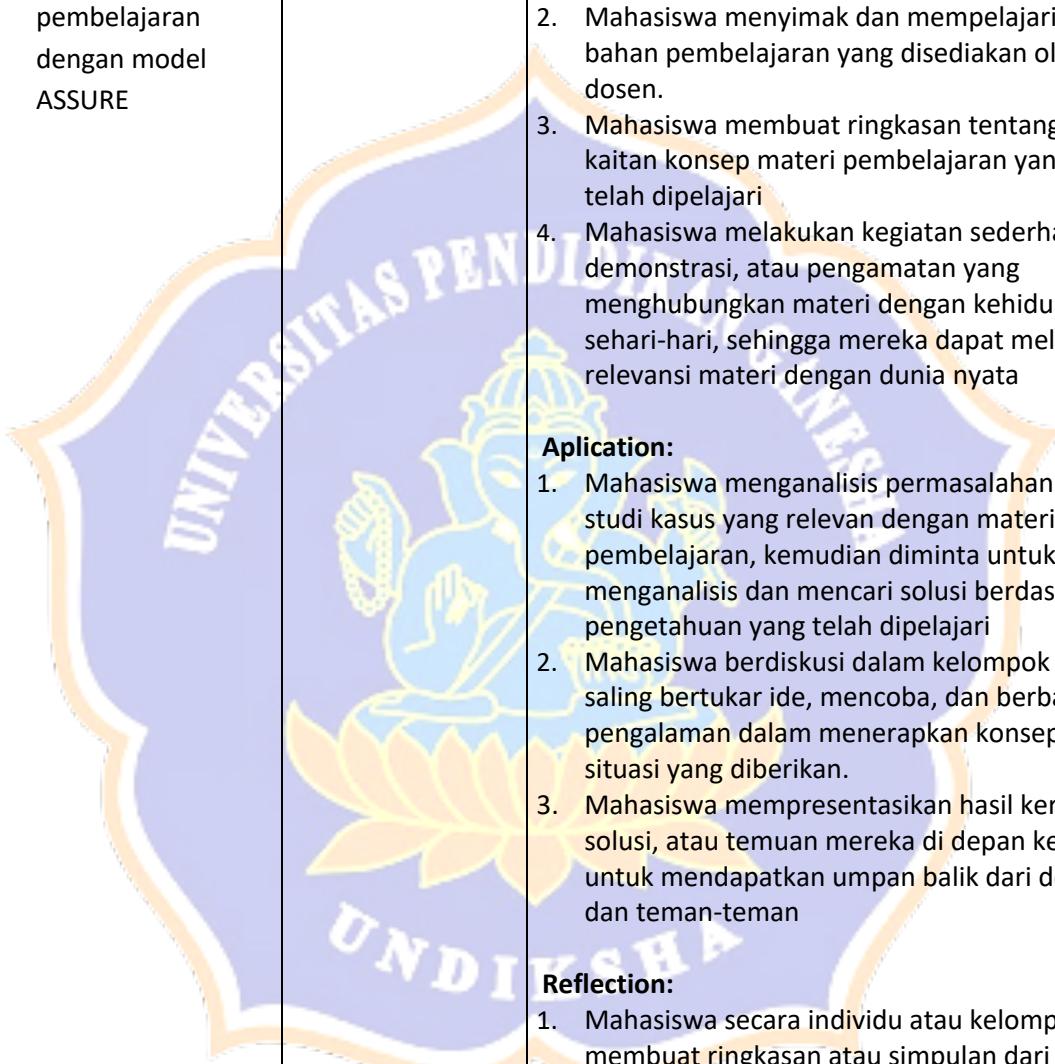
	1. Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J.M. (2004). <i>Principles of instructional design</i> (5th ed.). Beverly, MA: Wadsworth Publishing. 2. Philips, Rob. 1997. <i>The Developers Handbook to Interactive Multimedia (Practical Guide for Educational Application)</i> London: Kogan Page 3. Spector, J. M. (2015). Foundations of educational technology: Integrative approaches and interdisciplinary perspectives. In <i>Foundations of Educational Technology: Integrative Approaches and Interdisciplinary Perspectives</i> . https://doi.org/10.4324/9781315764269 4. M.D. Robler. (2015). Introduction to systematic Instructional Design for Traditional, Online, and Blended Environment. Boston: Pearson. 5. Lee, William W. 2004. <i>Multimedia Based Instructional Design: Secend Edition</i> . San Francisco: Preiffer					
Dosen Pengampu	Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.					
Mata kuliah syarat	-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Model Pembelajaran dan Aktivitas Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Waktu
(1)	(2)	Indikator	Kriteria & Bentuk	(5)	(6)	(7)
Tes Pengetahuan Awal (Pre-Test)						
1-2	1. Mahasiswa mampu menelaah perkembangan teknologi, media dan metode pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk abad 21	1. Ketepatan menelaah perkembangan teknologi, media dan metode pembelajaran 2. Ketepatan menganalisis keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk abad 21	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk: 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 3. Quiz 4. Aktivitas Proyek 5. Penilaian Produk	Introduction: 1. Mahasiswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh dosen melalui e-learning 2. Mahasiswa mengelaborasi pemahamannya melalui apersepsi yang diberikan berupa contoh kasus dalam kehidupan nyata 3. Mahasiswa berdiskusi dengan teman dan dosen terkait contoh kasus yang diberikan Conection: 1. Mahasiswa mengaitkan konsep baru dengan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya melalui diskusi studi kasus yang diberikan	Perkembangan teknologi, media dan pembelajaran	2x pertemuan (120 menit)

			<p>2. Mahasiswa menyimak dan mempelajari bahan pembelajaran yang disediakan oleh dosen.</p> <p>3. Mahasiswa membuat ringkasan tentang kaitan konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari</p> <p>4. Mahasiswa melakukan kegiatan sederhana, demonstrasi, atau pengamatan yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat melihat relevansi materi dengan dunia nyata</p> <p>Application:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menganalisis permasalahan atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian diminta untuk menganalisis dan mencari solusi berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari 2. Mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling bertukar ide, mencoba, dan berbagi pengalaman dalam menerapkan konsep pada situasi yang diberikan. 3. Mahasiswa mempresentasikan hasil kerja, solusi, atau temuan mereka di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari dosen dan teman-teman <p>Reflection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa secara individu atau kelompok membuat ringkasan atau simpulan dari materi 		
--	--	---	---	--	--

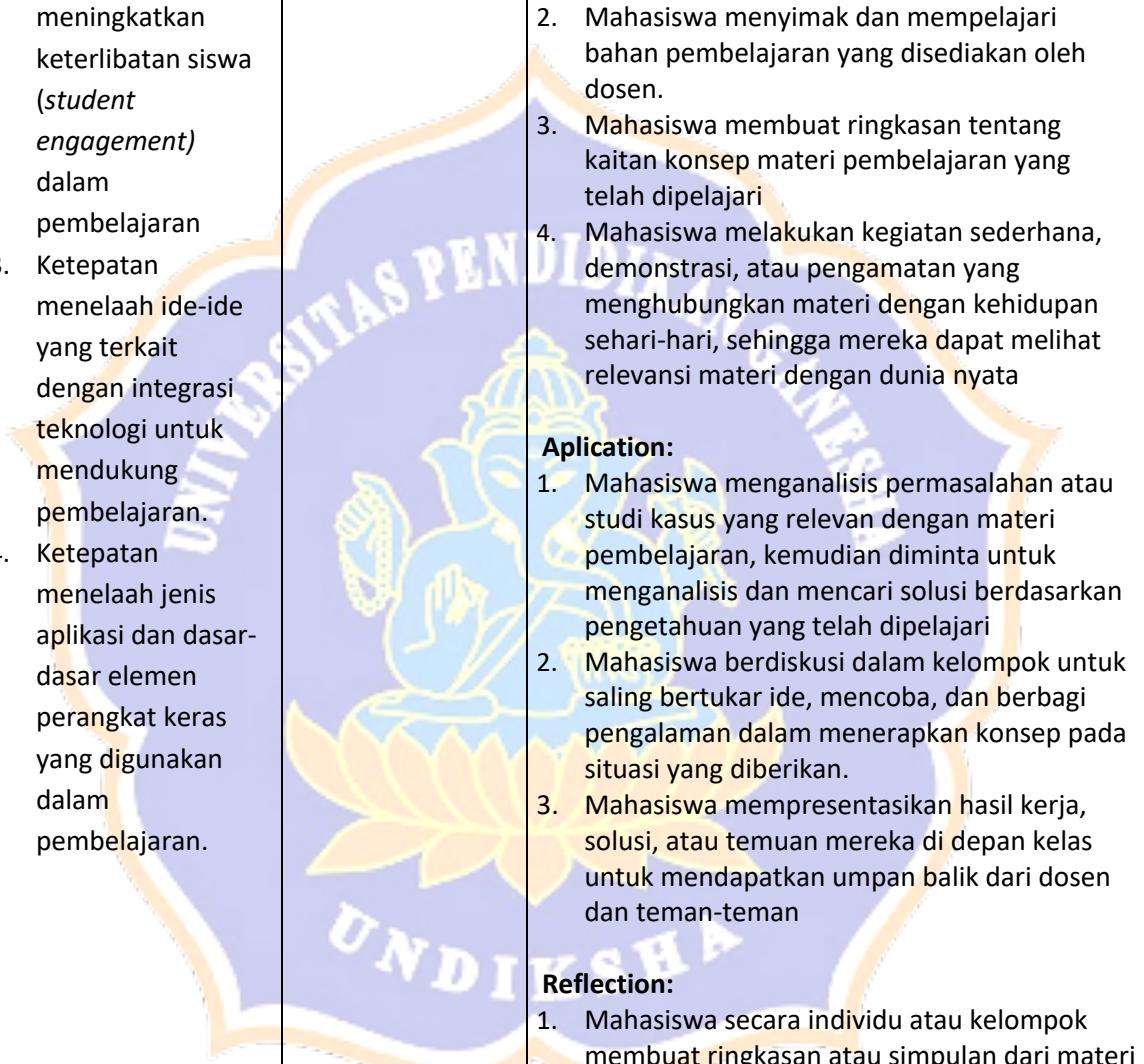
				<p>yang telah dipelajari hari itu, baik secara lisan maupun tertulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa diberikan quiz untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diberikan kuesioner tentang kepuasan pembelajaran yang telah dilakukan <p>Extension:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diberikan tugas mencari jurnal nasional dan internasional untuk menambah pengetahuan 2. Mahasiswa membuat ringkasan analisis jurnal nasional dan internasional yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil refleksi yang telah dilakukan 		
3-4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah lingkungan belajar abad 21 2. Mahasiswa mampu menganalisis teknologi inovatif dan terbarukan 3. Mahasiswa mampu menelaah penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah lingkungan belajar abad 21 2. Ketepatan menganalisis teknologi inovatif dan terbarukan 3. Ketepatan menelaah penggunaan perangkat digital 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 3. Quiz 4. Aktivitas Proyek 5. Penilaian Produk 	<p>Introduction:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh dosen melalui e-learning 2. Mahasiswa mengelaborasi pemahamannya melalui apersepsi yang diberikan berupa contoh kasus dalam kehidupan nyata 3. Mahasiswa berdiskusi dengan teman dan dosen terkait contoh kasus yang diberikan <p>Connection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengaitkan konsep baru dengan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya melalui diskusi studi kasus yang diberikan 	Lingkungan belajar abad 21	2x pertemuan (120 menit)

	dalam pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa menyimak dan mempelajari bahan pembelajaran yang disediakan oleh dosen. 3. Mahasiswa membuat ringkasan tentang kaitan konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari 4. Mahasiswa melakukan kegiatan sederhana, demonstrasi, atau pengamatan yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat melihat relevansi materi dengan dunia nyata <p>Application:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menganalisis permasalahan atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian diminta untuk menganalisis dan mencari solusi berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari 2. Mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling bertukar ide, mencoba, dan berbagi pengalaman dalam menerapkan konsep pada situasi yang diberikan. 3. Mahasiswa mempresentasikan hasil kerja, solusi, atau temuan mereka di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari dosen dan teman-teman <p>Reflection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa secara individu atau kelompok membuat ringkasan atau simpulan dari materi 		
--	--------------------	---	--	--	--

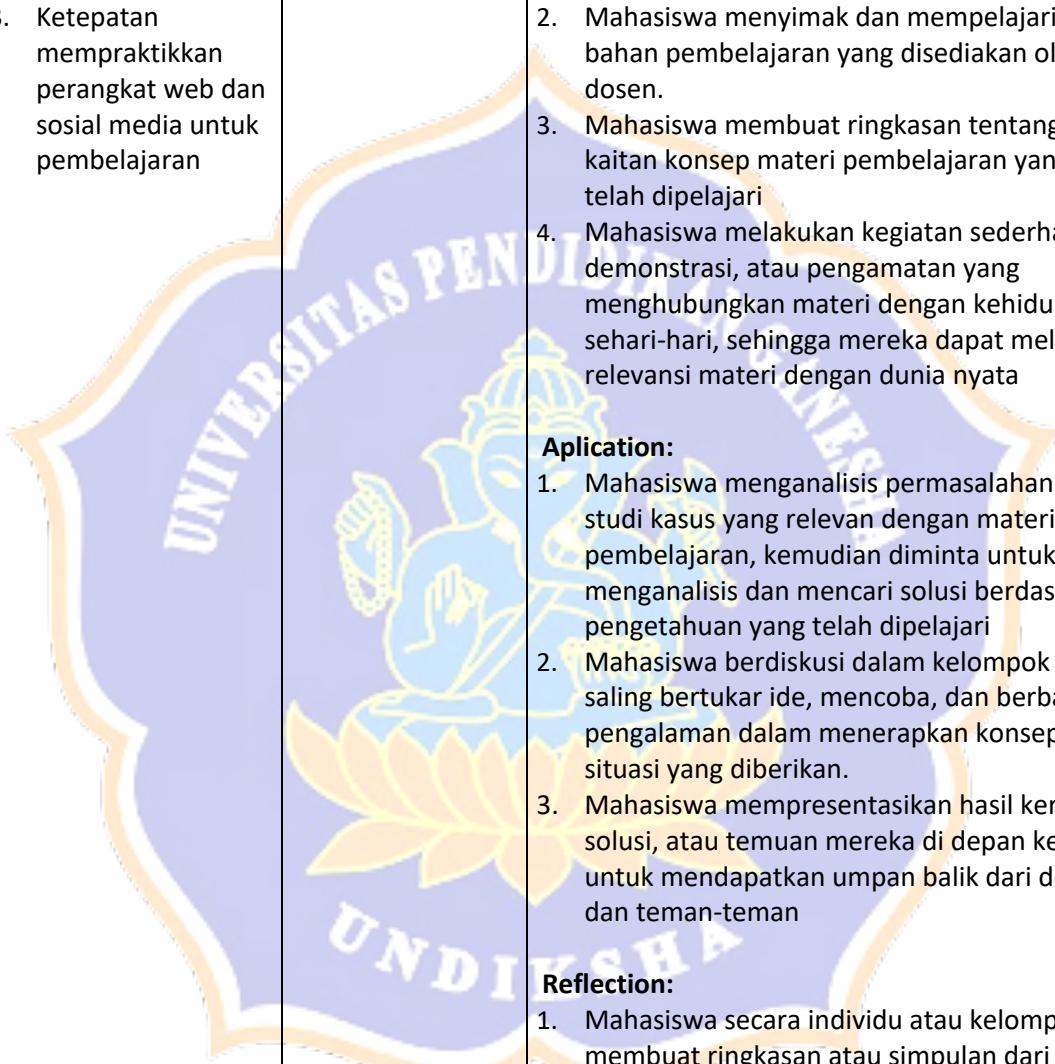
				<p>yang telah dipelajari hari itu, baik secara lisan maupun tertulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa diberikan quiz untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diberikan kuesioner tentang kepuasan pembelajaran yang telah dilakukan <p>Extension:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diberikan tugas mencari jurnal nasional dan internasional untuk menambah pengetahuan 2. Mahasiswa membuat ringkasan analisis jurnal nasional dan internasional yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil refleksi yang telah dilakukan 		
5-6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah prinsip pembelajaran yang efektif 2. Mahasiswa mampu merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, media, dan metode pembelajaran 3. Mahasiswa mampu mempraktikkan rancangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah prinsip pembelajaran yang efektif 2. Ketepatan merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, media, dan metode pembelajaran 3. Ketepatan mempraktikkan rancangan 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 3. Quiz 4. Aktivitas Proyek 5. Penilaian Produk 	<p>Introduction:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh dosen melalui e-learning 2. Mahasiswa mengelaborasi pemahamannya melalui apersepsi yang diberikan berupa contoh kasus dalam kehidupan nyata 3. Mahasiswa berdiskusi dengan teman dan dosen terkait contoh kasus yang diberikan <p>Connection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengaitkan konsep baru dengan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya melalui diskusi studi kasus yang diberikan 	Teknologi dan media untuk pembelajaran	2x pertemuan (120 menit)

