



UNIVERSITAS MULAWARMAN (UNMUL)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Technology-Enhanced Language Learning	24058883W009	Mata kuliah wajib	3	2	18 – 03 - 2024
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
	 Dr. Phill. Maria Teodora Ping, M.Sc.		 Effendi Limbong, M.Ed., Ed.D.	 Dr. Sunardi, S.S., M.Hum.	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL-5	Mampu mendesain dan mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang inovatif untuk pembelajaran bahasa Inggris			
	CPL-7	Mampu mengembangkan pengetahuan dan atau memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara advanced dalam pembelajaran bahasa Inggris			
	CPL-10	Mampu mendemonstrasikan keterampilan abad-21 untuk bekerja secara mandiri dan dalam kelompok yang sangat maju secara teknologi memiliki kesiapan untuk interaksi global berfikir adaktif dan kolaboratif.			
	CPL-12	Memiliki kecakapan literasi dan komunikasi dalam Bahasa lisan dan penulisan akademik untuk berbagai tugas dan tujuan.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK-1	Mampu mendesain dan mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang inovatif untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan berbagai teknologi terbaru, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta motivasi peserta didik dalam konteks yang digital dan interaktif.			
	CPMK-2	Mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara advanced dalam pembelajaran Bahasa Inggris, termasuk penggunaan platform digital, aplikasi edukasi, serta alat kolaborasi online untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan modern.			
	CPMK-3	Mampu mendemonstrasikan keterampilan abad-21, bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok dengan tingkat adaptasi teknologi yang tinggi, serta memiliki kesiapan untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam konteks global melalui pemikiran adaptif dan kolaboratif dalam lingkungan pembelajaran digital.			
CPMK-4	Memiliki kecakapan literasi digital dan komunikasi akademik yang unggul, baik secara lisan maupun tulisan, untuk berbagai tugas dan tujuan dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mampu menghasilkan karya akademik yang berkualitas serta berkontribusi dalam diskusi dan presentasi akademik di level global.				
CPL	CPMK	Sub-CPMK			

CPL-5	CPMK-1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan merancang bahan ajar berbasis digital yang interaktif serta sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. 2. Mampu menggunakan berbagai teknologi terbaru seperti aplikasi edukasi, simulasi, dan media interaktif untuk mendesain bahan ajar digital yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan pembelajaran Bahasa Inggris. 3. Mampu mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang menarik dan efektif, dengan mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan motivasional dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris yang digital.
CPL-7	CPMK-2	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mampu memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran Bahasa Inggris. 5. Mampu memanfaatkan platform digital dan aplikasi edukasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran Bahasa Inggris yang kolaboratif dan interaktif secara online. 6. Mampu mengintegrasikan berbagai alat kolaborasi online dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. 7. Mampu mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi digital dan aplikasi edukasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris.
CPL-10	CPMK-3	<ol style="list-style-type: none"> 8. Mampu beradaptasi dengan cepat terhadap berbagai perubahan dan perkembangan teknologi dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris secara digital. 9. Mampu bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok dengan memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan proyek-proyek kolaboratif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. 10. Mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi global dan berinteraksi secara efektif dengan peserta didik atau kolega dari berbagai latar belakang budaya menggunakan alat dan platform digital. 11. Mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi dengan menerapkan strategi pemikiran adaptif dan inovatif.
CPL-12	CPMK-4	<ol style="list-style-type: none"> 12. Mampu memanfaatkan literasi digital dalam mencari, menganalisis, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber untuk mendukung pembelajaran dan pengajaran Bahasa Inggris. 13. Mampu menulis dan mempresentasikan karya akademik berbasis penelitian di bidang pembelajaran bahasa Inggris secara efektif, menggunakan media digital untuk keperluan diskusi akademik di level lokal maupun global. 14. Mampu berpartisipasi aktif dalam forum akademik digital, baik dalam diskusi maupun presentasi, dengan kemampuan komunikasi yang efisien dan profesional.
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah <i>Technology-Enhanced Language Learning (TELL)</i> membahas integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mahasiswa akan mempelajari berbagai alat dan platform digital yang mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa, seperti aplikasi pembelajaran, perangkat lunak interaktif, serta teknologi multimedia. Fokusnya mencakup bagaimana memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan personal. Mahasiswa juga akan mengembangkan keterampilan dalam merancang materi ajar digital, mengelola pembelajaran online, dan mengevaluasi efektivitas teknologi dalam meningkatkan keterampilan bahasa. Mata kuliah ini memberikan dasar yang kuat untuk menghadapi dinamika global dalam pendidikan bahasa berbasis teknologi.	
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik: Desain Bahan Ajar Digital: Teknologi Terbaru: Inovasi dalam Pembelajaran: Aspek Kognitif, Afektif, dan Motivasi: Desain Bahan Ajar yang Menarik: Prinsip Desain Pembelajaran TIK: Aplikasi Prinsip TIK: Platform Digital dan Aplikasi Edukasi: Lingkungan Pembelajaran Kolaboratif: Alat Kolaborasi Online: Interaksi dan Partisipasi: Evaluasi Teknologi Digital: Analisis dan Perbaikan: Perubahan Teknologi dalam Pendidikan: Keterampilan Adaptasi Teknologi: Kerja Mandiri dan Kolaboratif: Manajemen Proyek	

