	Universitas Negeri Surabaya S2 Pendidikan Dasar	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Aplikasi Teknologi di Pendidikan Dasar	8612204648		3				18 November 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Prof. Dr. Wahono Widodo, M.Si	NENI MARIANA

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dalam mengkasi tentang aplikasi teknologi pendidikan dasar di sekolah dasar serta memfasilitasi mahasiswa untuk mengembangkan teknologi pendidikan dasar sesuai minat penelitiannya. Mata kuliah ini membahas wawasan teknologi pendidikan (desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, evaluasi) yang harus dikuasai dalam rangka menjadi pendidik profesional yang memiliki jati diri dan integritas. Melalui perkuliahan ini diharapkan mampu membuka wawasan mahasiswa tentang aplikasi teknologi dan transformasi digital, serta isu dan perkembangan penelitiannya di pendidikan dasar. Mahasiswa juga akan dibimbing untuk melakukan studi komparasi penerapan teknologi terkini dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, dan melakukan pengembangan aplikasi teknologi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar sesuai minat penelitiannya. Perkuliahan dilakukan dengan analisis kasus lalu dilanjutkan dengan proyek. Penilaian meliputi partisipas, tugas, dan hasil proyek/produk.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-7	Mampu mengelola riset dan pengembangan dalam bidang pendidikan dasar berbasis multiliterasi global dan etnopedagogi yang bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan serta mampu mendapat pengakuan nasional dan internasional.
CPL-9	Dengan jiwa educreativepreneurship mampu mengembangkan keilmuan, inovasi, dan praktik pendidikan dasar melalui pendekatan interdisipliner berbasis etnopedagogi dan multiliterasi global.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Menganalisis konsep dan perkembangan teknologi pendidikan sebagai proses kerja maupun produk teknologi pendidikan.
CPMK-2	Menganalisis berbagai contoh penerapan teknologi pendidikan/pembelajaran dalam pemecahan masalah pendidikan dasar
CPMK-3	Merancang, membuat, menerapkan, dan mengevaluasi aplikasi teknologi untuk pendidikan dasar
CPMK-4	Menyusun laporan akhir proyek media pembelajaran berbasis teknologi/AI secara akademik dan reflektif.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-7	CPL-9
CPMK-1	✔			
CPMK-2		✔		
CPMK-3			✔	
CPMK-4				✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✔	✔	✔													
CPMK-2				✔	✔	✔	✔	✔								
CPMK-3									✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	
CPMK-4																✔

Pustaka

Utama :

1. David Hawkridge. 2022. New Information Technology in Education. Routledge. London.DOI: https://doi.org/10.4324/9781003312826
2. Sanju Saha, Santoshi Halder. (2023). The Routledge Handbook of Education Technology. Routledge
3. Ben Akpan; Bulent Cavas; Teresa Kennedy (2023). Contemporary Issues in Science and Technology Education. Springer Nature
4. Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6
5. Kohnke, L., & Zou, D. (2025). Artificial intelligence integration in TESOL teacher education: Promoting a critical lens guided by TPACK and SAMR. TESOL Quarterly. https://doi.org/10.1002/tesq.3396
6. Halder, S., & Saha, S. (2023). The Routledge handbook of education technology. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003373674
7. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.