	pembelajaran dengan model ASSURE	pembelajaran dengan model ASSURE	<p></p> <ul style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa menyimak dan mempelajari bahan pembelajaran yang disediakan oleh dosen. 3. Mahasiswa membuat ringkasan tentang kaitan konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari 4. Mahasiswa melakukan kegiatan sederhana, demonstrasi, atau pengamatan yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat melihat relevansi materi dengan dunia nyata <p>Application:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menganalisis permasalahan atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian diminta untuk menganalisis dan mencari solusi berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari 2. Mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling bertukar ide, mencoba, dan berbagi pengalaman dalam menerapkan konsep pada situasi yang diberikan. 3. Mahasiswa mempresentasikan hasil kerja, solusi, atau temuan mereka di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari dosen dan teman-teman <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa secara individu atau kelompok membuat ringkasan atau simpulan dari materi 		
--	----------------------------------	----------------------------------	---	--	--

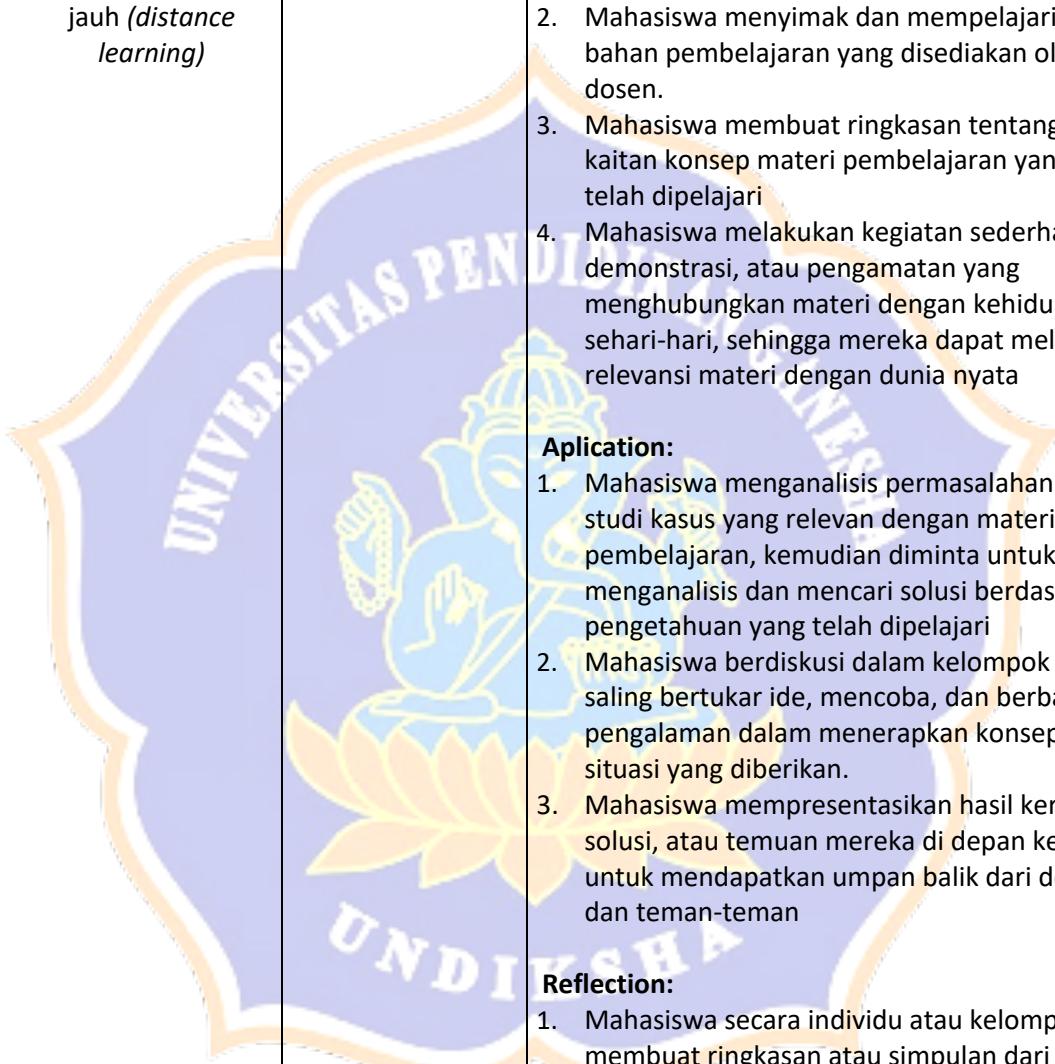
				<p>yang telah dipelajari hari itu, baik secara lisan maupun tertulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa diberikan quiz untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diberikan kuesioner tentang kepuasan pembelajaran yang telah dilakukan <p>Extension:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diberikan tugas mencari jurnal nasional dan internasional untuk menambah pengetahuan 2. Mahasiswa membuat ringkasan analisis jurnal nasional dan internasional yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil refleksi yang telah dilakukan 		
7-8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan penggunaan perangkat digital pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menelaah perangkat digital (<i>digital device</i>) untuk meningkatkan keterlibatan siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menganalisis keunggulan dan kelemahan penggunaan perangkat digital pembelajaran 2. Ketepatan menelaah perangkat digital (<i>digital device</i>) untuk 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 3. Quiz 4. Aktivitas Proyek 5. Penilaian Produk 	<p>Introduction:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh dosen melalui e-learning 2. Mahasiswa mengelaborasi pemahamannya melalui apersepsi yang diberikan berupa contoh kasus dalam kehidupan nyata 3. Mahasiswa berdiskusi dengan teman dan dosen terkait contoh kasus yang diberikan <p>Connection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengaitkan konsep baru dengan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya melalui diskusi studi kasus yang diberikan 	Pemanfaatan perangkat digital pembelajaran	2x pertemuan (120 menit)

<p>(student engagement) dalam pembelajaran</p> <p>3. Mahasiswa mampu menelaah ide-ide yang terkait dengan integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran.</p> <p>4. Mahasiswa mampu menelaah jenis aplikasi dan dasar-dasar elemen perangkat keras yang digunakan dalam pembelajaran.</p>	<p>meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement) dalam pembelajaran</p> <p>3. Ketepatan menelaah ide-ide yang terkait dengan integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran.</p> <p>4. Ketepatan menelaah jenis aplikasi dan dasar-dasar elemen perangkat keras yang digunakan dalam pembelajaran.</p>	 <p>2. Mahasiswa menyimak dan mempelajari bahan pembelajaran yang disediakan oleh dosen.</p> <p>3. Mahasiswa membuat ringkasan tentang kaitan konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari</p> <p>4. Mahasiswa melakukan kegiatan sederhana, demonstrasi, atau pengamatan yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat melihat relevansi materi dengan dunia nyata</p> <p>Application:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menganalisis permasalahan atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian diminta untuk menganalisis dan mencari solusi berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari 2. Mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling bertukar ide, mencoba, dan berbagi pengalaman dalam menerapkan konsep pada situasi yang diberikan. 3. Mahasiswa mempresentasikan hasil kerja, solusi, atau temuan mereka di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari dosen dan teman-teman <p>Reflection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa secara individu atau kelompok membuat ringkasan atau simpulan dari materi 	

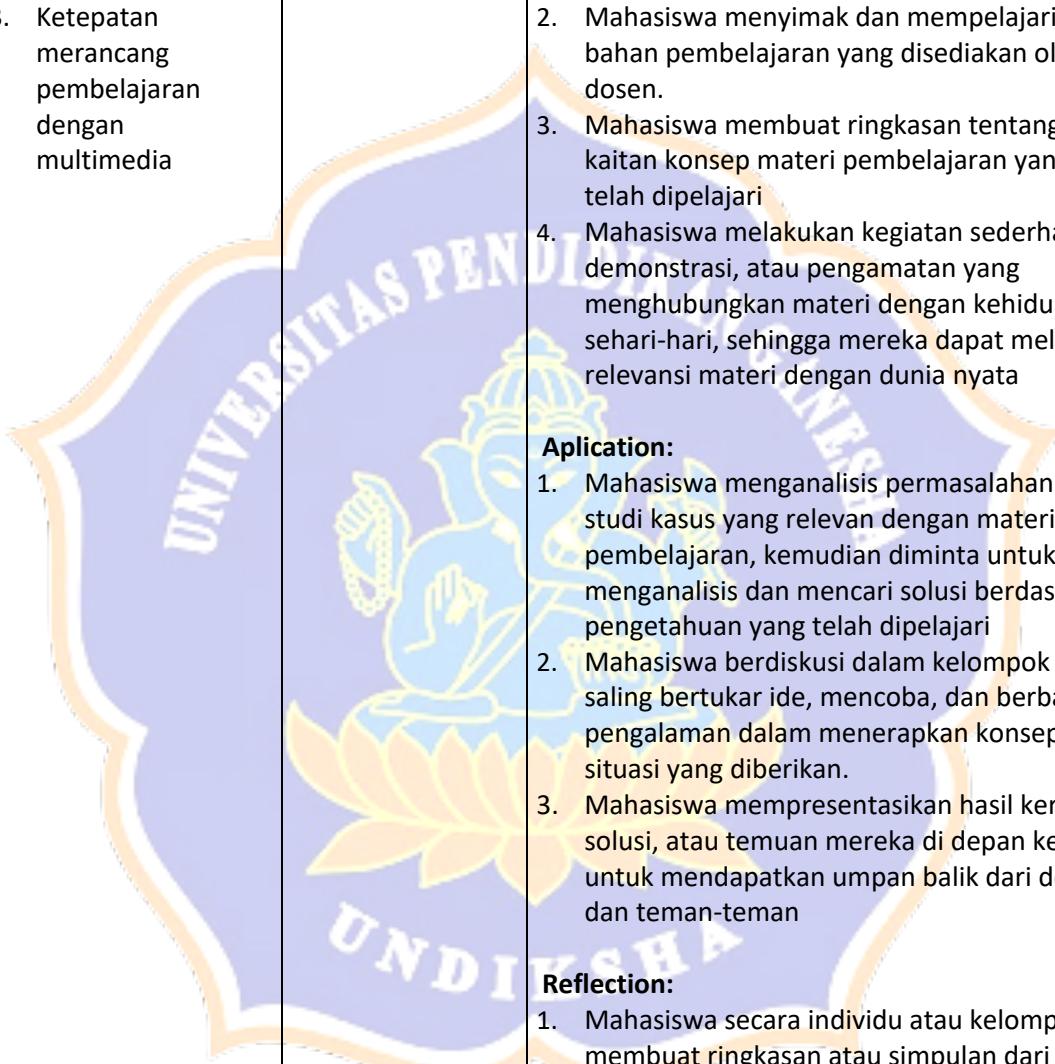
				<p>yang telah dipelajari hari itu, baik secara lisan maupun tertulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa diberikan quiz untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diberikan kuesioner tentang kepuasan pembelajaran yang telah dilakukan <p>Extension:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diberikan tugas mencari jurnal nasional dan internasional untuk menambah pengetahuan 2. Mahasiswa membuat ringkasan analisis jurnal nasional dan internasional yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil refleksi yang telah dilakukan 			
9	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						25
10-11	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah Web 2.0 dalam pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan perangkat web untuk pembelajaran 3. Mahasiswa mampu mempraktikkan perangkat web dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah Web 2.0 dalam pembelajaran 2. Ketepatan menganalisis keunggulan dan kelemahan perangkat web untuk pembelajaran 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 3. Quiz 4. Aktivitas Proyek 5. Penilaian Produk 	<p>Introduction:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh dosen melalui e-learning 2. Mahasiswa mengelaborasi pemahamannya melalui apersepsi yang diberikan berupa contoh kasus dalam kehidupan nyata 3. Mahasiswa berdiskusi dengan teman dan dosen terkait contoh kasus yang diberikan <p>Conection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengaitkan konsep baru dengan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya melalui diskusi studi kasus yang diberikan 	Perangkat web dalam pembelajaran	2x pertemuan (120 menit)	

	sosial media untuk pembelajaran	3. Ketepatan mempraktikkan perangkat web dan sosial media untuk pembelajaran	 <p>2. Mahasiswa menyimak dan mempelajari bahan pembelajaran yang disediakan oleh dosen.</p> <p>3. Mahasiswa membuat ringkasan tentang kaitan konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari</p> <p>4. Mahasiswa melakukan kegiatan sederhana, demonstrasi, atau pengamatan yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat melihat relevansi materi dengan dunia nyata</p> <p>Application:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menganalisis permasalahan atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian diminta untuk menganalisis dan mencari solusi berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari 2. Mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling bertukar ide, mencoba, dan berbagi pengalaman dalam menerapkan konsep pada situasi yang diberikan. 3. Mahasiswa mempresentasikan hasil kerja, solusi, atau temuan mereka di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari dosen dan teman-teman <p>Reflection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa secara individu atau kelompok membuat ringkasan atau simpulan dari materi 		
--	---------------------------------	--	---	--	--