	Kolaboratif: Kolaborasi Global: Interaksi Lintas Budaya: Tantangan dalam Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Teknologi: Pemikiran Adaptif dan Inovatif: Literasi Digital: Penggunaan Informasi dalam Pembelajaran: Penulisan dan Presentasi Akademik: Diskusi Akademik Digital: Komunikasi Efisien dan Profesional: Partisipasi dalam Forum Akademik:						
Pustaka	Utama:						
	Bates, A. W. (2015). <i>Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning</i>. Tony Bates Associates Ltd. Mayer, R. E. (2009). <i>Multimedia Learning</i>. Cambridge University Press.						
Dosen Pengampu	Pendukung:						
	Anderson, T., & Dron, J. (2011). <i>Transforming the Role of the Teacher in Online Learning</i>. Journal of Distance Education, 25(2), 65-80. Kozma, R. B. (2003). <i>Technology and Learning: What the Research Says</i>. In D. H. Jonassen (Ed.), <i>Handbook of Research for Educational Communications and Technology</i> (pp. 44-50). Routledge. Holland, J. H., & Miller, J. H. (1991). <i>Artificial Adaptive Agents in the Environment</i>. In <i>The Ecology of Human Development</i> (pp. 35-47). Harvard University Press.						
	Matakuliah syarat						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK 1: Mampu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan merancang bahan ajar berbasis digital yang interaktif serta sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris.	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan spesifik peserta didik. Mahasiswa dapat merancang bahan ajar interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran. 	Kreteria: <ul style="list-style-type: none"> Relevansi bahan ajar dengan kebutuhan peserta didik. Interaktivitas dan kesesuaian desain bahan ajar dengan tujuan pembelajaran Teknik: <ul style="list-style-type: none"> Rubric-based assessment of the teaching material design. 	Bentuk pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> Case studies. Interactive workshops. Metode Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> Project-based learning (PBL). Collaborative group work. [PB: 2x(2x50")] Penugasan Mahasiswa <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik melalui survei atau analisis data, dan merancang bahan ajar digital yang interaktif berdasarkan analisis tersebut. [PT+KM:(2+2)x(2x60)]	-	<ul style="list-style-type: none"> Teknik untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Metode pengumpulan data (survei, wawancara, analisis kinerja). Prinsip-prinsip desain bahan ajar berbasis digital. Fitur interaktif dalam bahan ajar digital (misalnya, kuis, simulasi). 	7

