



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S3 Teknologi Pendidikan**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan											
Pembelajaran Cyber	8600302016		T=2 P=0 ECTS=5.04	1	9 April 2025											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi											
	Dr. Alim Sumarno, M.Pd., Prof. Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.		Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. ;		Prof. Dr. Mustaji, M.Pd.											
Model Pembelajaran	Project Based Learning															
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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.														
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)															
	Matrik CPL - CPMK															
		CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4											
Deskripsi Singkat MK	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
Matakuliah ini mengkaji konsep dan penerapan prinsip sistem pembelajaran cyber untuk memecahkan masalah belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sumber belajar dan media komunikasi pembelajaran. Kajian melalui analisis kritis berbagai teori Pembelajaran cyber serta teori teori pendukungnya.																
Pustaka	Utama :															
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tian Belawati. 2020. Pembelajaran Online. Jakarta: Universitas Terbuka 2. Terry Anderson . 2008. The Theory And Practice Of Online Learning. Alberta: AU Press 3. Jared Stein and Charles R. Graham. 2014. Essentials for Blended Learning_ A Standards-Based Guide . New York : Routledge 4. Douglas McConatha, Christian Penny, Jordan Schugar, and David Bolton. 2014. Mobile Pedagogy And Perspectives On Teaching And Learning . Ohio: IGI Global. 5. Selma Koç, Xiongyi Liu, Patrick Wachira. 2015. Assessment in Online and Blended Learning Environments . Ohio: Information Age Publishing Pendukung 6. Leonard A. Annetta, Elizabeth Folta, Marta Klesath. 2010. V-Learning - Distance Education in the 21st Century Through 3D Virtual Learning Environments. Netherlands: Libgen.lc. 7. Rena M. Palloff, Keith Pratt. 2009. Assessing the Online Learner . San Francisco: Jossey-Bass 8. Janet Macdonald. 2008. Blended Learning and Online Tutoring, Planning Learner Support and Activity Design . Burlington: Gower Publishing. 9. Charles Juwah. 2006 . Interactions in Online Education, Implications for theory and practice . New York: Routledge - Taylor & Francis e-Library. 10.. Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT 11.. Kemdikbud. 2013 . Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 99 Tahun 2013 Tentang Tata Kelola Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Lingkungan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Jakarta: Kemdikbud. 															
	Pendukung :															

Dosen Pengampu		Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. Dr. Alim Sumarno, M.Pd. Prof. Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa dapat menganalisis isi/peta konsep ruang lingkup pembahasan pembelajaran Cyber dalam pendidikan	1. Menjelaskan definisi Pembelajaran cyber dalam pendidikan 2. Menjelaskan kedudukan pembelajaran cyber pada domain teknologi Pendidikan 3. Mendeskripsikan ruang lingkup pembelajaran cyber	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		<p>Materi: isi/peta konsep ruang lingkup pembahasan pembelajaran Cyber dalam pendidikan</p> <p>Pustaka: Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. <i>Educational Technology : A Definition With Commentary.</i> AECT. NY: AECT</p>	0%
2	Mahasiswa memiliki wawasan global perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam untuk pendidikan dan pembelajaran	Menjelaskan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dunia maya dalam pendidikan dan pembelajaran	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Direct intruction 2 X 50		<p>Materi: wawasan global perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam untuk pendidikan dan pembelajaran</p> <p>Pustaka: Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. <i>Educational Technology : A Definition With Commentary.</i> AECT. NY: AECT</p>	0%

3	Mahasiswa dapat menganalisis konsep pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi konsep pembelajaran cyber 2. Menguraikan keterkaitan konsep pembelajaran mandiri	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: konsep pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	5%
4	Mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai landasan teori yang mendasari pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi teori pendukung pembelajaran cyber 2. Mensintesa kaitan antar teori pendukung	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: landasan teori yang mendasari pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	5%

5	Mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai pendekatan dalam pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi berbagai pendekatan pembelajaran cyber 2. Menguraikan implementasi berbagai pendekatan pembelajaran cyber	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: pendekatan dalam pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	0%
6	Mahasiswa dapat mensintesa arah kualitatif pembelajaran cyber	1. Menganalisis sudut pandang kualitatif pembelajaran cyber. 2. Menguraikan alternatif perspektif pembelajaran cyber	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Focus Grup Discussion (FGD) 2 X 50		Materi: perspektif pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	0%