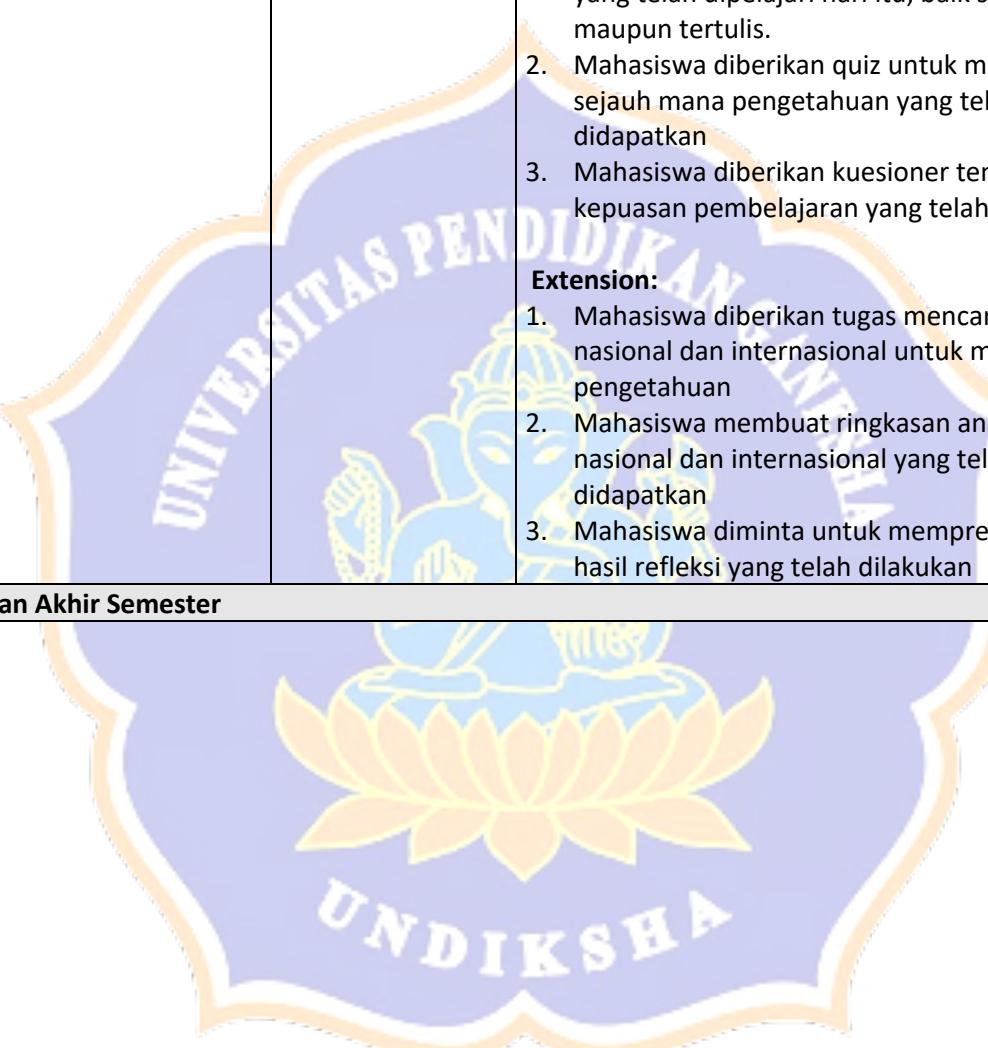
				<p>yang telah dipelajari hari itu, baik secara lisan maupun tertulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa diberikan quiz untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diberikan kuesioner tentang kepuasan pembelajaran yang telah dilakukan <p>Extension:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diberikan tugas mencari jurnal nasional dan internasional untuk menambah pengetahuan 2. Mahasiswa membuat ringkasan analisis jurnal nasional dan internasional yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil refleksi yang telah dilakukan 		
12-13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah konsep pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>) 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi teknologi dan media untuk pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah konsep pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>) 2. Ketepatan menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi teknologi dan media untuk pembelajaran jarak 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 3. Quiz 4. Aktivitas Proyek 5. Penilaian Produk 	<p>Introduction:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh dosen melalui e-learning 2. Mahasiswa mengelaborasi pemahamannya melalui apersepsi yang diberikan berupa contoh kasus dalam kehidupan nyata 3. Mahasiswa berdiskusi dengan teman dan dosen terkait contoh kasus yang diberikan <p>Connection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengaitkan konsep baru dengan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya melalui diskusi studi kasus yang diberikan 	Pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>)	2x pertemuan (120 menit)

	jauh (<i>distance learning</i>)		<p>2. Mahasiswa menyimak dan mempelajari bahan pembelajaran yang disediakan oleh dosen.</p> <p>3. Mahasiswa membuat ringkasan tentang kaitan konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari</p> <p>4. Mahasiswa melakukan kegiatan sederhana, demonstrasi, atau pengamatan yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat melihat relevansi materi dengan dunia nyata</p> <p>Application:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menganalisis permasalahan atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian diminta untuk menganalisis dan mencari solusi berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari 2. Mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling bertukar ide, mencoba, dan berbagi pengalaman dalam menerapkan konsep pada situasi yang diberikan. 3. Mahasiswa mempresentasikan hasil kerja, solusi, atau temuan mereka di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari dosen dan teman-teman <p>Reflection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa secara individu atau kelompok membuat ringkasan atau simpulan dari materi 		
--	-----------------------------------	---	---	--	--

				<p>yang telah dipelajari hari itu, baik secara lisan maupun tertulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa diberikan quiz untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diberikan kuesioner tentang kepuasan pembelajaran yang telah dilakukan <p>Extension:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diberikan tugas mencari jurnal nasional dan internasional untuk menambah pengetahuan 2. Mahasiswa membuat ringkasan analisis jurnal nasional dan internasional yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil refleksi yang telah dilakukan 		
14-15	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menelaah konsep multimedia dalam pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi pembelajaran dengan multimedia 3. Mahasiswa dapat merancang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan menelaah konsep multimedia dalam pembelajaran 2. Ketepatan menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi pembelajaran dengan multimedia 	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 3. Quiz 4. Aktivitas Proyek 5. Penilaian Produk 	<p>Introduction:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh dosen melalui e-learning 2. Mahasiswa mengelaborasi pemahamannya melalui apersepsi yang diberikan berupa contoh kasus dalam kehidupan nyata 3. Mahasiswa berdiskusi dengan teman dan dosen terkait contoh kasus yang diberikan <p>Connection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengaitkan konsep baru dengan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya melalui diskusi studi kasus yang diberikan 	Pembelajaran dengan multimedia	2x pertemuan (120 menit)

	pembelajaran dengan multimedia	3. Ketepatan merancang pembelajaran dengan multimedia		<p>2. Mahasiswa menyimak dan mempelajari bahan pembelajaran yang disediakan oleh dosen.</p> <p>3. Mahasiswa membuat ringkasan tentang kaitan konsep materi pembelajaran yang telah dipelajari</p> <p>4. Mahasiswa melakukan kegiatan sederhana, demonstrasi, atau pengamatan yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat melihat relevansi materi dengan dunia nyata</p> <p>Application:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menganalisis permasalahan atau studi kasus yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian diminta untuk menganalisis dan mencari solusi berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari 2. Mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk saling bertukar ide, mencoba, dan berbagi pengalaman dalam menerapkan konsep pada situasi yang diberikan. 3. Mahasiswa mempresentasikan hasil kerja, solusi, atau temuan mereka di depan kelas untuk mendapatkan umpan balik dari dosen dan teman-teman <p>Reflection:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa secara individu atau kelompok membuat ringkasan atau simpulan dari materi 		
--	--------------------------------	---	---	---	--	--

				<p>yang telah dipelajari hari itu, baik secara lisan maupun tertulis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mahasiswa diberikan quiz untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diberikan kuesioner tentang kepuasan pembelajaran yang telah dilakukan <p>Extension:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa diberikan tugas mencari jurnal nasional dan internasional untuk menambah pengetahuan 2. Mahasiswa membuat ringkasan analisis jurnal nasional dan internasional yang telah didapatkan 3. Mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil refleksi yang telah dilakukan 			
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						



Penilaian
(Kriteria, Indikator, Bobot)

1. Penilaian Proses (bobot 60%)

a. Sikap (10%)

Sikap	Bobot %	Skor				
		0-39	40-54	55-69	70-84	85-100
a. Kedisiplinan	2					
b. Bertanggung jawab	2					
c. Aktif	2					
d. Kemampuan berinteraksi	2					
e. Motivasi	2					

b. Partisipasi dan aktivitas dalam proses pembelajaran (10%)

Partisipasi dan aktivitas proses pembelajaran	Bobot %	Skor				
		0-39	40-54	55-69	70-84	85-100
a. Absensi	2					
b. Tugas	5					
c. Presentasi	3					

c. Penyelesaian Produk (40%)

Penyelesaian Tugas	Bobot %	Skor				
		0-39	40-54	55-69	70-84	85-100
a. Produk individu	30					
b. Produk kelompok	10					

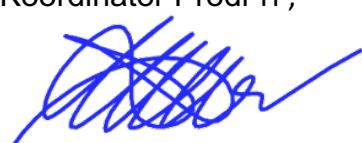
2. Penilaian Kognitif (bobot 40%)

Produk	Bobot %	Skor				
		0-39	40-54	55-69	70-84	85-100
a. Ujian Tengah Semester	15					
b. Ujian Akhir Semester	25					

3. Acuan Penilaian Skala 9

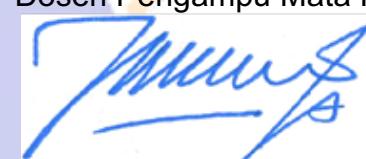
No	Skor Persentil	Nilai Skala	Nilai Huruf
1.	85 - 100	4,00	A
2.	81 - 84	3,75	A-
3.	77 - 80	3,25	B+
4.	73 - 76	3,00	B
5.	69 - 72	2,75	B-
6.	65 - 68	2,50	C
7.	61 - 64	2,00	C+
8.	40 - 60	1,00	D
9.	0 - 39	0,00	E

Mengetahui:
Koordinator Prodi TP,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP 198104142006041001

Singaraja, 23 Agustus 2024
Dosen Pengampu Mata Kuliah,



Alexander H. Simamora, S.E., M.Pd.
NIP 198807062015041001

Lampiran 12. RPS TBPP Kelompok Kontrol

	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN					Kode Dokumen	
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (skt)		SEMESTER	Tgl Penyusunan	
Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran			T=2	P=1	5	28 Mei 2024	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
	Alexander Hamongan Simamora, S.E., M.Pd.		Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.		Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL1	S2 Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik berdasarkan falsafah Tri Hita Karana di dalam menyelesaikan tugasnya.					
	CPL2	S4 Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya.					
	CPL3	KU1 Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang teknologi pendidikan.					
	CPL4	KU3 Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang teknologi pendidikan yang menjadi keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan Tugas Akhir.					
	CPL5	KK1 Memiliki kecakapan umum terkait bidang teknologi pendidikan yang dibutuhkan sebagai dasar untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang kerja yang relevan dengan keahliannya					
	CPL6	KK2 Memiliki keterampilan bidang teknologi pendidikan secara spesifik dan mampu ditunjukkan dalam bentuk kinerja sesuai bidang keahliannya					

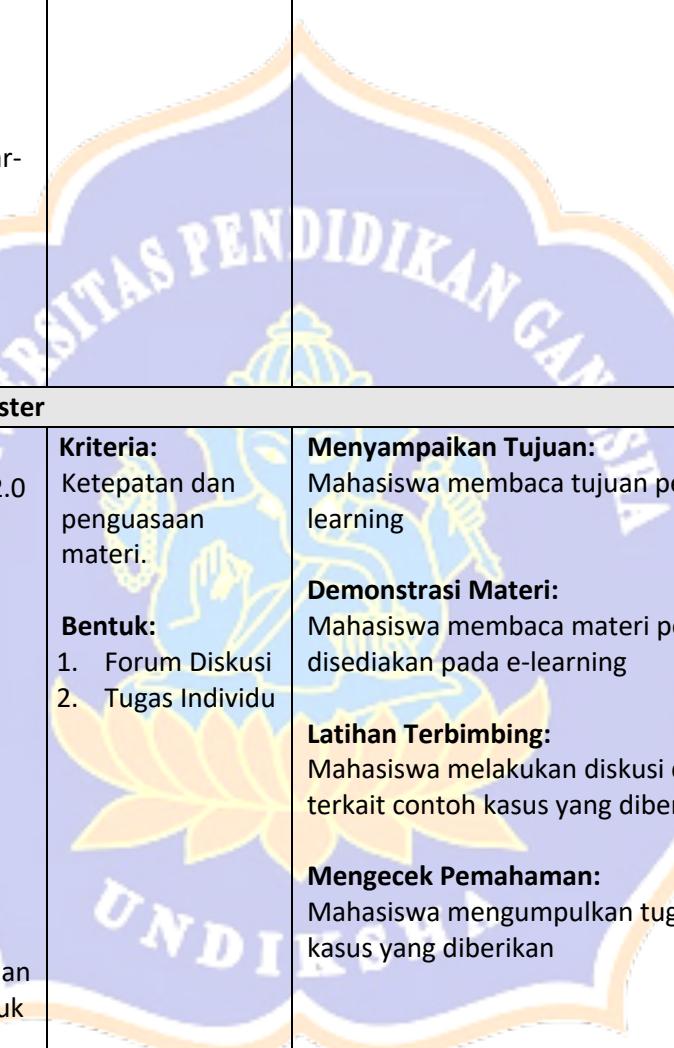
CPL7	KK3 Menguasai keterampilan yang dibutuhkan untuk dunia kerja dalam bidang teknologi pendidikan dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi secara akademik ataupun profesi.
CPL8	P3 Mampu memformulasikan penyelesaian masalah bidang teknologi pendidikan melalui penelitian secara prosedural
	P4 Memiliki pengetahuan yang terkait dengan keterampilan bidang teknologi pendidikan secara spesifik, sebagai dasar implementasi kinerja dalam bidang keahliannya
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan teknologi, media dan strategi pembelajaran
CPMK2	Mahasiswa mampu mengeksplorasi teknologi, media dan strategi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan (<i>engagement</i>) dan kualitas hasil belajar murid
CPMK3	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknologi, media dan strategi dalam pembelajaran untuk merespon kebutuhan belajar, memaksimalkan potensi dan membangun kolaborasi serta kemandirian murid
CPMK4	Mahasiswa mampu mengembangkan (mencipta atau modifikasi) strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk memaksimalkan potensi teknologi untuk membangun kolaborasi dan kemandirian murid yang didukung hasil-hasil penelitian dan jurnal ilmiah.
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah perkembangan teknologi, media dan metode pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk abad 21
Sub-CPMK2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah lingkungan belajar abad 21 2. Mahasiswa mampu menganalisis teknologi inovatif dan terbarukan 3. Mahasiswa menelaah penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran
Sub-CPMK3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menelaah prinsip pembelajaran yang efektif 2. Mahasiswa mampu merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, media, dan metode pembelajaran 3. Mahasiswa mampu mempraktikkan rancangan pembelajaran dengan model ASSURE
Sub-CPMK4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan penggunaan perangkat digital pembelajaran 2. Mahasiswa dapat menelaah perangkat digital (<i>digital device</i>) untuk meningkatkan keterlibatan siswa (<i>student engagement</i>) dalam pembelajaran 3. Mahasiswa mampu menelaah ide-ide yang terkait dengan integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran. 4. Mahasiswa mampu menelaah jenis aplikasi dan dasar-dasar elemen perangkat keras yang digunakan dalam pembelajaran.

