



UNIVERSITAS NEGERI MANADO
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	Bobot		Semester	Tahun Ajaran
Pembelajaran Elektronik (E-Learning)	5663553	Rekayasa Perangkat Lunak	T = 2	P = 1		Ganjil 2025/2026
Otorisasi/Pengesahan	Pengembang RPS		Koordinator MK		Koordinator Prodi	
	Tim Pengembang RPS Prodi TI		 Efraim R.S. Moningkey, ST, MT		 Kristofel Santa, S.ST, M.MT	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL Prodi) yang Dibebankan pada Mata Kuliah					
	CPL-1	Mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar ilmu komputer dalam bidang profesi dan penelitian.				
	CPL-2	Mampu merancang solusi berbasis teknologi informasi secara kreatif dan inovatif				
	CPL-3	Mampu berkomunikasi secara efektif dan bekerja dalam tim multidisiplin.				
	CPL-4	Menunjukkan sikap profesional, etis, dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan dan profesi.				
	CPL-5	Mampu mengembangkan pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan sepanjang hayat.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	Menjelaskan konsep dasar dan karakteristik e-learning.				
	CPMK-2	Menganalisis kebutuhan pembelajaran dan memilih platform e-learning yang tepat.				
	CPMK-3	Mendesain konten pembelajaran digital secara sistematis dan interaktif.				
CPMK-4	Mengimplementasikan pembelajaran elektronik berbasis Learning Management System (LMS).					

	CPMK-5	Mengevaluasi efektivitas pembelajaran e-learning berdasarkan kriteria pedagogis dan teknis.				
	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)					
	Sub-CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi, jenis, dan sejarah perkembangan e-learning.				
	Sub-CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.				
	Sub-CPMK-3	Mahasiswa mampu memilih dan membandingkan berbagai platform LMS (seperti Moodle, Google Classroom).				
	Sub-CPMK-4	Mahasiswa mampu menyusun rancangan pembelajaran e-learning lengkap dengan media digital.				
	Sub-CPMK-5	Mahasiswa mampu membangun kelas daring berbasis LMS dan mengelola aktivitas pembelajaran.				
	Sub-CPMK-6	Mahasiswa Mampu melakukan evaluasi dan revisi berdasarkan umpan balik serta hasil pembelajaran				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		Sub-CPMK-1	Sub-CPMK-2	Sub-CPMK-3	Sub-CPMK-4	
	CPMK-1	Menjelaskan konsep dasar dan karakteristik e-learning				
	CPMK-2		Menganalisis kebutuhan pembelajaran dan memilih platform e-learning yang tepat			
	CPMK-3			Mendesain konten pembelajaran digital secara sistematis dan interaktif		
	CPMK-4				Mengimplementasi kan pembelajaran elektronik berbasis Learning Management System (LMS)	
	CPMK-5					Mengevaluasi efektivitas

						pembelajaran e-learning berdasarkan kriteria pedagogis dan teknis
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas konsep, strategi, dan penerapan pembelajaran elektronik (e-learning) menggunakan platform digital, dengan penekanan pada desain instruksional, teknologi pendidikan, dan evaluasi pembelajaran digital. Mahasiswa akan belajar melalui teori dan praktik untuk membangun kelas daring yang efektif dan inovatif.					
Bahan Kajian Materi Pembelajaran	Definisi, sejarah, karakteristik dan jenis e-learning					
	Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme dalam e-learning					
	Analisis peserta didik, tujuan, konteks dan teknologi					
	Moodle, Google Classroom, Edmodo, Schoology, dll					
	Studi kasus pemilihan LMS berdasarkan kebutuhan dan fitur					
	Model ADDIE dan pendekatan instruksional lainnya					
	Multimedia pembelajaran: teks, audio, video, animasi					
	Tools: Canva, PowerPoint, OBS, dll.					
	Evaluasi pemahaman teori dan aplikasi materi pertemuan 1–8					
	Instalasi dan pengelolaan kelas di Moodle/Google Classroom					
	Forum diskusi, quiz, upload tugas, kehadiran, dll.					
	Rubrik penilaian, umpan balik formatif dan sumatif					
	Kirkpatrick Model, analisis hasil belajar & keterlibatan					
	Refleksi, revisi konten, pembaruan strategi pengajaran					
	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kelas daring					
	Evaluasi akhir dari seluruh rangkaian teori dan praktik pembelajaran e-learning					
Bahan Pustaka	1. Horton, W. (2012). <i>E-Learning by Design</i> (2nd ed.). Pfeiffer. 2. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). <i>E-Learning and the Science of Instruction</i> (4th ed.). Wiley. 3. Bates, A. W. (2019). <i>Teaching in a Digital Age</i> (2nd ed.). Tony Bates Associates Ltd. 4. Dabbagh, N., & Bannan-Ritland, B. (2005). <i>Online Learning: Concepts, Strategies, and Application</i>. Pearson. 5. Siemens, G. (2005). <i>Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age</i>. elearnspace.org 6. Ghirardini, B. (2011). <i>E-learning Methodologies: A Guide for Designing and Developing E-learning Courses</i>. FAO. 7. Arsyad, A. (2020). <i>Media Pembelajaran</i>. Raja Grafindo Persada 8. Nugroho, A. (2018). <i>Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle</i>. Deepublish.					