7	Mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai upaya memfasilitasi pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran cyber 2. Merumuskan solusi hasil identifikasi kebutuhan	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: solusi hasil identifikasi kebutuhan Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	0%
8	Mahasiswa dapat menguraikan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan cyber.	1. Mendefinisikan bentuk cyber belajar 2. Merumuskan aktifitas peningkatan cyber	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: UTS Pustaka: <i>Janet Macdonald. 2008. Blended Learning and Online Tutoring, Planning Learner Support and Activity Design . Burlington: Gower Publishing.</i>	15%

9	Mahasiswa dapat menganalisis model kelembagaan untuk pembelajaran cyber	1. Menguraikan kebutuhan struktur kelembagaan pembelajaran cyber 2. Menganalisis proses kelembagaan pembelajaran cyber	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.	Jigsaw dgn kelompok ahli: 1. Kepala lembaga 2. Sarpras 3. Kesiswaan 4. Humas 2 X 50		Materi: struktur kelembagaan pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	5%
10	Mahasiswa dapat menganalisis isu kebijakan pembelajaran cyber	1. Menganalisis isu kontemporer pembelajaran cyber 2. Mengidentifikasi pemecahan masalah isu kontemporer pembelajaran cyber	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Focus Grup Discussion (FGD) 2 X 50		Materi: kebijakan pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	5%

11	Mahasiswa dapat mensintesa konteks global pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi konteks pembelajaran cyber secara global 2. Menguraikan berbagai keunggulan pembelajaran cyber secara global	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: konteks global pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	0%
12	Mahasiswa dapat mengidentifikasi kendala implementasi pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi berbagai kendala implementasi pembelajaran cyber 2. Menguraikan alternatif penyelesaian kendala pembelajaran cyber	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: penyelesaian kendala pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	5%

13	Mahasiswa dapat menguraikan kerangka berfikir pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi rasional pembelajaran cyber 2. Menghubungkan berbagai komponen dalam kerangka berpikir pada pembelajaran cyber	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: kerangka berfikir pembelajaran cyber Pustaka: . <i>Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. Educational Technology : A Definition With Commentary. AECT. NY: AECT</i>	0%
14	Mahasiswa dapat menganalisis kajian teori motivasi untuk pembelajaran cyber	1. Mengidentifikasi teori motivasi pada belajar 2. Menguraikan keterkaitan antara motivasi dan pembelajaran cyber	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: motivasi dan pembelajaran cyber Pustaka: <i>Tian Belawati. 2020. Pembelajaran Online. Jakarta: Universitas Terbuka</i>	5%

15	Mahasiswa dapat mengidentifikasi proses evaluasi formatif pembelajaran cyber	1. Menjelaskan proses evaluasi formatif pada pembelajaran cyber 2. Menguraikan tindak lanjut hasil evaluasi formatif.	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: evaluasi formatif pembelajaran cyber Pustaka: Rena M. Palloff, Keith Pratt. 2009. <i>Assessing the Online Learner</i> . San Francisco: Jossey-Bass	5%
16	Mahasiswa dapat mengidentifikasi proses evaluasi sumatif pembelajaran cyber	1. Menjelaskan proses evaluasi sumatif pada pembelajaran cyber 2. Menguraikan tindak lanjut hasil evaluasi sumatif.	Kriteria: 1. Konsep yang dinilai: 2.1. Menemukan konsep pembelajaran cyber 3.2. Menemukan perbedaan prinsip pembelajaran klasikal dan individual 4.3. Kejelasan proses dan prosedur pembelajaran cyber 5.4. Uraian kelemahan dan kekuatan pembelajaran cyber 6.5. Bentuk pembelajaran cyber pada era pembelajaran kedepan.	Diskusi & Tanya jawab 2 X 50		Materi: UAS Pustaka: . Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. <i>Educational Technology : A Definition With Commentary</i> . AECT. NY: AECT	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	15%
		15%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.