	Sub-CPMK5	1. Mahasiswa mampu menelaah Web 2.0 dalam pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan perangkat web untuk pembelajaran 3. Mahasiswa mampu merancang perangkat web dan sosial media untuk pembelajaran
	Sub-CPMK6	1. Mahasiswa mampu menelaah konsep pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>) 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi teknologi dan media untuk pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>)
	Sub-CPMK7	1. Mahasiswa dapat menelaah konsep multimedia dalam pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi pembelajaran dengan multimedia 3. Mahasiswa dapat merancang pembelajaran dengan multimedia
	Matrik CPL – Sub CP MK	
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa mengeksplorasi dan mengintegrasikan teknologi, media dan metode dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan murid (student engagement) dan kualitas hasil belajar dengan berbagai pilihan metode pembelajaran seperti problem-based learning. Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan berbagai strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk merespon kebutuhan belajar murid, memaksimalkan potensi teknologi untuk membangun kolaborasi dan kemandirian murid, serta meningkatkan kesadaran dan komitmen penggunaan teknologi secara bertanggungjawab dan beretika.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan teknologi, media dan pembelajaran 2. Lingkungan belajar abad 21 3. Teknologi dan media untuk pembelajaran 4. Pemanfaatan perangkat digital (digital device) 5. Perangkat web dalam pembelajaran 6. Pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>) <p>Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan multimedia</p>	
Pustaka	<p>Utama :</p> <p>Nick Rushby and Daniel W. Surry. 2016. <i>The Wiley Handbook of Learning Technology</i>. UK. Wiley Blackwell Magued Iskander. 2008. <i>Innovative Techniques in Instruction Technology, E-learning, E-assessment, and Education</i>. New York University. Springer Smaldino S, et al. 2019. <i>Instructional technology and media for learning</i> (twelfth edition). USA. Pearson. Smith, Grace E. 2007. <i>Differentiating instruction with technology in K-5 classrooms</i>. Washington. International Society for Technology in Education (ISTE) Ronghuai Huan, Micheal Spector, Janfeng Yang (2019) <i>Educational Technology: A primer for the 21st century</i>. Singapore: Springer</p>	

	Pendukung :	<p>Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J.M. (2004). <i>Principles of instructional design</i> (5th ed.). Beverly, MA: Wadsworth Publishing.</p> <p>Philips, Rob. 1997. <i>The Developers Handbook to Interactive Multimedia (Practical Guide for Educational Application)</i> London: Kogan Page</p> <p>Spector, J. M. (2015). Foundations of educational technology: Integrative approaches and interdisciplinary perspectives. In <i>Foundations of Educational Technology: Integrative Approaches and Interdisciplinary Perspectives</i>. https://doi.org/10.4324/9781315764269</p> <p>M.D. Robler. (2015). Introduction to systematic Instructional Design for Traditional, Online, and Blended Environment. Boston: Pearson.</p> <p>Lee, William W. 2004. <i>Multimedia Based Instructional Design: Secend Edition</i>. San Francisco: Preiffer</p>							
Dosen Pengampu	Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd.								
Mata kuliah syarat	-								
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Model Pembelajaran dan Aktivitas Mahasiswa	Materi Pembelajaran	Waktu			
		Indikator	Kriteria & Bentuk						
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(7)	(8)			
Tes Pengetahuan Awal (Pre-Test)									
1-2		1. Mahasiswa mampu menelaah perkembangan teknologi, media dan metode pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menganalisis keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk abad 21		Kriteria: Ketepatan menelaah perkembangan teknologi, media dan metode pembelajaran Bentuk: 1. Ketepatan menelaah perkembangan teknologi, media dan metode pembelajaran 2. Ketepatan menganalisis keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk abad 21		Menyampaikan Tujuan: Mahasiswa membaca tujuan pembelajaran di e-learning Demonstrasi Materi: Mahasiswa membaca materi pembelajaran yang disediakan pada e-learning Latihan Terbimbing: Mahasiswa melakukan diskusi dengan dosen terkait contoh kasus yang diberikan		Perkembangan teknologi, media dan pembelajaran 2x pertemuan (120 menit)	

				Mengecek Pemahaman: Mahasiswa mengumpulkan tugas dari contoh kasus yang diberikan		
3-4	1. Mahasiswa mampu menelaah lingkungan belajar abad 21 2. Mahasiswa mampu menganalisis teknologi inovatif dan terbarukan 3. Mahasiswa mampu menelaah penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran	1. Ketepatan menelaah lingkungan belajar abad 21 2. Ketepatan menganalisis teknologi inovatif dan terbarukan 3. Ketepatan menelaah penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk: 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu		Lingkungan belajar abad 21	2x pertemuan (120 menit)
5-6	1. Mahasiswa mampu menelaah prinsip pembelajaran yang efektif 2. Mahasiswa mampu merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, media, dan metode pembelajaran 3. Mahasiswa mampu mempraktikkan rancangan	1. Ketepatan menelaah prinsip pembelajaran yang efektif 2. Ketepatan merancang pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, media, dan metode pembelajaran 3. Ketepatan mempraktikkan	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk: 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu	Menyampaikan Tujuan: Mahasiswa membaca tujuan pembelajaran di e-learning Demonstrasi Materi: Mahasiswa membaca materi pembelajaran yang disediakan pada e-learning Latihan Terbimbing: Mahasiswa melakukan diskusi dengan dosen terkait contoh kasus yang diberikan	Teknologi dan media untuk pembelajaran	2x pertemuan (120 menit)

	pembelajaran dengan model ASSURE	rancangan pembelajaran dengan model ASSURE		Mengecek Pemahaman: Mahasiswa mengumpulkan tugas dari contoh kasus yang diberikan		
7-8	<p>1. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan penggunaan perangkat digital pembelajaran</p> <p>2. Mahasiswa mampu menelaah perangkat digital (<i>digital device</i>) untuk meningkatkan keterlibatan siswa (<i>student engagement</i>) dalam pembelajaran</p> <p>3. Mahasiswa mampu menelaah ide-ide yang terkait dengan integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran.</p> <p>4. Mahasiswa mampu menelaah jenis aplikasi dan dasar-dasar elemen</p>	<p>1. Ketepatan menganalisis keunggulan dan kelemahan penggunaan perangkat digital pembelajaran</p> <p>2. Ketepatan menelaah perangkat digital (<i>digital device</i>) untuk meningkatkan keterlibatan siswa (<i>student engagement</i>) dalam pembelajaran</p> <p>3. Ketepatan menelaah ide-ide yang terkait dengan integrasi teknologi untuk</p>	Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi. Bentuk: 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu	Menyampaikan Tujuan: Mahasiswa membaca tujuan pembelajaran di e-learning Demonstrasi Materi: Mahasiswa membaca materi pembelajaran yang disediakan pada e-learning Latihan Terbimbing: Mahasiswa melakukan diskusi dengan dosen terkait contoh kasus yang diberikan Mengecek Pemahaman: Mahasiswa mengumpulkan tugas dari contoh kasus yang diberikan	Pemanfaatan perangkat digital pembelajaran	2x pertemuan (120 menit)

	perangkat keras yang digunakan dalam pembelajaran.	4. mendukung pembelajaran. 4. Ketepatan menelaah jenis aplikasi dan dasar-dasar elemen perangkat keras yang digunakan dalam pembelajaran.				
9	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester				25	
10-11	<p>1. Mahasiswa mampu menelaah Web 2.0 dalam pembelajaran</p> <p>2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan perangkat web untuk pembelajaran</p> <p>3. Mahasiswa mampu mempraktikkan perangkat web dan sosial media untuk pembelajaran</p>	<p>1. Ketepatan menelaah Web 2.0 dalam pembelajaran</p> <p>2. Ketepatan menganalisis keunggulan dan kelemahan perangkat web untuk pembelajaran</p> <p>3. Ketepatan mempraktikkan perangkat web dan sosial media untuk pembelajaran</p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 	<p>Menyampaikan Tujuan: Mahasiswa membaca tujuan pembelajaran di e-learning</p> <p>Demonstrasi Materi: Mahasiswa membaca materi pembelajaran yang disediakan pada e-learning</p> <p>Latihan Terbimbing: Mahasiswa melakukan diskusi dengan dosen terkait contoh kasus yang diberikan</p> <p>Mengecek Pemahaman: Mahasiswa mengumpulkan tugas dari contoh kasus yang diberikan</p>	<p>Perangkat web dalam pembelajaran</p>	2x pertemuan (120 menit)

12-13	<p>1. Mahasiswa mampu menelaah konsep pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>)</p> <p>2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi teknologi dan media untuk pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>)</p>	<p>1. Ketepatan menelaah konsep pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>)</p> <p>2. Ketepatan menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi teknologi dan media untuk pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>)</p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 	<p>Menyampaikan Tujuan: Mahasiswa membaca tujuan pembelajaran di e-learning</p> <p>Demonstrasi Materi: Mahasiswa membaca materi pembelajaran yang disediakan pada e-learning</p> <p>Latihan Terbimbing: Mahasiswa melakukan diskusi dengan dosen terkait contoh kasus yang diberikan</p> <p>Mengecek Pemahaman: Mahasiswa mengumpulkan tugas dari contoh kasus yang diberikan</p>	Pembelajaran jarak jauh (<i>distance learning</i>)	2x pertemuan (120 menit)
14-15	<p>1. Mahasiswa dapat menelaah konsep multimedia dalam pembelajaran</p> <p>2. Mahasiswa mampu menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi pembelajaran dengan multimedia</p> <p>3. Mahasiswa dapat merancang</p>	<p>1. Ketepatan menelaah konsep multimedia dalam pembelajaran</p> <p>2. Ketepatan menganalisis keunggulan dan kelemahan integrasi pembelajaran dengan multimedia</p>	<p>Kriteria: Ketepatan dan penguasaan materi.</p> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Forum Diskusi 2. Tugas Individu 	<p>Menyampaikan Tujuan: Mahasiswa membaca tujuan pembelajaran di e-learning</p> <p>Demonstrasi Materi: Mahasiswa membaca materi pembelajaran yang disediakan pada e-learning</p> <p>Latihan Terbimbing: Mahasiswa melakukan diskusi dengan dosen terkait contoh kasus yang diberikan</p>	Pembelajaran dengan multimedia	2x pertemuan (120 menit)

	pembelajaran dengan multimedia	3. Ketepatan merancang pembelajaran dengan multimedia		Mengecek Pemahaman: Mahasiswa mengumpulkan tugas dari contoh kasus yang diberikan		
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester					40

**Penilaian
(Kriteria, Indikator, Bobot)**

4. Penilaian Proses (bobot 60%)

a. Sikap (10%)

Sikap	Bobot %	Skor				
		0-39	40-54	55-69	70-84	85-100
f. Kedisiplinan	2					
g. Bertanggung jawab	2					
h. Aktif	2					
i. Kemampuan berinteraksi	2					
j. Motivasi	2					

b. Partisipasi dan aktivitas dalam proses pembelajaran (10%)

Partisipasi dan aktivitas proses pembelajaran	Bobot %	Skor				
		0-39	40-54	55-69	70-84	85-100
d. Absensi	2					
e. Tugas	5					
f. Presentasi	3					

c. Penyelesaian Produk (40%)

Penyelesaian Tugas	Bobot %	Skor				
		0-39	40-54	55-69	70-84	85-100
c. Produk individu	30					
d. Produk kelompok	10					

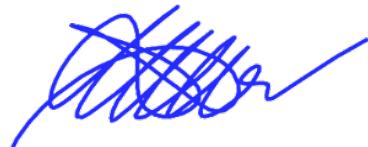
5. Penilaian Kognitif (bobot 40%)

Produk	Bobot %	Skor				
		0-39	40-54	55-69	70-84	85-100
c. Ujian Tengah Semester	15					
d. Ujian Akhir Semester	25					

6. Acuan Penilaian Skala 9

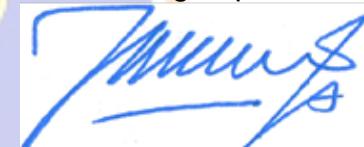
No	Skor Persentil	Nilai Skala	Nilai Huruf
1	85 - 100	4,00	A
2	81 - 84	3,75	A-
3	77 - 80	3,25	B+
4	73 - 76	3,00	B
5	69 - 72	2,75	B-
6	65 - 68	2,50	C
7	61 - 64	2,00	C+
8	40 - 60	1,00	D
9	0 - 39	0,00	E