8. Kim, K., & Kwon, K. (2023). Exploring the AI competencies of elementary school teachers in South Korea. Computers and Education: Artificial Intelligence, 4, 100137. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100137
9. Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Pendukung :

1. Nurmaini, S., Rachmatullah, M. N., Agustiansyah, P., Sanif, R., Sastradinata, I., Imah, E. M., Darmawahyuni, A., Tutuko, B., Arum, A. W., Islami, A., Firdaus, F., Sapitri, A. I., Nabilah, A., Partan, R. U., & Pratama, R. A. (2026). AI-assisted diagnosis of cervical dysplasia from cervicography images. *Scientific Reports, 16*, Article 9920. https://doi.org/10.1038/s41598-026-39192-1
2. Firdaus, F., Nurmaini, S., Pratama, R. A., Imah, E. M., Rachmatullah, M. N., Sapitri, A. I., Darmawahyuni, A., Islami, A., Arum, A. W., Tutuko, B., Agustiansyah, P., Sanif, R., & Partan, R. U. (2026). A medical image captioning system for TeleOTIVA: Supporting SDGs-oriented cervical precancer screening in Indonesia. *Informatics in Medicine Unlocked, 60*, 101719. https://doi.org/10.1016/j.imu.2025.101719
3. Zahroh, M., Kristanto, A., & Dewi, U. (2025). How can AI-enhanced case-based learning improve problem-solving in cyberbullying education?: A literature review. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 10*(2), 200–213. https://doi.org/10.33394/jtp.v10i2.14704
4. Widodo, W., Rosdiana, L., Sari, D. A. P., Sari, D. P., Purnomo, A. R., Roqobih, F. D., & Hendratmoko, A. F. (2026). Activity-Based-Lesson Learn-Reflection (ALLR) assisted by HTML5 Package (H5P) to develop critical thinking skills of future science teachers. *TEM Journal, 15*(2), 1826–1841. https://doi.org/10.18421/TEM152-73
5. Wicaksono, V. D., Wijoyanto, D., Paksi, H. P., Wijaya, A., & Rahmawati, I. (2025). Inovasi AI dan media digital dalam mengatasi tantangan pembelajaran kelas rangkap: Systematic literature review. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/29206
6. Pengaruh integrasi teknologi pembelajaran terhadap efektivitas dan transformasi paradigma pendidikan era digital. Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 2(3), 66–76. https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854
7. Haq, M. S., Hendratno, H., Kristanto, A., & Saputra, M. I. D. (2026). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva for Education bagi guru. *Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6*(1), 49–55. https://doi.org/10.26740/jpm.v6n1.p49-55
8. Mariana, N., Nurlaily, V. A., Rahmawati, I., Budiyono, Amalia, N. E. R., & Hidayati, P. A. (2025). Penyusunan E-LKPD matematika SD berbasis etnomatematika dengan konteks anyaman khas Pacitan. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6*(4), 4008–4015. https://doi.org/10.31949/jb.v6i4.16257

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1	Mahasiswa mampu menganalisis peran, urgensi, dan tantangan aplikasi teknologi dalam pembelajaran pendidikan dasar.	1. Menganalisis peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas dan keterjangkauan pembelajaran SD yang inklusif (SDG 4) 2. Mengidentifikasi contoh penerapan teknologi yang mendukung pemerataan akses belajar bagi siswa dari beragam latar belakang sosial-ekonomi (SDG 10) 3. Mengevaluasi tantangan implementasi teknologi di SD dalam konteks kesenjangan digital antar wilayah dan kelompok masyarakat (SDG 10)	Kriteria : Kedalaman analisis (40%), ketepatan konsep (30%), kemampuan menghubungkan teknologi dengan isu SDG 4 & 10 (30%) Bentuk Penilaian : Peta Konsep + Diskusi Kelas	TM : Analisis kasus, presentasi dan diskusi tentang definisi, fungsi, jeis-jenis , tantangan dan tujuan makna aplikasi teknologi pendidikan. (3 x 50 menit)	1. BM : Analisis Video Kasus: Mahasiswa menonton 2 video dokumenter pendek tentang sekolah SD terpencil vs perkotaan. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengisi refleksi terstruktur di LMS (min. 300 kata) tentang kesenjangan akses teknologi yang teramati. (3 x 50 menit)	1. Peran teknologi pendidikan dalam peningkatan kualitas dan keterjangkauan pembelajaran sekolah dasar yang inklusif (berdasarkan SDG 4). 2. Contoh penerapan teknologi untuk pemerataan akses belajar siswa SD dari beragam latar belakang sosial-ekonomi (berdasarkan SDG 10). 3. Evaluasi tantangan implementasi teknologi di sekolah dasar dalam konteks kesenjangan digital antar wilayah dan kelompok masyarakat (berdasarkan SDG 10).	3%