	9. Molenda, M. (2003). <i>In Search of the Elusive ADDIE Model</i> . Performance Improvement. 10.Spector, J. M. (2014). <i>Conceptualizing K-12 blended learning environments</i> . Journal of Online Learning Research.
Dosen Pengampu	EFRAIM RONALD STEFANUS MONINGKEY
Mata Kuliah Prasyarat	-

Mg ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; Estimasi Waktu		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Bentuk Penilaian	Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan konsep dasar e-learning	Mahasiswa menjelaskan pengertian & sejarah e-learning	Kuis online, min. skor 70	a. Kuliah: Sejarah dan definisi e-learning b. Diskusi kasus penerapan awal e-learning c. Tugas: ringkasan konsep dasar	Kuis formatif via LMS	Horton (2012), Arsyad (2020)	2%
2	Mengaitkan teori belajar dengan e-learning	Mahasiswa mampu menghubungkan teori belajar klasik	Tugas tertulis, rubrik analisis	a. Kuliah: Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme b. Case Method: Studi kasus penerapan teori c. Tugas: esai	Diskusi teori belajar di forum online	Clark & Mayer (2016), Bates (2019)	3%

				hubungan teori			
3	Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran digital	Mahasiswa menganalisis kebutuhan peserta belajar	Studi kasus, format analisis kebutuhan	a. Kuliah: Faktor-faktor kebutuhan pembelajaran digital b. Case Method: Analisis kebutuhan berbasis skenario c. Tugas: laporan	Unggah template analisis kebutuhan	Dabbagh (2005), Ghirardini (2011)	5%
4	Mendeskripsikan platform LMS	Mahasiswa menjelaskan fitur dan fungsi LMS	Presentasi, rubrik struktur & isi	a. Kuliah: LMS populer (Moodle, Google Classroom) b. Penugasan proyek: analisis LMS c. Tugas: presentasi kelompok	Unggah file presentasi dan referensi	Horton (2012), Nugroho (2018)	5%
5	Membandingkan platform LMS	Mahasiswa membandingkan LMS dari sisi teknis & pedagogis	Tugas tertulis perbandingan	a. Kuliah: Kelebihan dan kelemahan LMS b. Case Method: Evaluasi LMS berbasis kebutuhan c. Tugas: analisis komparatif	Upload tabel perbandingan LMS	Siemens (2005), Ghirardini (2011)	3%
6	Menyusun desain pembelajaran e-learning	Mahasiswa menyusun skenario pembelajaran berbasis ADDIE	Rubrik dokumen desain	a. Kuliah: Tahapan ADDIE b. Metode Proyek: Desain pembelajaran e-learning	Penugasan: upload desain ADDIE	Clark & Mayer (2016), ADDIE Model	5%

				c. Tugas: draft skenario			
7	Mendesain konten digital	Mahasiswa membuat konten berbasis multimedia	Penilaian rubrik konten digital	a. Kuliah: Prinsip desain media b. Proyek: Pembuatan konten visual c. Tugas: upload media presentasi	Unggah hasil desain Canva / PPT	Arsyad (2020), Horton (2012)	4%
8	Membangun konten interaktif	Mahasiswa membuat konten interaktif	Rubrik interaktivitas, navigasi, dan keterbacaan	a. Kuliah: Interaktivitas dalam media b. Proyek: Simulasi konten interaktif c. Tugas: presentasi peer review	Penugasan interaktif (H5P / Google Slide interaktif)	Bates (2019), Canva, OBS	5%
UTS							
9	Evaluasi Tengah Semester	Ujian teori & aplikasi dari materi minggu 1-8	Ujian tertulis, esai dan pilihan ganda	a. Evaluasi teori & praktik b. Soal kasus c. Ujian tengah semester (tertulis)	Ujian online via LMS	Semua sumber minggu 1–8	15%
10	Mengimplementasikan LMS	Mahasiswa membangun kelas online secara mandiri	Proyek implementasi di LMS	a. Kuliah: Setup awal LMS b. Proyek: Membangun kelas virtual c. Tugas: aktivasi dan konfigurasi LMS	Unggah hasil setting kelas dan akses	Nugroho (2018), Moodle Manual	5%
11	Mengelola aktivitas kelas virtual	Mahasiswa mengelola quiz, tugas, dan forum diskusi	Laporan dan demonstrasi kelas LMS	Forum diskusi penggunaan fitur LMS	Forum diskusi penggunaan fitur LMS	Horton (2012), Google Classroom Guide	5%