Mengetahui:
Koordinator Prodi TP,

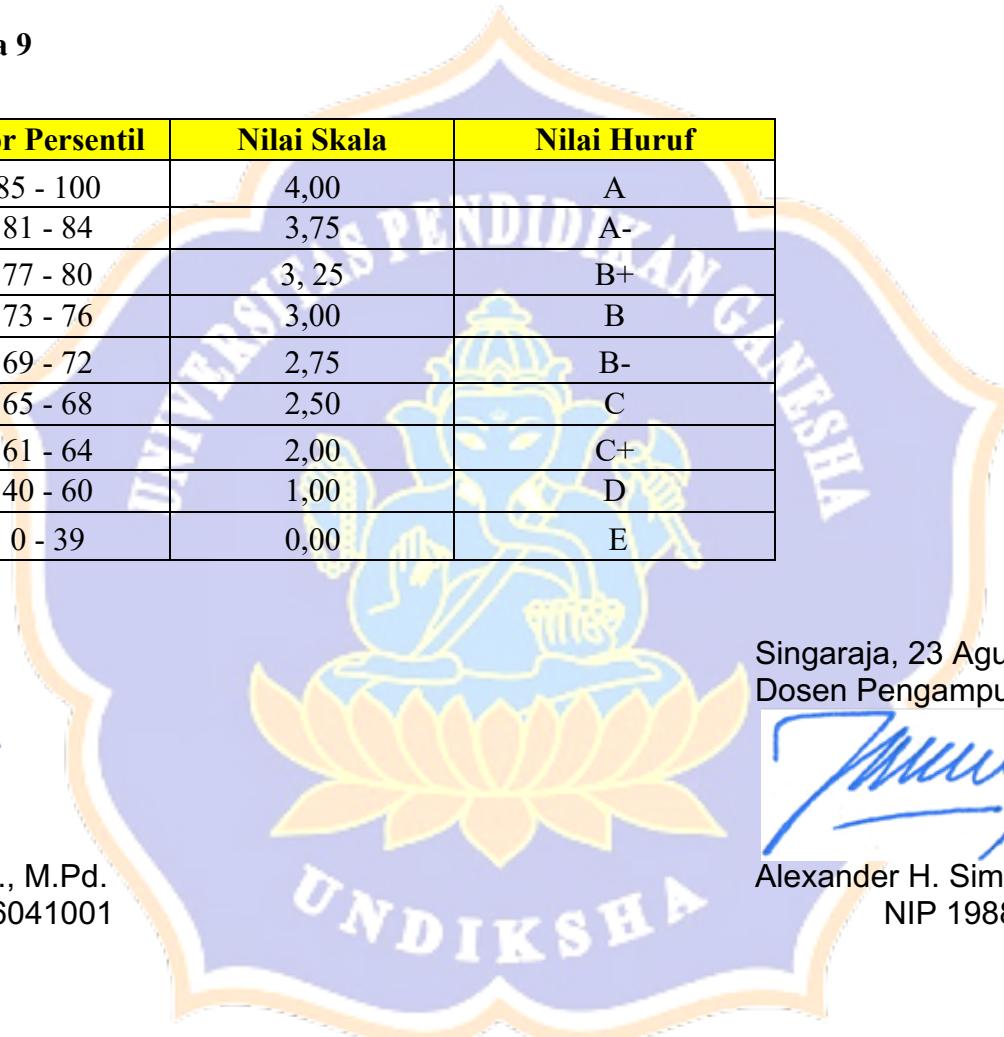


Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP 198104142006041001

Singaraja, 23 Agustus 2024
Dosen Pengampu Mata Kuliah,



Alexander H. Simamora, S.E., M.Pd.
NIP 198807062015041001



Lampiran 13. Sampel Pre-Test *Student Engagement* Kelas Eksperimen

KUESIONER STUDENT ENGAGEMENT PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Silakan isi data diri anda pada bagian identitas yang tersedia seperti nama (opsional) dan NIM. Data ini hanya digunakan untuk keperluan analisis dan dijamin kerahasiaannya
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama sebelum menjawab.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat atau pengalaman anda terhadap setiap pernyataan.
4. Jawaban diberikan dengan memberi centang (✓) pada salah satu kolom angka yang tersedia di sebelah pernyataan.
5. Keterangan jawaban, SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

Nama : Ni Luh Putu Aprilia Rahayu Dewi
NIM : 2213031001

Dimensi	Butir Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Skills	1. Saya mempersiapkan diri untuk belajar teratur selama pembelajaran online		✓			
	2. Saya membaca bacaan yang telah diberikan oleh dosen, baik pada saat asynchrone maupun syncronous	✓				
	3. Saya tetap melihat catatan pada saat online untuk memastikan saya memahami materi		✓			
	4. Saya tetap menggunakan buku agenda untuk menulis batas pengumpulan tugas dan jadwal ujian.		✓			
	5. Saya mendengarkan dosen dengan baik dalam pembelajaran online		✓			
	6. Saya membaca instruksi dan bahan ajar yang diberikan oleh dosen		✓			
	7. Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara syncronous	✓				
	8. Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara asynchronous			✓		
Emotions	9. Saya berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai batas pengumpulan atau sebelum batas pengumpulan yang diberikan	✓				
	10. Saya fokus untuk mendengarkan instruksi dosen dalam pembelajaran online, baik sesi syncronous maupun asynchronous	✓				
	11. Saya menemukan cara agar materi pembelajaran dapat relevan dengan kehidupan saya		✓			
	12. Materi pembelajaran dapat saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari		✓			

	13. Saya dapat menemukan cara agar materi pembelajaran dapat menarik bagi saya		√			
	14. Saya benar-benar ingin belajar dalam pembelajaran online ini	√				
Participations	15. Saya senang dan menikmati dalam mengirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen		√			
	16. Saya senang dan menikmati dalam mengirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen		√			
	17. Saya aktif dalam forum diskusi kelompok kecil	√				
	18. Saya membantu teman saya selama pembelajaran online		√			
	19. Saya terlibat dalam percakapan online (chat, video conference, diskusi)		√			
	20. Saya memposting pendapat atau tanggapan saya di dalam forum diskusi secara teratur		√			
	21. Saya mengenal teman-teman saya di dalam kelas	√				
Performance	22. Saya mengerjakan sumatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen		√			
	23. Saya mengerjakan formatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen		√			
	24. Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes formatif minimal 70		√			
	25. Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes sumatif minimal 70		√			



Lampiran 14. Sampel Post-Test *Student Engagement* Kelas Eksperimen

KUESIONER STUDENT ENGAGEMENT PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Silakan isi data diri anda pada bagian identitas yang tersedia seperti nama (opsional) dan NIM. Data ini hanya digunakan untuk keperluan analisis dan dijamin kerahasiaannya
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama sebelum menjawab.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat atau pengalaman anda terhadap setiap pernyataan.
4. Jawaban diberikan dengan memberi centang (✓) pada salah satu kolom angka yang tersedia di sebelah pernyataan.
5. Keterangan jawaban, SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

Nama : Ni Luh Putu Aprilia Rahayu Dewi
NIM : 2213031001

Dimensi	Butir Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Skills	1. Saya mempersiapkan diri untuk belajar teratur selama pembelajaran online		✓			
	2. Saya membaca bacaan yang telah diberikan oleh dosen, baik pada saat asynchronous maupun synchronous	✓				
	3. Saya tetap melihat catatan pada saat online untuk memastikan saya memahami materi	✓				
	4. Saya tetap menggunakan buku agenda untuk menulis batas pengumpulan tugas dan jadwal ujian.	✓				
	5. Saya mendengarkan dosen dengan baik dalam pembelajaran online	✓				
	6. Saya membaca instruksi dan bahan ajar yang diberikan oleh dosen	✓				
	7. Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara synchronous	✓				
	8. Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara asynchronous		✓			
Emotions	9. Saya berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai batas pengumpulan atau sebelum batas pengumpulan yang diberikan	✓				
	10. Saya fokus untuk mendengarkan instruksi dosen dalam pembelajaran online, baik sesi synchronous maupun asynchronous	✓				
	11. Saya menemukan cara agar materi pembelajaran dapat relevan dengan kehidupan saya		✓			
	12. Materi pembelajaran dapat saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari		✓			

	13. Saya dapat menemukan cara agar materi pembelajaran dapat menarik bagi saya	√			
	14. Saya benar-benar ingin belajar dalam pembelajaran online ini	√			
Participations	15. Saya senang dan menikmati dalam mengirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen	√			
	16. Saya senang dan menikmati dalam menerima diskusi online atau posting komentar dengan dosen	√			
	17. Saya aktif dalam forum diskusi kelompok kecil	√			
	18. Saya membantu teman saya selama pembelajaran online	√			
	19. Saya terlibat dalam percakapan online (chat, video conference, diskusi)	√			
	20. Saya memposting pendapat atau tanggapan saya di dalam forum diskusi secara teratur	√			
	21. Saya mengenal teman-teman saya di dalam kelas	√			
Performance	22. Saya mengerjakan sumatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	√			
	23. Saya mengerjakan formatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	√			
	24. Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes formatif minimal 70	√			
	25. Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes sumatif minimal 70	√			



Lampiran 15. Sampel Pre-Test *Student Engagement* Kelas Kontrol

KUESIONER STUDENT ENGAGEMENT PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Silakan isi data diri anda pada bagian identitas yang tersedia seperti nama (opsional) dan NIM. Data ini hanya digunakan untuk keperluan analisis dan dijamin kerahasiaannya
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama sebelum menjawab.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat atau pengalaman anda terhadap setiap pernyataan.
4. Jawaban diberikan dengan memberi centang (✓) pada salah satu kolom angka yang tersedia di sebelah pernyataan.
5. Keterangan jawaban, SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

Nama : Putu Indah Sri Artawan
NIM : 2213031055

Dimensi	Butir Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Skills	1. Saya mempersiapkan diri untuk belajar teratur selama pembelajaran online		✓			
	2. Saya membaca bacaan yang telah diberikan oleh dosen, baik pada saat asynchronous maupun synchronous	✓				
	3. Saya tetap melihat catatan pada saat online untuk memastikan saya memahami materi		✓			
	4. Saya tetap menggunakan buku agenda untuk menulis batas pengumpulan tugas dan jadwal ujian.		✓			
	5. Saya mendengarkan dosen dengan baik dalam pembelajaran online		✓			
	6. Saya membaca instruksi dan bahan ajar yang diberikan oleh dosen		✓			
	7. Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara synchronous		✓			
	8. Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara asynchronous		✓			
Emotions	9. Saya berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai batas pengumpulan atau sebelum batas pengumpulan yang diberikan		✓			
	10. Saya fokus untuk mendengarkan instruksi dosen dalam pembelajaran online, baik sesi synchronous maupun asynchronous		✓			
	11. Saya menemukan cara agar materi pembelajaran dapat relevan dengan kehidupan saya		✓			
	12. Materi pembelajaran dapat saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari		✓			

	13. Saya dapat menemukan cara agar materi pembelajaran dapat menarik bagi saya	√			
	14. Saya benar-benar ingin belajar dalam pembelajaran online ini	√			
Participations	15. Saya senang dan menikmati dalam mengirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen	√			
	16. Saya senang dan menikmati dalam menerima diskusi online atau posting komentar dengan dosen	√			
	17. Saya aktif dalam forum diskusi kelompok kecil	√			
	18. Saya membantu teman saya selama pembelajaran online	√			
	19. Saya terlibat dalam percakapan online (chat, video conference, diskusi)	√			
	20. Saya memposting pendapat atau tanggapan saya di dalam forum diskusi secara teratur	√			
	21. Saya mengenal teman-teman saya di dalam kelas	√			
Performance	22. Saya mengerjakan sumatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	√			
	23. Saya mengerjakan formatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	√			
	24. Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes formatif minimal 70	√			
	25. Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes sumatif minimal 70	√			



Lampiran 16. Sampel Post-Test *Student Engagement* Kelas Kontrol

KUESIONER STUDENT ENGAGEMENT PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Silakan isi data diri anda pada bagian identitas yang tersedia seperti nama (opsional) dan NIM. Data ini hanya digunakan untuk keperluan analisis dan dijamin kerahasiaannya
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama sebelum menjawab.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat atau pengalaman anda terhadap setiap pernyataan.
4. Jawaban diberikan dengan memberi centang (✓) pada salah satu kolom angka yang tersedia di sebelah pernyataan.
5. Keterangan jawaban, SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

Nama : Putu Indah Sri Artawan
NIM : 2213031055

Dimensi	Butir Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Skills	1. Saya mempersiapkan diri untuk belajar teratur selama pembelajaran online		✓			
	2. Saya membaca bacaan yang telah diberikan oleh dosen, baik pada saat asynchronous maupun synchronous	✓				
	3. Saya tetap melihat catatan pada saat online untuk memastikan saya memahami materi		✓			
	4. Saya tetap menggunakan buku agenda untuk menulis batas pengumpulan tugas dan jadwal ujian.		✓			
	5. Saya mendengarkan dosen dengan baik dalam pembelajaran online	✓				
	6. Saya membaca instruksi dan bahan ajar yang diberikan oleh dosen	✓				
	7. Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara synchronous		✓			
	8. Saya mencatat bacaan, powerpoint, video pembelajaran, atau penjelasan secara asynchronous		✓			
Emotions	9. Saya berusaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai batas pengumpulan atau sebelum batas pengumpulan yang diberikan	✓				
	10. Saya fokus untuk mendengarkan instruksi dosen dalam pembelajaran online, baik sesi synchronous maupun asynchronous	✓				
	11. Saya menemukan cara agar materi pembelajaran dapat relevan dengan kehidupan saya		✓			
	12. Materi pembelajaran dapat saya terapkan dalam kehidupan sehari-hari		✓			

	13. Saya dapat menemukan cara agar materi pembelajaran dapat menarik bagi saya	√			
	14. Saya benar-benar ingin belajar dalam pembelajaran online ini	√			
Participations	15. Saya senang dan menikmati dalam mengirimkan diskusi online atau posting komentar dengan dosen	√			
	16. Saya senang dan menikmati dalam menerima diskusi online atau posting komentar dengan dosen	√			
	17. Saya aktif dalam forum diskusi kelompok kecil	√			
	18. Saya membantu teman saya selama pembelajaran online	√			
	19. Saya terlibat dalam percakapan online (chat, video conference, diskusi)	√			
	20. Saya memposting pendapat atau tanggapan saya di dalam forum diskusi secara teratur	√			
	21. Saya mengenal teman-teman saya di dalam kelas	√			
Performance	22. Saya mengerjakan sumatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	√			
	23. Saya mengerjakan formatif sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen	√			
	24. Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes formatif minimal 70	√			
	25. Saya berhasil memperoleh nilai rata-rata tes sumatif minimal 70	√			