2	Mahasiswa mampu mengevaluasi aspek keamanan siber dan perlindungan data pribadi dalam penggunaan teknologi pendidikan di SD.	1. Menganalisis risiko keamanan siber yang secara tidak proporsional berdampak pada siswa SD dari kelompok rentan dan marginal (SDG 10) 2. Mengevaluasi kebijakan perlindungan data di sekolah dari perspektif keadilan digital dan inklusi sosial (SDG 10) 3. Merumuskan panduan etis penggunaan teknologi di SD yang menjamin keamanan dan kesetaraan perlindungan data semua siswa tanpa diskriminasi (SDG 10) 4. Merancang strategi komunikasi keamanan digital yang dapat diakses oleh orang tua siswa dari berbagai tingkat literasi digital (SDG 10)	Kriteria : Ketepatan analisis risiko (35%), kualitas rumusan panduan etis (35%), relevansi dengan konteks kesetaraan digital (30%) Bentuk Penilaian : Studi Kasus Tertulis	TM : Analisis kasus, presentasi dan diskusi tentang keamanan siber dan perlindungan data pribadi dalam penggunaan teknologi pendidikan di SD. (3 x 50 menit)	1. BM : Simulasi Audit Digital Sekolah: Mahasiswa menggunakan checklist digital safety yang disediakan untuk mengaudit satu platform/aplikasi edtech yang biasa digunakan SD. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengunggah laporan singkat (1 halaman) di LMS beserta skor risiko. (3 x 50 menit)	1. Analisis risiko keamanan siber dan dampaknya terhadap siswa SD dari kelompok rentan dan marginal dalam kerangka SDG 10. 2. Evaluasi kebijakan perlindungan data di lingkungan sekolah dasar dari perspektif keadilan digital dan inklusi sosial. 3. Perumusan panduan etis penggunaan teknologi di SD untuk menjamin keamanan dan perlindungan data siswa tanpa diskriminasi. 4. Perancangan strategi komunikasi keamanan digital yang inklusif dan mudah diakses oleh orang tua dengan berbagai tingkat literasi digital.	3%
3	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar kecerdasan artifisial dan implikasi etikanya dalam konteks pendidikan dasar.	1. Menganalisis potensi AI dalam mendorong inovasi pendidikan berkualitas dan berkelanjutan yang mendukung capaian belajar siswa SD secara inklusif (SDG 4, SDG 9) 2. Mengidentifikasi contoh pemanfaatan AI di pendidikan dasar yang berkontribusi pada peningkatan kualitas dan efisiensi pembelajaran (SDG 4) 3. Mengevaluasi isu etika penggunaan AI dalam pembelajaran SD, khususnya terkait bias algoritma dan dampaknya terhadap kesetaraan pendidikan (SDG 4, SDG 9)	Kriteria : Kedalaman analisis konsep AI (30%), identifikasi contoh relevan (30%), kualitas analisis etika berbasis SDGs (40%) Bentuk Penilaian : Esai Analitis Singkat	TM : Analisis kasus, presentasi dan diskusi tentang kecerdasan artifisial dan implikasi etikanya dalam konteks pendidikan dasar. (3 x 50 menit)	1. BM : Uji Coba AI Tools: Mahasiswa mencoba 2 tools AI edukasi (misalnya Khanmigo, Quizlet AI, atau sejenis). (3 x 50 menit) 2. PT : Mengisi lembar observasi terstruktur, dan memposting perbandingan singkat di forum diskusi LMS. (3 x 50 menit)	1. Konsep dasar kecerdasan artifisial dan potensinya dalam inovasi pendidikan dasar yang inklusif serta berkelanjutan (mendukung SDG 4 dan SDG 9). 2. Contoh dan bentuk pemanfaatan aplikasi kecerdasan artifisial untuk meningkatkan kualitas serta efisiensi proses pembelajaran di sekolah dasar (mendukung SDG 4). 3. Isu etika penggunaan kecerdasan artifisial di pendidikan dasar, meliputi analisis bias algoritma serta dampaknya terhadap kesetaraan pendidikan (mendukung SDG 4 dan SDG 9).	3%