			– Peer review of the needs analysis and teaching material.				
2	Sub-CPMK 2: Mampu menggunakan berbagai teknologi terbaru seperti aplikasi edukasi, simulasi, dan media interaktif untuk mendesain bahan ajar digital yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan pembelajaran Bahasa Inggris.	<ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi atau platform terbaru untuk mendesain bahan ajar. – Mahasiswa mampu merancang bahan ajar inovatif yang responsif terhadap tren teknologi. 	<p>Kreteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kesesuaian penggunaan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran. – Inovasi dalam desain bahan ajar. <p>Teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Portfolio</i> atau <i>project-based assessment</i>. – Presentasi desain bahan ajar di kelas. 	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Hands-on sessions</i> untuk pengenalan aplikasi edukasi. – Diskusi kelompok untuk mengevaluasi inovasi teknologi.. <p>Metode Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Blended learning</i>. – <i>Flipped classroom</i>. <p>[PB: 2x(2x50”)]</p> <p>Penugasan Mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mendesain bahan ajar berbasis aplikasi edukasi atau media interaktif terbaru, kemudian mengujinya di kelas atau melalui simulasi. <p>[PT+KM:(2+2)x(2x60)]</p>	-	<ul style="list-style-type: none"> – Pengenalan aplikasi edukasi terbaru dan simulasi interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris. – Teknologi media interaktif yang dapat digunakan dalam desain bahan ajar. – Studi kasus tentang penggunaan teknologi terbaru dalam pembelajaran bahasa Inggris. – Strategi untuk memanfaatkan teknologi terbaru dalam desain bahan ajar. 	6
3	Sub-CPMK 3: Mampu mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang menarik dan efektif, dengan mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan motivasional dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris yang digital.	<ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa mampu mengintegrasikan elemen kognitif, afektif, dan motivasional ke dalam bahan ajar digital. – Mahasiswa dapat mengembangkan bahan ajar yang menarik dan memotivasi 	<p>Kreteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Efektivitas bahan ajar dalam menarik minat belajar peserta didik. – Kesesuaian bahan ajar dengan pendekatan kognitif dan afektif. <p>Teknik:</p>	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Workshop</i> pengembangan bahan ajar. – Diskusi studi kasus tentang motivasi belajar. <p>Metode Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Inquiry-based learning</i>. – Simulasi penggunaan bahan ajar di kelas <p>[PB: 2x(2x50”)]</p> <p>Penugasan Mahasiswa</p>		<ul style="list-style-type: none"> – Teori kognitif, afektif, dan motivasional dalam pembelajaran. – Cara mengintegrasikan aspek-aspek ini ke dalam desain bahan ajar digital. – Teknik untuk menciptakan bahan ajar yang menarik dan efektif. – Prinsip desain grafis dan multimedia yang 	6

			<ul style="list-style-type: none"> – Penilaian proyek bahan ajar dengan umpan balik dari dosen. – Penilaian berbasis pengguna (user-based feedback) dari simulasi penggunaan bahan ajar. 	<ul style="list-style-type: none"> – Mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang mencakup aspek kognitif dan afektif, serta mengukur efektivitasnya melalui uji coba terbatas. <p>[PT+KM:(2+2)x(2x60)]</p>		mendukung keterlibatan siswa.	
4	<p>Sub-CPMK 4: Mampu memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran Bahasa Inggris.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip desain pembelajaran berbasis TIK. – Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip tersebut dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris. 	<p>Kreteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pemahaman mendalam tentang prinsip desain TIK. – Penerapan yang efektif dalam konteks nyata. <p>Teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kuis teori desain TIK. – Penilaian proyek implementasi desain pembelajaran berbasis TIK. 	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kuliah dan diskusi kelompok. – Simulasi implementasi TIK dalam pembelajaran. <p>Metode Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Problem-based learning</i> (PBL). – <i>Case study</i>. <p>[PB: 2x(2x50”)]</p> <p>Penugasan Mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran TIK dalam proyek mini untuk pembelajaran Bahasa Inggris. <p>[PT+KM:(2+2)x(2x60)]</p>	-	<ul style="list-style-type: none"> – Konsep dasar dan prinsip desain pembelajaran berbasis TIK. – Model desain instruksional berbasis teknologi. – Studi kasus penerapan prinsip desain TIK dalam pembelajaran bahasa Inggris. – Teknik untuk mengintegrasikan TIK ke dalam rencana pembelajaran. 	7
5	<p>Sub-CPMK 5: Mampu memanfaatkan platform digital dan aplikasi edukasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran Bahasa Inggris yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa dapat memilih dan menggunakan platform digital yang tepat. – Mahasiswa 	<p>Kreteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Efektivitas platform digital dalam menciptakan interaksi dan 	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Online group projects</i>. – <i>Collaborative learning platforms</i> <p>Metode Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Collaborative learning</i>. 	-	<ul style="list-style-type: none"> – Pengenalan platform digital dan aplikasi edukasi untuk pembelajaran bahasa Inggris (misalnya, Google Classroom, 	6