Lampiran 17. Soal Keterampilan Berpikir Kreatif

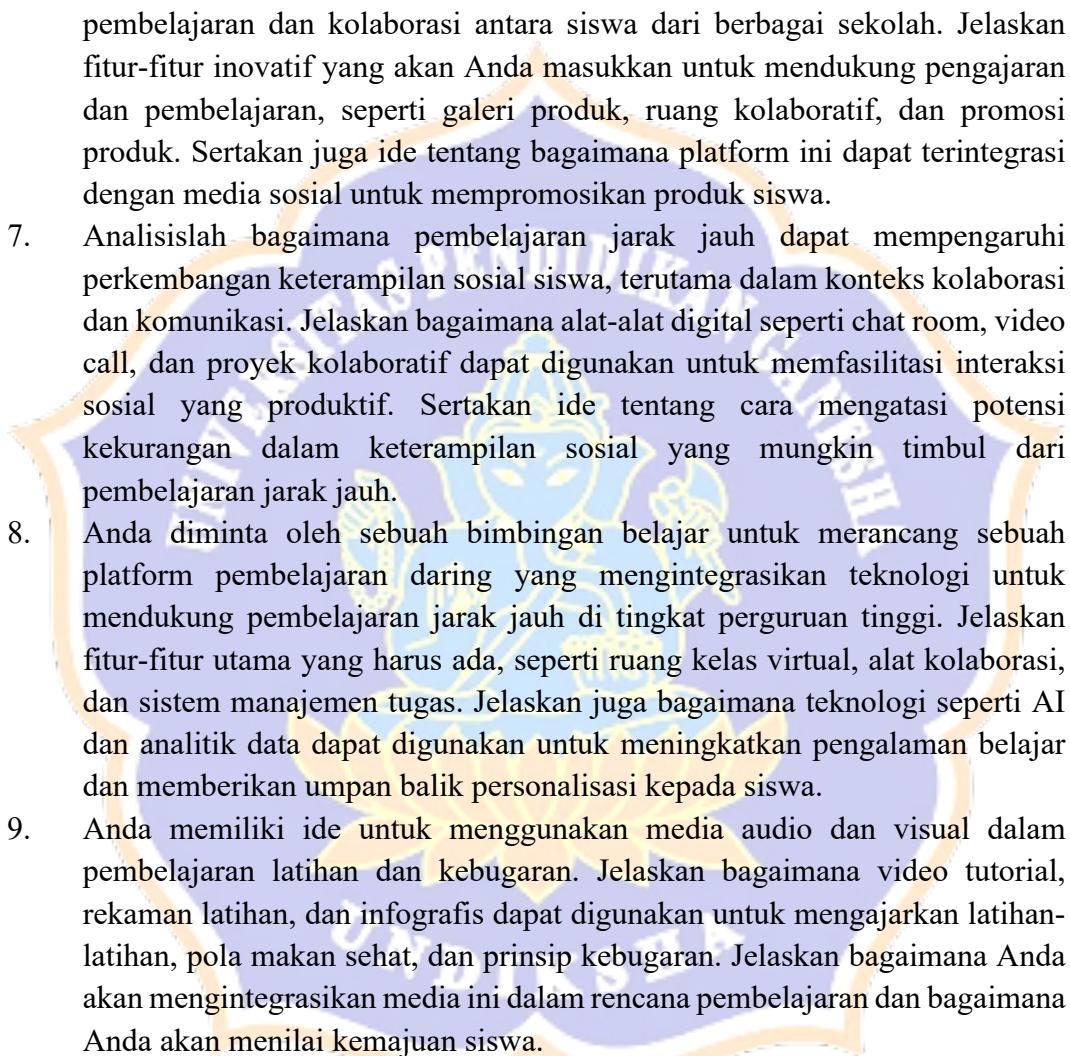
SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST MATA KULIAH TEKNOLOGI BARU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Petunjuk Menjawab:

1. Baca dan pahami soal dengan teliti. Pastikan anda mengerti apa yang ditanyakan sebelum mulai menulis jawaban. Bacalah soal lebih dari satu kali agar tidak salah memahami maksud pertanyaan
2. Jawab dengan bahasa sendiri. Usahakan menulis jawaban dengan kalimat yang kamu buat sendiri, bukan menyalin dari buku atau sumber lain. Ini menunjukkan pemahamanmu terhadap materi
3. Tulis secara sistematis dan runtut. Susun jawaban secara teratur dan gunakan paragraf terpisah untuk setiap ide utama agar mudah dipahami
4. Jawablah dengan singkat, padat, jelas dan hindari jawaban yang terlalu panjang

Soal:

1. Anda diminta oleh kepala sekolah untuk mengembangkan sebuah rencana pembelajaran untuk mata pelajaran sains yang menggunakan pendekatan berpusat pada siswa. Bagaimana Anda akan mengidentifikasi berbagai gaya belajar di dalam kelas dan merancang kegiatan yang memenuhi kebutuhan semua siswa? Jelaskan cara Anda akan melibatkan siswa dalam perencanaan dan refleksi terhadap proses pembelajaran.
2. Anda diminta oleh kepala sekolah untuk merancang sebuah video edukatif tentang konsep-konsep dasar IPA untuk siswa sekolah dasar. Jelaskan bagaimana Anda akan merancang video untuk mulai dari tahapan analisis kebutuhan sampai dengan tahap mendesain sehingga informasi disampaikan dengan jelas dan menarik, termasuk penggunaan animasi, demonstrasi praktis, dan elemen interaktif seperti kuis di akhir video.
3. Kembangkan sebuah strategi untuk menggunakan Kahoot! dalam mata pelajaran matematika untuk menilai pemahaman siswa tentang konsep pokok dasar matematika. Jelaskan bagaimana Anda akan merancang kuis interaktif dengan pertanyaan yang relevan dan tantangan yang bervariasi. Bagaimana Anda akan memanfaatkan data dari hasil kuis untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan merancang kegiatan belajar tambahan berdasarkan hasil kuis tersebut?
4. Kembangkan sebuah ide untuk memanfaatkan teknologi podcast dalam pembelajaran bahasa asing. Bagaimana siswa dapat menggunakan podcast untuk latihan berbicara, mendengarkan, dan berbagi pemahaman tentang materi pelajaran? Berikan contoh aktivitas yang melibatkan pembuatan dan analisis podcast, serta cara Anda akan mengevaluasi keterampilan berbicara dan kemampuan bahasa asing siswa melalui teknologi ini.

- 
5. Analisis keunggulan dan kelemahan penggunaan platform pembelajaran daring seperti Google Classroom dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Dalam jawaban Anda, pertimbangkan aspek-aspek seperti aksesibilitas, kolaborasi, manajemen tugas, dan umpan balik. Sertakan contoh spesifik dari fitur-fitur platform tersebut dan bagaimana fitur-fitur ini dapat mempengaruhi pengalaman belajar siswa.
 6. Anda diminta oleh sebuah lembaga pendidikan untuk merancang sebuah platform web untuk mata pelajaran kewirausahaan yang memfasilitasi pembelajaran dan kolaborasi antara siswa dari berbagai sekolah. Jelaskan fitur-fitur inovatif yang akan Anda masukkan untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran, seperti galeri produk, ruang kolaboratif, dan promosi produk. Sertakan juga ide tentang bagaimana platform ini dapat terintegrasi dengan media sosial untuk mempromosikan produk siswa.
 7. Analisislah bagaimana pembelajaran jarak jauh dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial siswa, terutama dalam konteks kolaborasi dan komunikasi. Jelaskan bagaimana alat-alat digital seperti chat room, video call, dan proyek kolaboratif dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang produktif. Sertakan ide tentang cara mengatasi potensi kekurangan dalam keterampilan sosial yang mungkin timbul dari pembelajaran jarak jauh.
 8. Anda diminta oleh sebuah bimbingan belajar untuk merancang sebuah platform pembelajaran daring yang mengintegrasikan teknologi untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di tingkat perguruan tinggi. Jelaskan fitur-fitur utama yang harus ada, seperti ruang kelas virtual, alat kolaborasi, dan sistem manajemen tugas. Jelaskan juga bagaimana teknologi seperti AI dan analitik data dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan umpan balik personalisasi kepada siswa.
 9. Anda memiliki ide untuk menggunakan media audio dan visual dalam pembelajaran latihan dan kebugaran. Jelaskan bagaimana video tutorial, rekaman latihan, dan infografis dapat digunakan untuk mengajarkan latihan-latihan, pola makan sehat, dan prinsip kebugaran. Jelaskan bagaimana Anda akan mengintegrasikan media ini dalam rencana pembelajaran dan bagaimana Anda akan menilai kemajuan siswa.
 10. Anda diminta oleh kepala sekolah membuat sebuah aplikasi pembelajaran multimedia untuk siswa sekolah dasar yang menggabungkan video animasi, permainan edukatif, dan kuis. Jelaskan bagaimana setiap komponen dapat digunakan untuk mengajarkan topik seperti matematika dasar atau ilmu pengetahuan alam.

Lampiran 18. Sampel Pre-Test Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Nama : Putu Utami Pramesti Indraswari

NIM : 22151010014

Kelas : A

1. Untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa, saya mengamati bagaimana mereka belajar di kelas. Selain mengamati, saya juga bertanya langsung kepada siswa mengenai cara belajar yang mereka suka agar lebih memahami kebutuhan masing-masing. Agar semua siswa dapat belajar dengan nyaman, saya merancang kegiatan yang beragam. Selain itu, saya juga melibatkan siswa dalam perencanaan dan refleksi pembelajaran. Saya juga melibatkan siswa dalam perencanaan dan refleksi pembelajaran. Siswa diajak berdiskusi mengenai topik yang ingin dipelajari dan memilih kegiatan yang mereka suka.
2. Pada tahap analisis kebutuhan, saya terlebih dahulu mencari tahu materi IPA apa saja yang sulit dipahami oleh siswa SD, misalnya dengan bertanya langsung kepada guru atau melihat hasil belajar siswa sebelumnya. Saya juga memperhatikan usia dan minat siswa agar video yang dibuat nantinya sesuai dengan karakteristik mereka dan tidak membosankan. Setelah itu, pada tahap mendesain video, saya mulai dengan membuat rencana isi video, yaitu menentukan konsep dasar IPA yang akan dijelaskan, seperti topik perubahan wujud benda, lalu membagi materi tersebut menjadi beberapa bagian kecil agar lebih mudah dipahami. Sebagai penutup, di akhir video saya menyisipkan kuis interaktif berupa soal pilihan ganda atau benar-salah, sehingga siswa dapat langsung menjawab dan mengetahui jawaban yang benar.
3. Strategi menggunakan Kahoot! dalam pelajaran matematika bisa dimulai dengan membuat kuis interaktif yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan bentuk-bentuk geometri sederhana. Kuis dirancang dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, mulai dari soal yang mudah hingga menengah, agar semua siswa bisa ikut serta dan merasa tertantang. Guru dapat menambahkan gambar atau ilustrasi pada beberapa soal supaya lebih menarik dan membantu pemahaman siswa. Selain itu, guru dapat merancang kegiatan tambahan seperti latihan soal, diskusi kelompok, atau penjelasan ulang agar siswa yang belum paham bisa mengejar ketertinggalan.
4. Podcast dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa asing untuk melatih keterampilan mendengarkan, berbicara, dan berbagi pemahaman tentang materi pelajaran. Siswa bisa mendengarkan podcast berbahasa asing untuk meningkatkan kemampuan listening, pelafalan, dan memperkaya kosakata mereka. Untuk latihan berbicara, siswa dapat membuat rekaman podcast sederhana, seperti menceritakan pengalaman atau membahas topik yang sudah dipelajari di kelas. Mereka juga bisa berbagi hasil rekaman dengan teman, lalu saling memberi komentar.



Lampiran 19. Sampel Post-Test Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Nama : Putu Utami Pramesti Indraswari

NIM : 22151010014

Kelas : A

1. Langkah awal yang saya lakukan dalam proses pembelajaran sains adalah mengenali keragaman gaya belajar siswa agar pembelajaran benar-benar berpusat pada mereka. Untuk itu, saya membagikan kuesioner singkat berbasis model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) yang mudah dipahami siswa. Kuesioner ini membantu saya mengetahui preferensi mereka dalam menerima informasi, misalnya apakah mereka lebih suka melihat gambar, mendengarkan penjelasan, atau melakukan praktik langsung. Berdasarkan hasil identifikasi gaya belajar, saya kemudian merancang pembelajaran sains yang inklusif dan beragam dengan pendekatan diferensiasi dan kolaborasi. Salah satu contohnya adalah pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil yang anggotanya memiliki gaya belajar berbeda. Setiap kelompok memilih topik eksperimen sederhana, seperti "Perubahan Wujud Air", dan setiap anggota berkontribusi sesuai kekuatannya, misalnya membuat poster (visual), presentasi (auditori), atau melakukan eksperimen (kinestetik). Untuk lebih memberdayakan siswa, saya melibatkan mereka dalam perencanaan dan refleksi pembelajaran. Pada awal pembelajaran, saya mengajak siswa berdiskusi tentang topik sains yang ingin mereka pelajari dan metode belajar yang mereka sukai. Bersama siswa, saya menyusun kontrak belajar yang berisi aturan, tujuan, dan harapan selama pembelajaran, serta memberi kesempatan bagi mereka untuk memilih atau mengusulkan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Setelah pembelajaran, siswa menulis jurnal refleksi tentang apa yang mereka pelajari, tantangan yang dihadapi, dan solusi yang ditemukan. Di akhir setiap topik, saya memfasilitasi diskusi reflektif agar siswa dapat saling berbagi pengalaman dan strategi belajar, serta memberikan umpan balik dua arah untuk memperbaiki proses pembelajaran ke depannya.
2. Merancang video edukatif konsep dasar IPA untuk siswa SD memerlukan pendekatan sistematis agar materi dapat tersampaikan secara efektif, menarik, dan mudah dipahami. Berikut penjelasan tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga desain.

Tahapan	Langkah Detail	Penjelasan Teknis & Tools
Tahap Analisis Kebutuhan	Identifikasi tujuan pembelajaran (misal: siklus air, tata surya, perubahan wujud benda)	Observasi, wawancara, kuesioner ke guru/siswa
	Kenali karakteristik siswa SD (usia, pengalaman digital, gaya belajar)	Studi profil siswa, diskusi dengan guru



Tahapan	Langkah Detail	Penjelasan Teknis & Tools
Tahap Desain Perencanaan Konsep Video	Analisis materi sulit dan kebutuhan media	Inventarisasi materi sulit, survei media yang diinginkan siswa/guru
	Analisis fasilitas sekolah (projektor, komputer, internet)	Survei fasilitas, cek ketersediaan perangkat
Penyusunan Naskah & Storyboard	Pilih topik sesuai kurikulum	Review silabus, konsultasi dengan guru
	Rancang alur video: pembuka, inti, penutup (kuis interaktif)	Sketsa alur, tentukan bagian animasi, demonstrasi, dan interaksi
Penggunaan Animasi	Susun naskah dengan bahasa sederhana dan komunikatif	Tulis naskah, gunakan storytelling, dialog, narasi
	Buat storyboard rinci (urutan adegan, kapan animasi/teks/demonstrasi muncul)	Storyboard manual/digital, sketsa visual
Demonstrasi Praktis	Visualisasikan konsep abstrak (siklus air, rotasi bumi, dll)	Canva, Capcut, Animaker, Powtoon, Filmora
	Gunakan karakter/maskot ramah anak, efek suara, warna cerah	Desain karakter di aplikasi animasi, tambah efek suara/musik latar
Elemen Interaktif (Kuis)	Sisipkan eksperimen sederhana (misal: perubahan wujud air, gaya dorong-tarik)	Rekam demonstrasi langsung, gunakan alat rumah tangga
	Pastikan alat mudah ditemukan siswa	Pilih bahan/alat dari lingkungan sekitar
	Tambahkan kuis interaktif di akhir video (pilihan ganda, isian singkat, benar/salah, drag-and-drop gambar)	Canva, Quizizz, Filmora, Google Form, aplikasi kuis interaktif
	Sisipkan soal dan cara pemecahan dalam video	Integrasi soal di tengah/akhir video, feedback otomatis
	Berikan umpan balik instan	Feedback otomatis di aplikasi atau narasi langsung



Lampiran 20. Sampel Pre-Test Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Nama : Ni Luh Sri Windiani
NIM : 22150111046
Kelas : C