4	Mahasiswa mampu menganalisis hasil studi literatur terkait pemanfaatan AI di pendidikan dasar sebagai dasar pengembangan inovasi pembelajaran.	1. Mensintesis literatur ilmiah tentang kontribusi AI terhadap pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan dasar di konteks global dan lokal (SDG 4, SDG 9) 2. Mengidentifikasi tren riset AI pendidikan yang berfokus pada inklusi dan pengurangan kesenjangan belajar siswa SD (SDG 4, SDG 9) 3. Merumuskan gap penelitian terkait implementasi AI yang berkeadilan di pendidikan dasar negara berkembang sebagai dasar inovasi (SDG 4, SDG 9)	Kriteria : Kualitas sumber literatur (25%), sistematika sintesis (35%), relevansi gap penelitian dengan SDGs (40%) Bentuk Penilaian : Tabel Sintesis Literatur (Literature Review Table)	TM : Analisis kasus, presentasi dan diskusi tentang pemanfaatan AI di pendidikan dasar sebagai dasar pengembangan inovasi pembelajaran. (3 x 50 menit)	1. BM : Pencarian Literatur Terpandu: Mahasiswa melakukan pencarian di Google Scholar/Scopus menggunakan kata kunci yang disediakan, (3 x 50 menit) 2. PT : Mengunggah 5 artikel pilihan beserta justifikasi relevansinya dengan SDG 4 & 9 melalui form LMS. (3 x 50 menit)	1. Sintesis literatur ilmiah mengenai kontribusi kecerdasan buatan (AI) terhadap pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan dasar dalam perspektif global dan lokal (SDG 4 dan SDG 9). 2. Tren riset terkini pemanfaatan AI di pendidikan dasar yang berfokus pada inklusi, aksesibilitas, dan pengurangan kesenjangan belajar siswa sekolah dasar. 3. Identifikasi celah penelitian (*research gap*) terkait implementasi AI yang berkeadilan di pendidikan dasar negara berkembang sebagai dasar perumusan inovasi pembelajaran.	3%
5	Mahasiswa mampu merumuskan konsep media pembelajaran SD berbasis AI sesuai kebutuhan pembelajaran	1. . Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran SD secara kontekstual dengan mempertimbangkan keberagaman karakteristik dan latar belakang siswa 2. Menentukan jenis AI yang paling relevan dan accessible untuk diimplementasikan di SD dengan infrastruktur beragam 3. Merancang ide awal media pembelajaran berbasis AI yang memiliki nilai pedagogis yang jelas dan terukur	Kriteria : Ketepatan identifikasi kebutuhan (35%), relevansi pemilihan AI (30%), kejelasan ide awal media (35%) Bentuk Penilaian : Konsep Media (1 halaman)	TM : Merumuskan konsep media pembelajaran SD berbasis AI sesuai kebutuhan pembelajaran. (3 x 50 menit)	1. BM : Wawancara Mini dengan Guru SD: Mahasiswa melakukan wawancara singkat (online/offline) dengan 1 guru SD tentang kebutuhan media pembelajaran. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengunggah transkrip dan kesimpulan di LMS sebagai dasar perumusan konsep. (3 x 50 menit)	1. Analisis Kebutuhan Belajar dan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar secara Kontekstual 2. Pemetaan dan Seleksi Teknologi AI yang Relevan serta Aksesibel untuk Infrastruktur Sekolah Dasar 3. Perancangan Konsep dan Nilai Pedagogis Media Pembelajaran Berbasis AI yang Terukur	3%

6	Menjabarkan ciri dan ragam teknik pengembangan animasi dan mutimedia interaktif dengan aplikasi yang sesuai sebagai media pembelajaran	1. Menjabarkan teknik pengembangan animasi dan multimedia interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa SD 2. Merancang prototipe desain media berbasis AI yang mempertimbangkan aksesibilitas bagi siswa dengan beragam kemampuan 3. Menganalisis kelebihan dan keterbatasan berbagai teknik multimedia dalam konteks keterbatasan infrastruktur sekolah yang beragam	Kriteria : Kualitas desain prototipe (40%), kesesuaian dengan karakteristik siswa SD (35%), analisis keterbatasan teknis (25%) Bentuk Penilaian : Prototipe + Presentasi Singkat	TM : Analisis kasus, presentasi dan diskusi tentang ciri dan ragam teknik pengembangan animasi dan mutimedia interaktif dengan aplikasi yang sesuai sebagai media pembelajaran. (3 x 50 menit)	1. BM : Tutorial Eksplorasi Tools: Mahasiswa mengikuti tutorial mandiri (video yang disediakan dosen) tentang 1 tools animasi/multimedia. (3 x 50 menit) 2. PT : Membuat 1 aset media sederhana dan mengunggahnya di LMS sebagai portofolio eksplorasi. (3 x 50 menit)	1. Karakteristik teknik pengembangan animasi dan multimedia interaktif yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif serta gaya belajar siswa sekolah dasar. 2. Perancangan prototipe desain media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) yang memperhatikan prinsip aksesibilitas bagi siswa dengan beragam kemampuan. 3. Analisis kelebihan, keterbatasan, dan strategi pemilihan teknik multimedia berdasarkan variasi tingkat infrastruktur di berbagai sekolah.	3%