12	Menyusun instrumen evaluasi	Mahasiswa membuat rubrik dan tes evaluasi pembelajaran	Penugasan rubrik & soal evaluasi	a. Kuliah: Evaluasi dalam e-learning b. Case Method: Penyusunan rubrik c. Tugas: desain soal dan rubrik evaluasi	Unggah instrumen evaluasi di LMS	Ghirardini (2011), Clark & Mayer (2016)	5%
13	Menganalisis efektivitas pembelajaran e-learning	Mahasiswa melakukan evaluasi hasil dan proses	Refleksi dan laporan evaluasi	a. Kuliah: Model Kirkpatrick b. Metode Refleksi Evaluasi c. Tugas: analisis hasil belajar	Penugasan refleksi evaluasi via Google Form	Bates (2019), Kirkpatrick Model	4%
14	Menyusun revisi pembelajaran berbasis hasil evaluasi	Mahasiswa menyusun strategi perbaikan	Portofolio revisi, rubrik kelengkapan	a. Kuliah: Strategi perbaikan e-learning b. Proyek: Revisi konten c. Tugas: portofolio revisi	Upload dokumen revisi skenario/konten	Dabbagh (2005), Clark & Mayer (2016)	9%
15	Mempresentasikan dan menguji kelas e-learning	Mahasiswa menyampaikan hasil proyek secara menyeluruh	Presentasi proyek, penilaian rekan sejawat	a. Presentasi Proyek Kelas Online b. Peer Review & Uji Coba c. Penilaian: rekan dan dosen	Unggah materi presentasi akhir	Semua referensi proyek	10%
16	Evaluasi Akhir Semester	Mahasiswa memahami konsep & praktik secara komprehensif	Ujian akhir: teori dan aplikasi kasus	a. Ujian Final b. Pemecahan Kasus c. Evaluasi tertulis akhir semester	Tes online berbasis kasus	Semua sumber	15%
UAS							

SISTEM PENILAIAN DAN SISTEM EVALUASI

A. Sistem Penilaian

1. Sistem penilaian menggunakan penilaian acuan pokok pada RPS.
2. Komponen, bobot, dan rentang penilaian sebagai berikut:
 - Komponen: nilai kompetensi (CPMK) sebesar 90% dan nilai kehadiran sebesar 10%.
 - Nilai akhir mata kuliah = jumlah nilai CPMK + nilai kehadiran.
 - Bobot masing-masing CPMK dan kehadiran dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Kompetensi dan Kehadiran	Bobot Penilaian						Target Pengukuran	
		Tugas (10%)	Quiz (10%)	UTS (15%)	UAS (15%)	Project (50%)	Kehadiran	Maksimal	Konversi
1.	CPMK-1	2%	2%	3%	3%	10%	-	100	A = ≥ 85
2.	CPMK-2	2%	2%	3%	3%	10%	-	100	B = 70–84
3.	CPMK-3	2%	2%	3%	3%	10%	-	100	C = 60–69
4.	CPMK-4	2%	2%	3%	3%	10%	-	100	D = 50–59
5.	CPMK-5	2%	2%	3%	3%	10%	-	100	E = < 50
6.	Kehadiran	-	-	-	-	-	10%	100	Kehadiran $\geq 75\%$ wajib
TOTAL		10%	10%	15%	15%	50%	10%	100%	

- Rentang penilaian huruf mengikuti tabel berikut.

No.	Rentang Nilai Angka Skala 100	Nilai Angka Skala 4	Nilai Huruf
1.	80,00 – 100,00	4,00	A
2.	68,00 – 79,99	3,00	B
3.	56,00 – 67,99	2,00	C
4.	45,00 – 55,99	1,00	D
5.	00,00 – 44,99	0,00	E

B. Sistem Evaluasi

1. Mahasiswa dinyatakan lulus dalam mata kuliah ini bila nilai minimal D.
2. Nilai kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan harus lebih dari 75%, bila kurang dari nilai tersebut maka nilai otomatis E