1. Guru harus mengidentifikasi gaya belajar siswa dengan memperhatikan cara mereka belajar di kelas, misalnya apakah mereka lebih suka melihat gambar atau mendengarkan penjelasan guru.
2. Guru harus melakukan analisis kebutuhan dengan mengamati materi IPA serta memperhatikan umur dan minat mereka agar video pembelajaran tidak membosankan. Untuk mendesain video guru menuliskan beberapa kata kunci di layar untuk memudahkan siswa memahami materi.
3. Strategi menggunakan Kahoot! dalam pelajaran matematika adalah dengan membuat kuis berisi soal-soal tentang konsep dasar matematika. Guru membuat beberapa pertanyaan pilihan ganda yang sesuai dengan materi yang sudah diajarkan. Setelah siswa mengerjakan kuis, guru melihat hasilnya untuk mengetahui siapa yang sudah paham dan siapa yang belum. Guru lalu membahas soal-soal yang banyak salahnya dan memberi latihan tambahan untuk siswa yang masih belum mengerti. Dengan Kahoot!, siswa bisa belajar matematika dengan cara yang lebih seru dan guru bisa mengetahui pemahaman siswa secara langsung.
4. Podcast bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa asing agar siswa bisa latihan mendengarkan dan berbicara. Siswa dapat mendengarkan podcast pendek berbahasa asing untuk belajar pengucapan dan menambah kosakata. Selain itu, siswa juga bisa membuat podcast sendiri, misalnya dengan menceritakan pengalaman atau membahas materi pelajaran yang sudah dipelajari. Setelah membuat podcast, siswa bisa membagikannya ke teman dan saling memberi komentar.
5. Google Classroom punya beberapa keunggulan dalam pembelajaran daring, seperti mudah diakses dari berbagai perangkat dan bisa digunakan kapan saja, sehingga siswa dan guru lebih fleksibel dalam belajar dan mengajar. Fitur kolaborasi seperti komentar dan diskusi juga memudahkan siswa dan guru untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam tugas. Manajemen tugas jadi lebih rapi karena guru bisa membagikan, mengatur, dan menilai tugas dengan sistem yang terstruktur dan efisien. Guru juga bisa memberikan umpan balik langsung melalui komentar pada tugas siswa, sehingga siswa tahu apa yang perlu diperbaiki.
6. Platform web untuk pembelajaran kewirausahaan antar siswa dari berbagai sekolah bisa dilengkapi beberapa fitur inovatif. Pertama, ada galeri produk yang menampilkan hasil karya atau produk siswa, sehingga siswa bisa melihat, memberi komentar, dan belajar dari produk teman lain. Kedua, disediakan ruang kolaboratif berupa forum atau chat group agar siswa bisa berdiskusi, bertukar ide, dan bekerja sama membuat proyek bisnis secara daring¹. Ketiga, fitur promosi produk, di mana siswa dapat mempublikasikan produk mereka dan mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna lain.



Lampiran 20. Sampel Post-Test Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Nama : Ni Luh Sri Windiani
NIM : 22150111046
Kelas : C

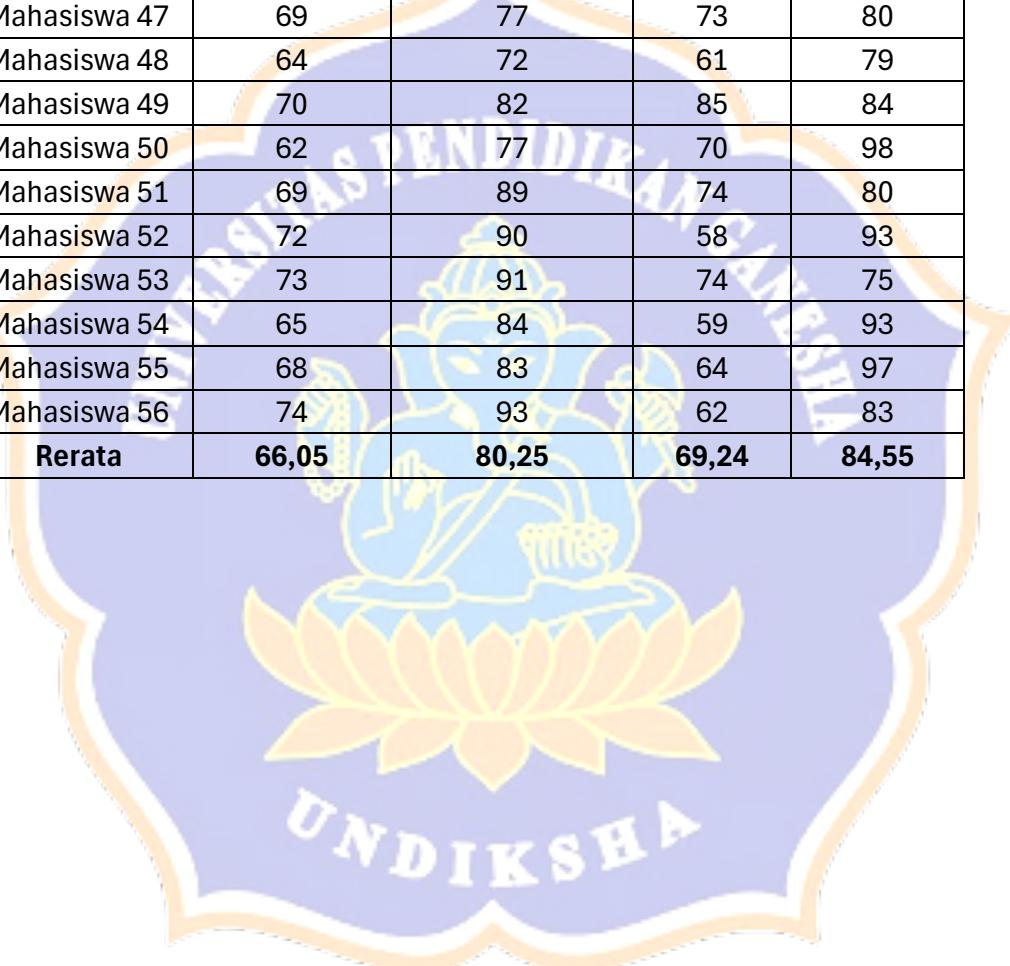
1. Cara yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengamati dan memperhatikan bagaimana mereka belajar di kelas. Untuk mengakomodasi semua gaya belajar tersebut, guru harus merancang berbagai kegiatan di kelas, seperti menonton video atau melihat gambar untuk siswa visual, mendengarkan penjelasan guru untuk siswa auditori, serta melakukan percobaan sederhana di kelas untuk siswa kinestetik. Selain itu, guru juga melibatkan siswa dalam perencanaan dan refleksi pembelajaran. Dengan cara ini, guru dapat lebih memahami kebutuhan belajar setiap siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta bermakna bagi mereka.
2. Untuk merancang video edukatif IPA bagi siswa sekolah dasar, langkah pertama yang dilakukan adalah guru menganalisis kebutuhan dengan mempelajari kurikulum, memilih materi dasar yang sesuai, serta mengenali karakteristik siswa seperti usia, minat, dan tingkat pemahaman mereka. Selanjutnya, desain video dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran yang jelas, membuat storyboard sederhana untuk mengatur alur video, serta menggunakan animasi berwarna agar menarik dan mudah dipahami. Video juga dilengkapi dengan demonstrasi praktis berupa percobaan sederhana yang bisa ditiru siswa di rumah, serta kuis interaktif di akhir video untuk menguji pemahaman mereka. Seluruh penjelasan disampaikan dengan narasi yang jelas dan bahasa yang mudah dimengerti anak-anak. Setelah video selesai, dilakukan uji coba dengan menayangkan video kepada beberapa siswa dan meminta umpan balik, lalu melakukan perbaikan sesuai masukan agar video semakin efektif dan menarik.
3. Strategi menggunakan Kahoot! dalam pelajaran matematika untuk menilai pemahaman siswa tentang konsep dasar matematika dimulai dengan merancang kuis interaktif yang berisi pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat. Pertanyaan dibuat sesuai materi yang sudah dipelajari, misalnya operasi hitung, pengenalan bilangan, dan bentuk-bentuk geometri. Guru menyusun soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, dari yang mudah sampai yang agak sulit, agar semua siswa bisa ikut berpartisipasi dan merasa tertantang. Untuk membuat kuis lebih menarik, guru juga bisa menambahkan gambar atau ilustrasi pada beberapa soal. Setelah kuis selesai dikerjakan siswa, guru menggunakan fitur laporan di Kahoot! untuk melihat hasil jawaban siswa secara detail, seperti soal mana yang paling banyak salah dan siapa saja yang membutuhkan bantuan. Berdasarkan data tersebut, guru memberikan umpan balik dengan membahas soal-soal yang sulit dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa. Guru juga dapat membuat kegiatan tambahan seperti latihan soal, kerja kelompok, atau penjelasan ulang untuk membantu siswa yang masih kesulitan.



Lampiran 21. Skor Student Engagement dan Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Mahasiswa	PreTest Engagement	PostTest Engagement	PreTest Kreatif	PostTest Kreatif
Mahasiswa 1	73	75	66	84
Mahasiswa 2	58	87	69	88
Mahasiswa 3	67	79	73	84
Mahasiswa 4	63	85	71	80
Mahasiswa 5	64	68	70	75
Mahasiswa 6	75	95	69	86
Mahasiswa 7	59	68	67	84
Mahasiswa 8	60	78	70	73
Mahasiswa 9	63	78	66	75
Mahasiswa 10	60	88	72	69
Mahasiswa 11	67	89	66	87
Mahasiswa 12	73	78	68	76
Mahasiswa 13	75	83	70	85
Mahasiswa 14	64	81	74	89
Mahasiswa 15	55	90	78	82
Mahasiswa 16	61	83	73	91
Mahasiswa 17	69	77	70	88
Mahasiswa 18	71	79	77	73
Mahasiswa 19	63	81	63	92
Mahasiswa 20	73	94	72	75
Mahasiswa 21	70	78	62	93
Mahasiswa 22	66	82	66	80
Mahasiswa 23	66	71	74	87
Mahasiswa 24	65	69	69	91
Mahasiswa 25	64	77	71	77
Mahasiswa 26	70	73	61	72
Mahasiswa 27	67	69	64	89
Mahasiswa 28	66	82	68	86
Mahasiswa 29	63	86	72	81
Mahasiswa 30	68	77	76	90
Mahasiswa 31	69	75	70	87
Mahasiswa 32	62	77	74	95
Mahasiswa 33	66	83	74	93
Mahasiswa 34	67	79	78	78
Mahasiswa 35	67	75	68	96
Mahasiswa 36	68	79	68	89

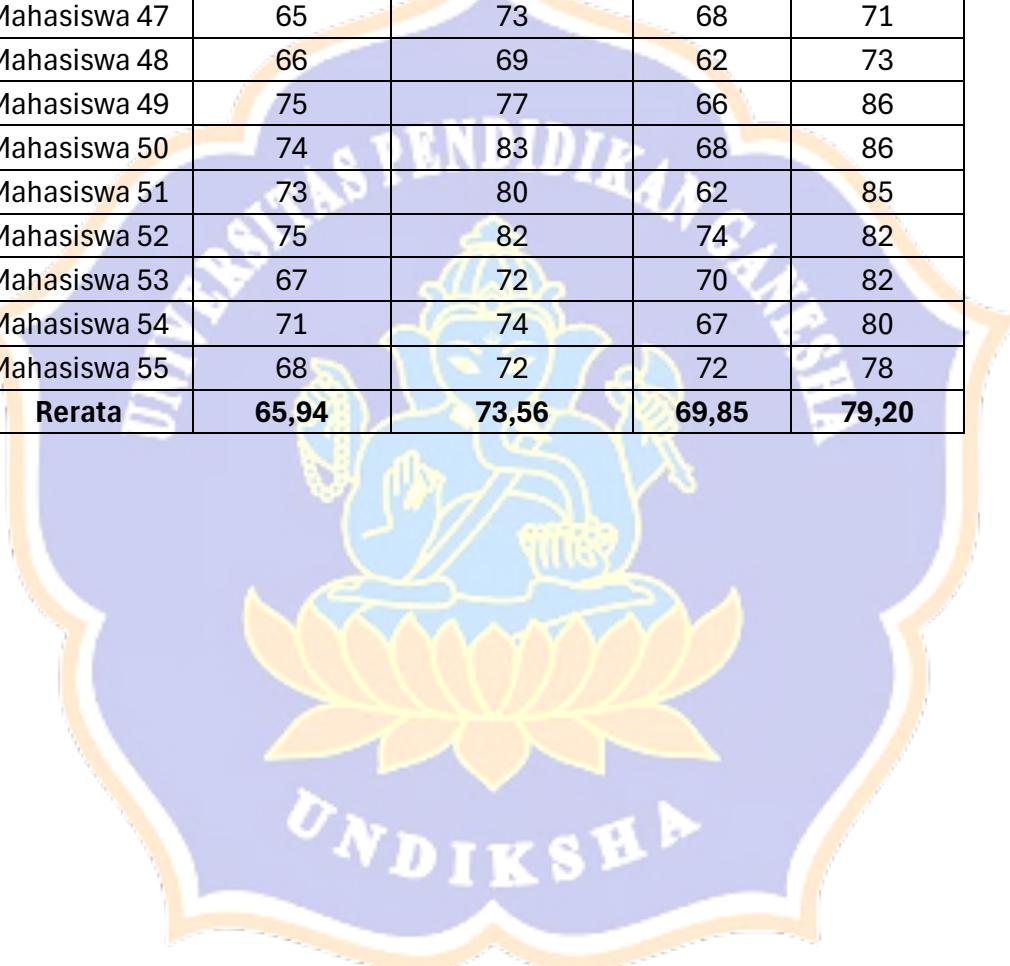
Mahasiswa 37	68	76	69	95
Mahasiswa 38	69	80	66	91
Mahasiswa 39	62	80	52	85
Mahasiswa 40	66	65	78	82
Mahasiswa 41	56	83	73	84
Mahasiswa 42	69	82	70	72
Mahasiswa 43	65	68	71	82
Mahasiswa 44	68	88	66	85
Mahasiswa 45	59	78	57	85
Mahasiswa 46	61	83	73	91
Mahasiswa 47	69	77	73	80
Mahasiswa 48	64	72	61	79
Mahasiswa 49	70	82	85	84
Mahasiswa 50	62	77	70	98
Mahasiswa 51	69	89	74	80
Mahasiswa 52	72	90	58	93
Mahasiswa 53	73	91	74	75
Mahasiswa 54	65	84	59	93
Mahasiswa 55	68	83	64	97
Mahasiswa 56	74	93	62	83
Rerata	66,05	80,25	69,24	84,55