7	Mahasiswa mampu menganalisis potensi AR sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.	1. Menganalisis potensi AR sebagai inovasi teknologi terapan yang mendorong peningkatan kualitas dan daya tarik pembelajaran di SD (SDG 9) 2. Mengidentifikasi contoh implementasi AR di pembelajaran SD yang berhasil mengurangi kesenjangan pemahaman antar kelompok siswa (SDG 10) 3. Mengevaluasi aksesibilitas dan keterjangkauan teknologi AR bagi siswa SD dari beragam latar belakang sosial-ekonomi dan geografis (SDG 10) 4. Merancang skenario implementasi AR yang inklusif dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan infrastruktur internet di sekolah marginal (SDG 9, SDG 10)	Kriteria : Kedalaman analisis potensi AR (30%), evaluasi aksesibilitas berbasis SDG 10 (40%), kualitas skenario implementasi inklusif (30%) Bentuk Penilaian : Laporan Analisis + Skenario Implementasi	TM : Menganalisis potensi AR sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. (3 x 50 menit)	1. BM : Uji Coba AR Apps: Mahasiswa mencoba minimal 1 aplikasi AR pendidikan (misal: Google Expeditions AR, Merge Cube, atau sejenis). (3 x 50 menit) 2. PT : Mmengisi lembar evaluasi aksesibilitas yang disediakan, dan memposting ulasan di forum LMS disertai foto/screenshot penggunaan. (3 x 50 menit)	1. Konsep dasar dan potensi *Augmented Reality* (AR) sebagai inovasi teknologi terapan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran di sekolah dasar (Relevan dengan Indikator 1 & SDG 9). 2. Studi kasus implementasi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran sekolah dasar untuk menjembatani pemahaman antar kelompok siswa (Relevan dengan Indikator 2 & SDG 10). 3. Analisis aksesibilitas, keterjangkauan, dan kesenjangan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) berdasarkan latar belakang sosial-ekonomi serta geografis siswa (Relevan dengan Indikator 3 & SDG 10). 4. Strategi perancangan skenario pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang inklusif untuk menghadapi keterbatasan perangkat dan infrastruktur di sekolah marginal (Relevan dengan Indikator 4 & SDG 9, SDG 10).	4%
8	Mahasiswa mampu merancang ide proyek media pembelajaran berbasis teknologi/AI secara sistematis.	1. Merumuskan fokus dan tujuan proyek media berbasis teknologi/AI yang berorientasi pada pemecahan masalah pembelajaran nyata di SD 2. Menjelaskan latar belakang dan urgensi proyek dengan mengidentifikasi gap antara kondisi aktual dan ideal pembelajaran di SD 3. Merancang alur pengembangan media secara sistematis menggunakan model desain pembelajaran yang sesuai 4. Mengidentifikasi potensi nilai tambah edukatif dan peluang distribusi produk dalam ekosistem pendidikan (ECP)	Kriteria : Kejelasan fokus dan tujuan (25%), kualitas analisis urgensi (25%), sistematika alur pengembangan (25%), potensi nilai ECP (25%) Bentuk Penilaian : Proposal Proyek (Project Brief)	TM : Merancang ide proyek media pembelajaran berbasis teknologi/AI secara sistematis. (3 x 50 menit)	1. BM : Menyusun project brief 1-2 halaman yang memuat: judul, latar belakang, tujuan, rencana pengembangan, dan analisis nilai tambah produk. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengumpulkan project brief 1-2 halaman yang memuat: judul, latar belakang, tujuan, rencana pengembangan, dan analisis nilai tambah produk. (3 x 50 menit)	1. Perumusan fokus, tujuan, dan orientasi pemecahan masalah pembelajaran nyata di SD berbasis teknologi/AI. 2. Analisis latar belakang dan urgensi proyek melalui identifikasi kesenjangan (gap) antara kondisi aktual dan ideal pembelajaran di SD. 3. Perancangan alur pengembangan media secara sistematis menggunakan model desain pembelajaran yang relevan. 4. Identifikasi nilai tambah edukatif dan analisis peluang distribusi produk dalam ekosistem pendidikan (ECP).	5%