	kolaboratif dan interaktif secara online.	mampu menciptakan lingkungan belajar kolaboratif secara online.	kolaborasi. – Partisipasi siswa dalam lingkungan belajar kolaboratif. Teknik – Observasi partisipasi kolaborasi dalam <i>online forums</i> . – Penilaian proyek kolaboratif secara online	– <i>Project-based learning</i> . [PB: 2x(2x50”)] Penugasan Mahasiswa – Merancang tugas kolaboratif online yang melibatkan diskusi interaktif menggunakan platform digital, seperti <i>Google Classroom</i> atau <i>Microsoft Teams</i> . [PT+KM:(2+2)x(2x60)]		Edmodo, Kahoot). – Teknik memanfaatkan platform untuk pembelajaran kolaboratif dan interaktif. – Studi kasus tentang lingkungan pembelajaran online yang sukses. – Strategi untuk menciptakan interaksi dan kolaborasi online antara peserta didik.	
6	Sub-CPMK 6: Mampu mengintegrasikan berbagai alat kolaborasi online dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa.	– Mahasiswa mampu mengintegrasikan alat kolaborasi seperti <i>Google Docs</i> , <i>Padlet</i> , dll. – Mahasiswa mampu meningkatkan partisipasi siswa dengan alat-alat ini	Kreteri: – Kesesuaian alat kolaborasi dengan tujuan pembelajaran. – Peningkatan interaksi siswa menggunakan alat tersebut. Teknik: – <i>Peer assessment</i> pada proyek kolaborasi. – <i>Rubric</i> penilaian partisipasi siswa	Bentuk pembelajaran: – Kolaborasi secara daring menggunakan alat kolaborasi online. Metode Pembelajaran: – <i>Collaborative learning</i> . [PB: 2x(2x50”)] Penugasan Mahasiswa – Mengintegrasikan alat kolaborasi dalam tugas kelompok [PT+KM:(2+2)x(2x60)]	-	– Pengenalan alat kolaborasi online (misalnya, Slack, Microsoft Teams, Zoom). – Teknik untuk integrasi alat kolaborasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. – Studi tentang cara meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa melalui alat kolaborasi online. – Strategi untuk memfasilitasi diskusi dan kerja kelompok secara online.	6
7	Sub-CPMK 7: Mampu mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi digital dan aplikasi edukasi	– Mahasiswa dapat menganalisis data dari penggunaan teknologi digital	Kreteri: – Analisis yang tepat dan menyeluruh	Bentuk pembelajaran: – Diskusi kelompok mengenai studi kasus penggunaan teknologi	-	– Metode dan teknik evaluasi efektivitas penggunaan teknologi digital dalam	8

	dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris.	dan aplikasi edukasi. – Mahasiswa mampu mengevaluasi dampak teknologi terhadap hasil belajar	mengenai efektivitas penggunaan teknologi. – Rekomendasi untuk perbaikan yang didasarkan pada bukti evaluasi. Teknik: – Laporan evaluasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. – Presentasi hasil evaluasi dan rekomendasi perbaikan.	dalam pendidikan. – Pembelajaran berbasis proyek (evaluasi nyata penggunaan teknologi dalam kelas). Metode Pembelajaran: – <i>Inquiry-based learning</i> . – <i>Project-based learning</i> [PB: 2x(2x50”)] Penugasan Mahasiswa – Mengumpulkan data dari penggunaan aplikasi edukasi dalam kelas simulasi, mengevaluasi efektivitasnya, dan memberikan rekomendasi berbasis data untuk peningkatan pembelajaran. [PT+KM:(2+2)x(2x60)]		pembelajaran. – Kriteria untuk menilai dampak teknologi dan aplikasi edukasi pada hasil belajar. – Teknik untuk menganalisis hasil evaluasi dan melakukan perbaikan. – Studi kasus tentang perbaikan berbasis hasil evaluasi teknologi.	
8	Ujian Tengah Semester (UTS)						
9	Sub-CPMK 8: Mampu beradaptasi dengan cepat terhadap berbagai perubahan dan perkembangan teknologi dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris secara digital.	– Mahasiswa dapat mengenali perkembangan teknologi terbaru dalam pembelajaran digital. – Mahasiswa mampu beradaptasi dengan penggunaan teknologi baru untuk meningkatkan	Kreteri: – Kecepatan dan efektivitas adaptasi terhadap teknologi baru. – Relevansi teknologi dengan pembelajaran Bahasa Inggris. Teknik: – Penilaian proyek inovasi	Bentuk pembelajaran: – <i>Hands-on sessions</i> tentang teknologi terbaru. – Studi kasus tentang perubahan teknologi dalam pembelajaran. Metode Pembelajaran: – <i>Blended learning</i> . – <i>Project-based learning</i> . [PB: 2x(2x50”)] Penugasan Mahasiswa – Mahasiswa diminta untuk memilih	-	– Tren terbaru dalam teknologi pendidikan. – Dampak teknologi baru terhadap metode dan alat pembelajaran bahasa Inggris. – Teknik untuk belajar dan beradaptasi dengan teknologi baru. – Strategi untuk mengintegrasikan teknologi baru dalam praktik pengajaran.	7

