

	UNIVERSITAS LAMPUNG					
	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN					
	JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM					
	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI					
KONTRAK KULIAH						
Mata Kuliah:	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan	
Pembelajaran Berbasis TIK	KIE 620112	Didaktik	3 (1-2)	3	17 Maret 2021	
OTORISASI	Penyusun Kontrak Kuliah		Penanggung Jawab MK		Dosen Pengampu	Ketua Program Studi
	Ismi Rakhmawati, M.Pd.		Dr. Pramudiyanti, M.Si.		Median Agus P, M.Pd.	Rini Rita T. Marpaung, M.Pd.

A. Deskripsi Mata Kuliah:

Mata kuliah Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) membahas mengenai pembelajaran sinkronus dan asinkronus, metode pembelajaran berbasis TIK *blended* dan *flipped learning*, merancang, memodifikasi, dan menggunakan *platform Learning Management System (LMS)*, *virtual laboratory*, *digital modul*, *online assessment* menggunakan berbagai *tools* sehingga dapat melaksanakan pembelajaran biologi yang interaktif, menarik dan menyenangkan, serta dapat memberikan solusi terhadap kendala pembelajaran biologi.

B. Tujuan Instruksional Umum/Kompetensi Dasar:

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa dapat memahami mengenai pentingnya teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran biologi, macam-macam media dan metode pembelajaran berbasis TIK, merancang, memodifikasi, dan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis TIK sehingga dapat melaksanakan pembelajaran biologi yang efektif dan menyenangkan.

C. Metode Perkuliahan:

Flipped Learning

D. Evaluasi:

- Keberhasilan mahasiswa dinilai melalui komponen berikut:

Komponen	Persentase
Kuis	10%
UTS	10%
UAS	10%
Tugas	30%
Praktikum	30%

Komponen	Persentase
Aktivitas	10%

- Keberhasilan dosen dinilai oleh mahasiswa melalui Angket Kinerja Dosen dalam pembelajaran.

E. Buku Ajar/Buku Teks/Handout:

- Rakhmawati, dkk. 2018. *Produksi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Artikel penelitian pembelajaran berbasis TIK
- Scarrat, E. & Dovison, J. (2012). *The Media Teachers Handbook*. London: Routledge.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dananjayatomo. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. (D. A. Stollenwerk, Ed.) (seventh ed). New Jersey: Person Education Inc.
- Handoko dan Waskito. 2018. *Blended Learning dan Penerapannya*. LPTIK Universitas Andalas. Padang.
- Mutmainah, Setiawan, dan Purwanto. 2019. *Model Pembelajaran Flipped Learning*. Kemdikbud. Jakarta.

F. Media Pembelajaran:

- Power point
- Software simulasi praktikum
- Penuntun praktikum

G. Materi Perkuliahan:

No	Topik	Subtopik
1	Pembelajaran berbasis TIK (sinkronus dan asinkronus)	- Pembelajaran sinkronus dan asinkronus - Pembelajaran kolaboratif - Pentingnya teknologi dalam pembelajaran biologi dan penelitian - Jenis media pembelajaran berbasis TIK
2	Metode pembelajaran berbasis TIK (<i>blended learning, flipped learning, dan lainnya</i>)	<i>Blended learning</i> <i>Flipped learning</i> <i>Problem based learning</i> <i>Project based learning</i>
3	<i>Learning Management System (LMS)</i>	<i>LMS</i> <i>Moodle</i> <i>Google Classroom</i> <i>Wheels of name</i> - Ruang guru

4	Sumber belajar digital	1. <i>Digital modul</i> 2. <i>Youtube</i> 3. <i>Lisensi</i> 4. <i>Scihub</i> 5. <i>Libgen</i> 6. <i>Pdf Drive</i>
5	<i>Virtual laboratory</i> biologi	1. <i>Virtual laboratory</i> 2. <i>Phet simulation</i> 3. <i>Simulation for education</i> 4. <i>Brainpop</i> 5. <i>Mcgrawhill simulation</i> 6. <i>Genedig</i> 7. <i>Explore learning</i>
6	Presentasi menarik dan interaktif	1. Kriteria presentasi 2. <i>Optimalisasi Power point</i> 3. <i>Canva</i> 4. <i>Powtoon</i>
7	<i>Online assessment</i> dan <i>learning analytic</i>	1. <i>Online assessment</i> 2. <i>Kahoot</i> 3. <i>Quizizz</i> 4. <i>Googleform</i> 5. <i>Ispring</i> 6. <i>Mentimeter</i>
8	Aplikasi pembelajaran berbasis <i>android</i>	1. Aplikasi pembelajaran biologi 2. <i>Inaturalist</i> 3. <i>Complete biology</i> 4. <i>My fitness pal</i> 5. <i>GPS coordinate</i> 6. <i>Seek</i>
9	Video dan animasi pembelajaran	1. Video pembelajaran biologi 2. Animasi pembelajaran biologi
10	Kendala pembelajaran TIK dan solusi	1. Kendala pembelajaran biologi 2. Kendala pembelajaran daring 3. Solusi kendala pembelajaran biologi

H. Peraturan:

1. Tepat waktu menghadiri perkuliahan. Toleransi keterlambatan 15 menit.
2. Kehadiran lebih dari atau sama dengan 80%.
3. Berpakaian sopan dan berpenampilan rapi.
4. Tidak berambut gondrong (bagi pria).
5. Handphone silent/off.
6. Mengikuti semua ujian/kuis, tidak ada ujian/kuis susulan.
7. Semua tugas dikumpulkan sesuai jadwal dan lengkap.
8. Tidak mengerjakan tugas mata kuliah lain saat perkuliahan.
9. Tidak mencontek atau melakukan plagiasi.

10. Komplain nilai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.

Dosen Anggota,	Bandar Lampung, 25 Maret 2021 Wakil Mahasiswa,
----------------	---

Tto	tto
-----	-----

Ismi Rakhmawati., S.Pd., M.Pd.	 NPM.
--------------------------------	---------------

Dosen Anggota,	Dosen Penanggungjawab,
----------------	------------------------

Tto	tto
-----	-----

Median Agus P., S.Pd., M.Pd.	Dr. Pramudiyanti, M.Si. NIP. 197303101999022001
------------------------------	--