9	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide proyek media pembelajaran secara akademik	1. Menyajikan ide proyek media berbasis teknologi/AI secara runtut, logis, dan komunikatif di hadapan audiens akademik 2. Menjelaskan kebaruan dan relevansi proyek terhadap permasalahan pembelajaran SD yang aktual 3. Mengargumentasikan nilai tambah edukatif produk dan potensi dampaknya terhadap peningkatan kualitas belajar siswa (ECP)	Kriteria : Kualitas presentasi (30%), kebaruan dan relevansi ide (35%), kemampuan berargumentasi nilai ECP (35%) Bentuk Penilaian : Presentasi Lisan + Slide + Sesi Tanya Jawab	TM : Mengkomunikasikan ide proyek media pembelajaran secara akademik. (3 x 50 menit)	1. BM : Upload Slide & Pre-Evaluasi: Mahasiswa mengunggah slide presentasi (PDF) ke LMS minimal H-1 pertemuan. (3 x 50 menit) 2. PT : Memberikan 1 pertanyaan atau komentar tertulis yang akan diajukan saat sesi tanya jawab tatap muka. (3 x 50 menit)	1. Teknik dan Struktur Penyajian Ide Proyek Media Berbasis Teknologi/AI Secara Runtut, Logis, dan Komunikatif di Hadapan Audiens Akademik 2. Analisis Kebaruan (*Novelty*) dan Relevansi Proyek Media terhadap Permasalahan Pembelajaran di Sekolah Dasar yang Aktual 3. Argumentasi Nilai Tambah Edukatif Produk (*Educational Added Value*) dan Potensi Dampaknya terhadap Peningkatan Kualitas Belajar Siswa	10%
10	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide proyek media pembelajaran secara akademik	1. . Menyajikan ide proyek media berbasis teknologi/AI secara runtut, logis, dan komunikatif dengan menerapkan masukan dari sesi 1 . 2. Menunjukkan kemampuan merespons pertanyaan kritis tentang kebaruan, relevansi, dan kelayakan proyek. 3. Merefleksikan perbaikan ide proyek berdasarkan umpan balik dari dosen dan sejawat.	Kriteria : Kualitas presentasi dan respons (35%), penerapan masukan dari sesi sebelumnya (35%), refleksi pengembangan ide (30%) Bentuk Penilaian : Presentasi Lisan + Revisi Project Brief	TM : Mengkomunikasikan ide proyek media pembelajaran secara akademik. (3 x 50 menit)	1. BM : Menyusun jurnal refleksi singkat (200–300 kata) di LMS yang menggambarkan bagaimana masukan dari sesi 1 diintegrasikan ke dalam penyempurnaan ide proyek. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengunggah jurnal refleksi singkat (200–300 kata) di LMS yang menggambarkan bagaimana masukan dari sesi 1 diintegrasikan ke dalam penyempurnaan ide proyek. (3 x 50 menit)	1. Teknik penyusunan dan penyajian proposal proyek media pembelajaran berbasis teknologi/AI secara runtut, logis, dan komunikatif. 2. Strategi komunikasi ilmiah dalam mempertahankan argumen terkait kebaruan, relevansi, dan kelayakan proyek saat menghadapi pertanyaan kritis. 3. Metode refleksi akademik dan implementasi umpan balik konstruktif dari dosen serta sejawat untuk perbaikan lanjutan.	10%

11	Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi/AI.	1. Melaksanakan pengembangan media secara mandiri sesuai rencana dan jadwal yang telah ditetapkan 2. Mendokumentasikan proses pengembangan secara reflektif dalam development log/jurnal kerja 3. Menunjukkan kemajuan produk yang terukur melalui versi alpha/beta media yang dapat didemonstrasikan 4. Mengidentifikasi dan mengatasi hambatan teknis selama proses pengembangan secara mandiri	Kriteria : Kesesuaian dengan rencana pengembangan (30%), kualitas dokumentasi proses (30%), kemajuan produk yang terdemonstrasikan (40%) Bentuk Penilaian : Development Log + Demo Produk Parsial	TM : Mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi/AI. (3 x 50 menit)	1. BM : Mendemonstrasikan progress produk (minimal 30% fitur selesai). (3 x 50 menti) 2. PT : Mahasiswa mengumpulkan development log mingguan. (3 x 50 menit)	1. Manajemen waktu dan perencanaan mandiri proyek pengembangan media berbasis teknologi/AI. 2. Teknik penulisan *development log* dan jurnal kerja reflektif dalam pengembangan produk pembelajaran. 3. Prototyping dan pengujian produk versi *alpha/beta* untuk demonstrasi media pembelajaran berbasis AI. 4. Strategi *troubleshooting* dan identifikasi hambatan teknis dalam pengembangan media digital.	2%