		pembelajaran Bahasa Inggris.	digital. – Tes adaptasi teknologi (melalui simulasi atau tugas).	teknologi baru yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Inggris dan menunjukkan bagaimana mereka dapat beradaptasi dan menggunakannya untuk pembelajaran. [PT+KM:(2+2)x(2x60)]			
10	Sub-CPMK 9: Mampu bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok dengan memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan proyek-proyek kolaboratif dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	– Mahasiswa dapat bekerja mandiri dengan menggunakan alat teknologi. – Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan tim dalam proyek pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi.	Kreteri: – Efektivitas kerja mandiri maupun tim. – Kontribusi pada proyek kolaboratif. Teknik – <i>Peer assessment</i> dalam proyek kelompok. – Penilaian individu melalui refleksi proyek.	Bentuk pembelajaran: – Kerja kelompok pada platform digital kolaboratif. – <i>Online collaboration sessions</i> Metode Pembelajaran: – <i>Collaborative learning</i> . – <i>Flipped classroom</i> [PB: 2x(2x50”)] Penugasan Mahasiswa – Mahasiswa diminta untuk mengerjakan proyek kelompok menggunakan teknologi kolaboratif (misalnya <i>Google Docs, Trello</i>) dan mengirimkan laporan kolaboratif. [PT+KM:(2+2)x(2x60)]	-	– Teknik untuk memanfaatkan teknologi dalam kerja mandiri. – Alat teknologi untuk kolaborasi dalam proyek pembelajaran bahasa Inggris. – Strategi untuk merencanakan dan mengelola proyek kolaboratif menggunakan teknologi. – Alat untuk koordinasi dan komunikasi dalam proyek kelompok.	8
11	Sub-CPMK 10: Mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi global dan berinteraksi secara efektif dengan peserta didik atau kolega dari berbagai latar	– Mahasiswa dapat berkolaborasi secara efektif dalam tim global melalui alat digital. – Mahasiswa menunjukkan	Kreteri: – Kualitas komunikasi dalam lingkungan multikultural. – Efektivitas	Bentuk pembelajaran: – Diskusi kelompok global melalui platform <i>Zoom</i> atau <i>Teams</i> . – Simulasi kolaborasi lintas budaya. Metode Pembelajaran:	-	– Prinsip dan praktik kolaborasi global dalam pendidikan. – Alat digital untuk interaksi lintas budaya (misalnya, <i>Zoom, Slack</i>).	7

	belakang budaya menggunakan alat dan platform digital.	komunikasi yang efisien dengan peserta didik atau kolega dari latar belakang budaya yang berbeda.	kolaborasi menggunakan alat digital. Teknik: – <i>Peer evaluation</i> dalam kolaborasi lintas budaya. – Observasi keterlibatan dalam proyek global.	– <i>Collaborative learning</i> . – <i>Case study</i> [PB: 2x(2x50")] Penugasan Mahasiswa – Mahasiswa berpartisipasi dalam proyek lintas budaya dengan menggunakan platform kolaborasi digital dan melaporkan hasil kerja tim mereka [PT+KM:(2+2)x(2x60)]		– Teknik komunikasi dan kolaborasi efektif dengan orang dari latar belakang budaya yang berbeda. – Studi kasus tentang proyek kolaboratif internasional.	
12	Sub-CPMK 11: Mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi dengan menerapkan strategi pemikiran adaptif dan inovatif.	– Mahasiswa dapat mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi. – Mahasiswa mampu menerapkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut.	Kreteri: – Keefektifan strategi yang digunakan untuk mengatasi tantangan. – Tingkat inovasi solusi yang diterapkan. Teknik: – Penilaian studi kasus dengan solusi inovatif. – Presentasi proyek penyelesaian tantangan teknologi.	Bentuk pembelajaran: – Diskusi kelompok mengenai tantangan dalam teknologi pembelajaran. – Sesi brainstorming solusi inovatif. Metode Pembelajaran: – <i>Problem-based learning</i> . – <i>Project-based learning</i> . [PB: 2x(2x50")] Penugasan Mahasiswa – Mahasiswa diberikan studi kasus terkait tantangan dalam pembelajaran berbasis teknologi dan diminta untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah inovatif [PT+KM:(2+2)x(2x60)]	-	– Identifikasi tantangan umum dalam pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi. – Strategi untuk mengatasi masalah dan hambatan. – Teknik pemikiran adaptif untuk solusi teknologi. – Pendekatan inovatif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran berbasis teknologi.	8
13	Sub-CPMK 12: Mampu	– Mahasiswa	Kreteri:	Bentuk pembelajaran:	-	– Konsep literasi digital	8