Lampiran 22. Skor Student Engagement dan Keterampilan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Mahasiswa	PreTest Engagement	PostTest Engagement	PreTest Kreatif	PostTest Kreatif
Mahasiswa 1	67	83	76	77
Mahasiswa 2	67	76	74	83
Mahasiswa 3	67	75	60	86
Mahasiswa 4	58	60	63	88
Mahasiswa 5	60	69	75	95
Mahasiswa 6	65	77	71	82
Mahasiswa 7	64	67	75	75
Mahasiswa 8	63	70	77	69
Mahasiswa 9	54	69	75	92
Mahasiswa 10	76	86	61	81
Mahasiswa 11	64	68	80	80
Mahasiswa 12	62	72	65	82
Mahasiswa 13	69	74	82	65
Mahasiswa 14	72	74	60	74
Mahasiswa 15	71	76	75	80
Mahasiswa 16	64	72	71	88
Mahasiswa 17	69	77	72	71
Mahasiswa 18	58	68	68	57
Mahasiswa 19	71	80	73	81
Mahasiswa 20	69	70	67	77
Mahasiswa 21	67	67	71	69
Mahasiswa 22	66	67	62	76
Mahasiswa 23	58	69	66	79
Mahasiswa 24	67	73	61	78
Mahasiswa 25	59	86	81	64
Mahasiswa 26	64	73	79	78
Mahasiswa 27	62	69	71	76
Mahasiswa 28	64	79	81	75
Mahasiswa 29	72	62	66	75
Mahasiswa 30	63	83	58	84
Mahasiswa 31	60	65	77	77
Mahasiswa 32	68	70	61	89
Mahasiswa 33	72	72	73	82
Mahasiswa 34	58	86	79	80
Mahasiswa 35	75	81	70	76
Mahasiswa 36	62	72	71	80

Mahasiswa 37	68	72	66	89
Mahasiswa 38	55	64	70	75
Mahasiswa 39	67	70	67	86
Mahasiswa 40	75	68	73	81
Mahasiswa 41	58	80	64	77
Mahasiswa 42	67	72	65	71
Mahasiswa 43	64	75	75	88
Mahasiswa 44	72	86	73	79
Mahasiswa 45	66	76	78	76
Mahasiswa 46	55	73	61	88
Mahasiswa 47	65	73	68	71
Mahasiswa 48	66	69	62	73
Mahasiswa 49	75	77	66	86
Mahasiswa 50	74	83	68	86
Mahasiswa 51	73	80	62	85
Mahasiswa 52	75	82	74	82
Mahasiswa 53	67	72	70	82
Mahasiswa 54	71	74	67	80
Mahasiswa 55	68	72	72	78
Rerata	65,94	73,56	69,85	79,20



Lampiran 23. Tampilan E-Learning Berbasis Model ICARE

INTRODUCTION

Selamat datang mahasiswa yang berbahagia, selamat bergabung di Kegiatan Belajar Keperawatan. Pada kegiatan belajar ini, anda akan mempelajari dan mendalam tentang "Pemanfaatan Perangkat Digital". Setelah mempelajari lebih lanjut, anda diharapkan untuk menyelesaikan pertanyaan belajar dan tugas belajar pada kegiatan belajar ini.

PETUNJUK BELAJAR

- Pelajarlah dengan berbahagia kegiatan belajar penting dalam perkuliahan di kelas maupun diluar kelas
- Pelajarlah terlebih dahulu Kegiatan Belajar di menganalisa Perangkat Digital dan lakukan latihan dan refleksi diri tentang materi yang sudah anda pelajari
- Ketahui proses pembelajaran Andra dalam segi teknologi dan sanggar keperawatan kepada kesanggupan. Ada dalam mengingatkan tugas dan latihan. Untuk melihat hasil kerja anda, silakan buka halaman tugas dan latihan
- Bila Anda memerlukan kesulitan, silakan hubungi dosen penulis atau facilitator yang mengampuh matkul ini

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mahasiswa mampu menelaah strategi dan control penggunaan digital di kelas.
- Mahasiswa mampu mengandalkan keunggulan dan keterbatasan menggunakan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran.
- Mahasiswa mampu menelaah ide yang berkait dengan integrasi teknologi untuk mendukung pembelajaran.

KONEKSI ANTAR MATERI

Bagaimana kita bisa memanfaatkan teknologi dan media digital digunakan untuk menghias dan mempercantik peraturan kita tentang berbagai hal? Mari kita diskusikan cara-cara di mana teknologi dapat mengintegrasikan materi dan berbagi mata pelajaran dalam pembelajaran sehubungan

DAFTAR HADIR PERKULIAHAN

Untuk memerlukan kehadiran anda, harap segera mengisi daftar hadir perkuliahan yang telah disediakan sebelum memulai sesi perkuliahan

Dikusi Konsepsi Antara Materi

CONNECTION

Ruang digital telah menjadi salah satu teknologi pembelajaran utama dalam pendidikan, tentunya mengingat apa yang dikatakan oleh peserta didik saat ini. Perangkat teknologi khususnya komputer memang banyak peran dalam kurikulum, mulai dari bimbingan hingga sumber belajar kreatif bagi peserta didik. Guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi peserta didik. Selain itu, teknologi juga dapat membantu guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman bagi peserta didik. Guru dapat menggunakan teknologi untuk memberikan informasi tentang pengembangan teknologi. Guru harus tetap beradaptasi dengan teknologi yang ada agar dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik. Untuk memudahkan pihak berwenang dalam mendukung perkembangan teknologi, maka guru harus selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilan teknologi. Guru harus selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilan teknologi agar dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik. Untuk memudahkan pihak berwenang dalam mendukung perkembangan teknologi, maka guru harus selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilan teknologi agar dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik.

AYO BERPIKIR

Mahasiswa yang berbahagia, sebelum lobih jauh mempelajari materi pembelajaran pada unit ini. Cobalah Anda menemukan bagaimana ruang kelas saat ini dan di masa yang akan datang

URAIAN MATERI

Sekarang, untuk mempersiapkan pemahaman Anda tentang Pemanfaatan Perangkat Digital, silahkan menyimak paparan materi berikut ini.

PEMANFAATAN PERANGKAT DIGITAL

Untuk mempermudah kewajiban Anda Tentang Pemanfaatan Perangkat Digital silahkan menyimak video berikut ini:

PEMANFAATAN PERANGKAT DIGITAL

Watch on YouTube

APPLICATION

Halo semuanya! Saya ingin mengajak Anda semua untuk kita saling berbagi pendapat, perpustakaan, dan ide-ide yang dapat memperkaya pemahaman kita tentang topik yang sedang kita bahas.

FORUM DISKUSI

Mahasiswa yang berbahagia, setelah mempelajari materi silahkan Anda lakukan dengan berdiskusi bersama teman-teman dalam kelompok kecil yang beranggotanya 3-5 orang. Teknis pembagian kelompok distru sendiri oleh mahasiswa, semerrata untuk topik diskusi sebagai berikut:

- Bagaimana teknologi dapat mendukung pembelajaran kelarutan di kelas?
- Apakah teknologi yang sedang relevan untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar?
- Apakah teknologi yang mudah dimengerti dalam meningkatkan teknologi untuk pembelajaran kolaboratif?

Masing-masing kelompok berdiskusi selama 30 menit dan kemudian berbagi hasilnya di depan kelas.

TUGAS

Mahasiswa yang berbahagia, dengan PPT yang sudah Anda susun bersama dalam kelompok sebelumnya, maka lakukan hal berikut

- Soal satu ketemu yang ditanya atau sukarela untuk melakukan presentasi
- Kelompok yang tidak berkesempatan untuk presentasi dapat menyimak, mempersiapkan pertanyaan dan mengkonfirmasi dengan hasil diskusi dengan kelompok sendiri.
- Masing-masing anggota kelompok menyampaikan 3-5 butir pertanyaan tentang topik pada kegiatan belajar ini

Laporan Hasil Penyelidikan Kelompok

Presentasi Tugas

Tidak terdapat kewajib: Aktivitas Laporan Hasil Penyelidikan Kelompok ditandai selesai

REFLECTION

Mari kita luangkan waktu sejenak untuk merefleksi materi yang telah kita pelajari, agar kita dapat memahami konsepnya lebih dalam dan menghubungkannya dengan pengalaman kita sehari-hari.

TUGAS

Sebelum mempelajari serangkaian materi pada unit ini, perhatikan layangan video berikut:

RUANG KELAS SISWA SMA/MA JEPANG

Watch on YouTube

EVALUASI

Halo semuanya! Saya ingin mengingatkan Anda tentang evaluasi tes secara online yang akan dilaksanakan dalam waktu dekat. Tes ini penting untuk mengukur pemahaman dan kompetensi kita dalam materi yang telah dipelajari. Stakan siapkan diri dan pastikan koneksi internet Anda stabil. Semoga untuk mengerjakan soal evaluasi tes online ini.

Tugas Kegiatan Belajar 4

Tidak terdapat kewajib: Aktivitas Tugas Kegiatan Belajar 4 ditandai selesai

EXTENSION

Saat ini, mari kita luangkan waktu sejenak untuk mengexplore pengalaman pembelajaran online kita. Apa yang telah kita pelajari? Apa yang berhasil dan apa yang bisa ditingkatkan? Mari kita gunakan momen ini untuk memperkaya dengan pemahaman baru dan menetapkan langkah-langkah untuk masa depan.

ARTIKEL ILMIAH

Mari kita jelajahi artikel ini bersama-sama! Temukanlah wawasan yang menarik dan tambahkan pengetahuan kita bersama. Ayo, mari kita mulai membaca!

TUGAS

Halo semuanya! Saya ingin membaca jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik kita, silahkan membuat laporan review dari satu jurnal ilmiah yang sudah dilihat. Motivasi untuk menyimak laporan tersebut sangat penting bagi kita. Mari turunkan dedikasi kita dalam menyimak laporan ini dengan baik. Semangat!

PEDOMAN REVIEW ARTIKEL DILAKUKAN DAN PENULISAN LAPORAN UNTUK MELAHAT KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS	
LANDASAN TEORI	YANG DITULIS DALAM LAPORAN
Baca artikel dengan teliti dan cermati struktur artikel dan isi	Analisis Tulisan Menulis
Tulis laporan dengan rapi dan lengkap	Menulis penilaian Menulis kesimpulan Menulis rekomendasi
BAGAIMANA REVIEW MELAHAT KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS	
Menulis kesimpulan analisis dan kesimpulan Monitoring penelitian ke depan Menulis kesimpulan dan rekomendasi	
Menulis kesimpulan dan rekomendasi	

Jurnal Ilmiah

Tidak terdapat kewajib: Aktivitas Jurnal Ilmiah ditandai selesai

Tugas ResUME Jurnal

Tidak terdapat kewajib: Aktivitas Tugas ResUME Jurnal ditandai selesai

Lampiran 24. Tampilan E-Learning Berbasis Model DI

The screenshot displays the Universitas Pendidikan Ganesha (UPG) e-learning system interface, specifically the "Matakuliah" section for the course "TEKNOLOGI BARU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN".

Topik 1 Perkembangan Teknologi, Media dan Pembelajaran

This section includes:

- MENYAMPAIKAN TUJUAN**: Sub-CPMK activities:
 - Calon guru mampu menjelaskan perkembangan teknologi, media dan strategi pembelajaran (C2)
 - Calon guru mampu menganalisis karakteristik peserta didik abad 21 (C4)
- Indikator**:
 - Ketepatan menjelaskan perkembangan teknologi, media dan strategi pembelajaran
 - Ketepatan analisis karakteristik peserta didik abad 21
- Materi Pembelajaran**:
 - Perkembangan teknologi, media dan strategi pembelajaran
 - Perkembangan Teknologi dan media pembelajaran di sekolah
 - Karakteristik peserta didik abad 21
- A note: **Tidak tersedia kecuali: Aktivitas Pilih Kelas ditandai selesai**.

DEMONSTRASI MATERI

Pada kegiatan ini, Anda diharapkan memahami materi perkembangan teknologi, media dan pembelajaran. Bacalah materi dibawah ini, kemudian jawab pertanyaan reflektif yang terdapat pada materi tersebut.

Uraian Materi

LATIHAN TERBIMBING

Mahasiswa yang berbahagia, pada tahap ini setelah Anda mempelajari semua serangkaian materi "Perkembangan Teknologi dan Pembelajaran", buatlah kelompok dan diskusikan materi yang telah dipelajari. Presentasikan hasil diskusi tersebut bersama kelompok.

Tugas Presentasi Kelompok

MENGACIK PEMAHAMAN

Mahasiswa yang berbahagia, pada tahap akhir ini setelah Anda mempelajari semua serangkaian materi "Perkembangan Teknologi dan Pembelajaran", lakukanlah refleksi pengalaman belajar Anda dalam bentuk tulisan resume dan diserahkan pada [link](#) yang telah disediakan.

Tugas Individu

Lampiran 25. Dokumentasi



Uji Instrumen *Student Engagement* dan Keterampilan Berpikir Kritis



Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil



Uji Kepraktisan

	<h3>Pre-Test & Post Test Kelas Eksperimen</h3>
	<h3>Pre-Test & Post-Test Kelas Kontrol</h3>
	<h3>Pembelajaran Menggunakan E-learning Berbasis Model ICARE</h3>
	<h3>Pembelajaran Menggunakan E-learning Berbasis Model DI</h3>
	
	

RIWAYAT HIDUP



Alexander Hamonangan Simamora lahir di Singaraja, 6 Juli 1988 dari pasangan suami istri Bapak Maruli Simamora dan Ibu Siti Normalina Situmeang. Penulis adalah berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen Protestan serta telah menikah dengan istri yaitu Ruri Meta Sari Ginting, dikaruniai 2 anak bernama Ekklesia Aletha Natalia dan Audriel Aletha Elliona.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Katolik Santo Paulus Singaraja dan lulus tahun 1999, menyelesaikan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Singaraja dan lulus tahun 2002, menyelesaikan menengah atas di SMA Negeri 2 Singaraja dan lulus tahun 2005. Penulis melanjutkan studi S1 di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Satya Dharma Singaraja dan lulus tahun 2009. Penulis melanjutkan studi S2 di Universitas Pendidikan Ganesha dan lulus pada tahun 2012. Penulis melanjutkan studi ke jenjang S3 di Universitas Pendidikan Ganesha pada program studi Teknologi Pendidikan.

Penulis memulai karir sebagai seorang dosen di Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2012 pada program studi Teknologi Pendidikan. Bidang keahlian yang ditekuni adalah media pembelajaran digital dan pembelajaran online. Penulis pernah menjadi ketua peneliti di bidang media pembelajaran digital dan pembelajaran online dan menghasilkan beberapa artikel ilmiah baik nasional ataupun internasional bereputasi dan memiliki hak kekayaan intelektual. Penulis aktif membuat buku ajar dalam bidang media pembelajaran digital dan pembelajaran online. Penulis pernah mendapatkan beberapa hibah penelitian nasional dalam bidang pembelajaran online. Penulis juga memiliki sertifikat profesi dan merupakan anggota dari asosiasi program studi Teknologi Pendidikan Indonesia.