12	Mahasiswa mampu mengevaluasi kemajuan pengembangan media pembelajaran secara reflektif	1. Menyajikan progres pengembangan media secara transparan, termasuk pencapaian, kendala, dan solusi yang ditempuh. 2. Menganalisis kesenjangan antara rencana awal dan capaian aktual serta merumuskan strategi perbaikan yang realistis . 3. Menyusun rencana tindak lanjut yang terperinci dan terukur untuk menyelesaikan pengembangan media hingga siap diimplementasikan.	Kriteria : Kualitas presentasi progres (30%), kedalaman analisis kesenjangan (35%), kualitas rencana tindak lanjut (35%) Bentuk Penilaian : Presentasi Mid-Review + Feedback Form	TM : Mengevaluasi kemajuan pengembangan media pembelajaran secara reflektif. (3 x 50 menit)	1. BM : Mahasiswa mengunggah video demo singkat produk (3-5 menit) di LMS. (3 x 50 menit) 2. PT : Memberikan umpan balik terstruktur kepada minimal 2 produk rekan menggunakan rubrik evaluasi media yang disediakan. (3 x 50 menit)	1. Evaluasi Progres, Kendala, dan Solusi Pengembangan Media Pembelajaran 2. Analisis Kesenjangan (*Gap Analysis*) dan Strategi Perbaikan Pengembangan Media 3. Perencanaan Tindak Lanjut dan Strategi Finalisasi Implementasi Media Pembelajaran	10%
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi/AI dalam konteks pembelajaran SD (mandiri - implementasi di SD).	1. Menyiapkan skenario implementasi media yang mempertimbangkan keberagaman kebutuhan dan karakteristik belajar siswa SD (SDG 4) 2. Mengimplementasikan media di kelas SD dengan pendekatan yang mendukung partisipasi aktif semua siswa tanpa terkecuali (SDG 10) 3. Mendokumentasikan dampak implementasi media terhadap kualitas dan kesetaraan belajar siswa SD dari beragam latar belakang (SDG 4, SDG 10) 4. Merefleksikan pengalaman implementasi dengan mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat inklusivitas penggunaan media (SDG 4, SDG 10)	Kriteria : Kualitas skenario implementasi inklusif (25%), keberhasilan implementasi (35%), kualitas dokumentasi dampak berbasis SDGs (40%) Bentuk Penilaian : Laporan Implementasi + Dokumentasi Visual	TM : Mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi/AI dalam konteks pembelajaran SD (mandiri). (3 x 50 menit)	1. BM : Menyusun laporan implementasi (1-2 halaman) yang dilengkapi dengan dokumentasi visual dan catatan observasi terhadap respons siswa dari beragam latar belakang. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengunggah jurnal implementasi di LMS yang memuat: deskripsi konteks SD, skenario implementasi, foto/video dokumentasi (dengan izin), observasi respons siswa, dan refleksi awal dampak terhadap kesetaraan belajar (SDG 4, SDG 10). (3 x 50 menit)	1. Perancangan skenario pembelajaran berbasis AI yang adaptif terhadap karakteristik dan keberagaman kebutuhan siswa SD (mendukung Indikator 1 & SDG 4). 2. Strategi fasilitasi dan teknik fasilitasi kelas inklusif menggunakan media teknologi untuk mendorong partisipasi aktif seluruh siswa SD (mendukung Indikator 2 & SDG 10). 3. Metode observasi dan dokumentasi dampak penggunaan media teknologi terhadap kualitas serta kesetaraan hasil belajar siswa dari berbagai latar belakang (mendukung Indikator 3 & SDG 4, SDG 10). 4. Teknik refleksi kritis dan evaluasi berbasis data untuk mengidentifikasi faktor pendukung serta penghambat inklusivitas dalam implementasi media (mendukung Indikator 4 & SDG 4, SDG 10).	2%
14	Mahasiswa mampu menganalisis hasil implementasi media pembelajaran secara kritis.	1. Menyajikan hasil implementasi media secara komprehensif dengan data dan bukti yang valid dari konteks pembelajaran SD. 2. Menganalisis efektivitas media berdasarkan respons dan capaian belajar siswa, termasuk analisis perbedaan respons antar kelompok siswa. 3. Merumuskan rekomendasi perbaikan berbasis data yang bertujuan meningkatkan kualitas dan inklusivitas media secara berkelanjutan.	Kriteria : Validitas dan kelengkapan data hasil implementasi (30%), kedalaman analisis efektivitas (40%), kualitas rekomendasi berbasis bukti (30%) Bentuk Penilaian : Presentasi Hasil Implementasi + Laporan Analisis	TM : Menganalisis hasil implementasi media pembelajaran secara kritis. (3 x 50 menit)	1. BM : Menggunakan tools analisis sederhana (Google Forms/Spreadsheet) untuk mengolah data respons siswa yang dikumpulkan saat implementasi. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengunggah hasil analisis beserta visualisasi data di LMS. (3 x 50 menit)	1. Teknik penyajian data dan bukti empiris dari implementasi media pembelajaran di Sekolah Dasar. 2. Kerangka analisis efektivitas media pembelajaran berdasarkan respons siswa dan capaian belajar, termasuk disparitas antar kelompok. 3. Metodologi perumusan rekomendasi perbaikan berbasis data untuk peningkatan kualitas dan inklusivitas media pembelajaran secara berkelanjutan.	10%
15	Mahasiswa mampu mengevaluasi kualitas media pembelajaran berbasis teknologi/AI secara komprehensif (mandiri)	1. Mengevaluasi kualitas media secara komprehensif menggunakan instrumen evaluasi multi-aspek (konten, desain, teknis, pedagogis) 2. Menganalisis hasil evaluasi secara sistematis untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan area penyempurnaan prioritas. 3. Menyempurnakan produk akhir media berdasarkan hasil evaluasi untuk menghasilkan produk yang layak dan siap didiseminasikan.	Kriteria : Kelengkapan dimensi evaluasi (30%), sistematika analisis hasil (35%), kualitas penyempurnaan produk akhir (35%) Bentuk Penilaian : Laporan Evaluasi Komprehensif + Produk Final	TM : Mengevaluasi kualitas media pembelajaran berbasis teknologi/AI secara komprehensif. (3 x 50 menit)	1. BM : Mengisi instrumen self-assessment produk di LMS (rubrik multi-dimensi disediakan), mengidentifikasi 3 poin perbaikan utama, dan mendokumentasikan perubahan yang dilakukan pada versi final produk. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengumpulkan laporan evaluasi komprehensif (menggunakan rubrik evaluasi media yang disediakan) dan versi final produk media yang telah disempurnakan. (3 x 50 menit)	1. Instrumen evaluasi multi-aspek media pembelajaran berbasis teknologi/AI (mencakup aspek konten, desain, teknis, dan pedagogis). 2. Analisis sistematis hasil evaluasi untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan area penyempurnaan prioritas pada media pembelajaran. 3. Strategi dan teknik penyempurnaan produk akhir media pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi untuk kelayakan dan diseminasi.	2%

16	Mahasiswa mampu menyusun dan mendiseminasikan laporan akhir proyek media berbasis teknologi/AI dengan perspektif Educreativepreneurship: nilai pedagogis, inovasi, dan keberlanjutan produk.	1. Mempresentasikan produk akhir dengan menunjukkan kontribusinya terhadap inovasi pendidikan berkualitas dan ekosistem teknologi pembelajaran (SDG 4, SDG 9) 2. Mengirimkan artikel ke jurnal ilmiah terakreditasi atau konferensi nasional/internasional sebagai wujud diseminasi pengetahuan (SDG 17.16) 3. Merefleksikan perjalanan pengembangan proyek secara kritis, termasuk dampak terhadap siswa, potensi distribusi, dan rencana scaling-up produk (ECP)	Kriteria : Kualitas presentasi produk final (35%), demonstrasi nilai ECP (35%), kedalaman refleksi akademik (20%) Bentuk Penilaian : Presentasi Produk Final + Portofolio Proyek	TM : Presentasikan produk final (15 menit) dengan perspektif ECP, mengumpulkan draf artikel, dan portofolio lengkap proses pengembangan dari pertemuan 8–16. (3 x 50 menit)	1. BM : Membuat postingan ringkasan proyek di platform akademik (ResearchGate/Academia.edu/LinkedIn) dan membagikan tautannya di forum LMS. (3 x 50 menit) 2. PT : Mengisi form refleksi akhir ECP yang mencakup: nilai edukatif, rencana distribusi, potensi scaling-up, dan unsur kreativitas dalam proyek. (3 x 50 menit)	1. Presentasi produk akhir dan kontribusinya terhadap inovasi pendidikan berkualitas serta ekosistem teknologi pembelajaran (SDG 4 dan SDG 9). 2. Penulisan dan pengiriman artikel ilmiah ke jurnal terakreditasi atau konferensi sebagai bentuk diseminasi pengetahuan (SDG 17.16). 3. Refleksi kritis pengembangan proyek, analisis dampak siswa, potensi distribusi, serta strategi *scaling-up* produk berbasis *Educreativepreneurship*.	27%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.