	<p>memanfaatkan literasi digital dalam mencari, menganalisis, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber untuk mendukung pembelajaran dan pengajaran Bahasa Inggris.</p>	<p>mampu mencari dan menganalisis informasi digital dengan efektif.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa dapat menggunakan informasi untuk mendukung pembelajaran dan pengajaran 	<ul style="list-style-type: none"> – Akurasi dan kualitas informasi yang diperoleh. – Relevansi informasi terhadap konteks pembelajaran Bahasa Inggris <p>Teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Evaluasi <i>research paper</i> yang didasarkan pada literasi digital. – Penilaian <i>bibliography</i> atau daftar referensi dari berbagai sumber digital 	<ul style="list-style-type: none"> – Sesi pelatihan pencarian informasi berbasis digital. – Diskusi mengenai penggunaan literasi digital. <p>Metode Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Inquiry-based learning</i>. – <i>Case study</i>. <p>[PB: 2x(2x50'')]</p> <p>Penugasan Mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa diminta untuk mencari artikel atau jurnal dari sumber digital untuk proyek penelitian kecil, lalu menganalisis keabsahan dan relevansinya <p>[PT+KM:(2+2)x(2x60)]</p>		<p>dan keterampilan yang dibutuhkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Teknik untuk mencari dan mengevaluasi informasi secara digital. – Cara menggunakan informasi yang diperoleh dari sumber digital untuk mendukung pengajaran. – Evaluasi dan integrasi informasi ke dalam materi pembelajaran. 	
14	<p>Sub-CPMK 13: Mampu menulis dan mempresentasikan karya akademik berbasis penelitian di bidang pembelajaran bahasa Inggris secara efektif, menggunakan media digital untuk keperluan diskusi akademik di level lokal maupun global.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa mampu menyusun karya akademik yang baik dengan dukungan riset. – Mahasiswa dapat mempresentasikan karya akademik melalui media digital. 	<p>Kreteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Struktur dan kualitas tulisan akademik. – Kemampuan presentasi melalui media digital <p>Teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Penilaian karya tulis akademik berbasis penelitian. – Penilaian presentasi 	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Online presentation</i> dan diskusi akademik. – Sesi latihan menulis akademik. <p>Metode Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Project-based learning</i>. – <i>Blended learning</i> <p>[PB: 2x(2x50'')]</p> <p>Penugasan Mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa menulis makalah akademik singkat berbasis riset dan 	-	<ul style="list-style-type: none"> – Teknik penulisan karya akademik berbasis penelitian. – Media digital untuk presentasi akademik (misalnya, PowerPoint, Prezi). – Strategi untuk berpartisipasi dalam diskusi akademik online. – Alat untuk presentasi dan kolaborasi dalam forum akademik digital. 	8

			akademik melalui platform digital	mempresentasikannya secara online melalui platform seperti <i>Zoom</i> atau <i>Google Meet</i> [PT+KM:(2+2)x(2x60)]			
15	Sub-CPMK 14: Mampu berpartisipasi aktif dalam forum akademik digital, baik dalam diskusi maupun presentasi, dengan kemampuan komunikasi yang efisien dan profesional	<ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa aktif berpartisipasi dalam diskusi akademik digital. – Mahasiswa mampu mempresentasikan ide secara efisien dan profesional 	<p>Kreteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Keterlibatan dan kontribusi dalam diskusi. – Profesionalisme dalam komunikasi dan presentasi. <p>Teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Observasi partisipasi dalam diskusi akademik online. – Penilaian presentasi di forum digital. 	<p>Bentuk pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Diskusi daring melalui forum akademik seperti <i>Moodle</i> atau <i>Google Classroom</i>. – Sesi presentasi dalam forum akademik digital. <p>Metode Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Discussion-based learning</i>. – <i>Collaborative learning</i>. <p>Penugasan Mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa mengikuti forum akademik digital dan menyampaikan presentasi singkat, diikuti dengan diskusi aktif dengan rekan-rekan mahasiswa. <p>[PT+KM:(2+2)x(2x60)]</p>	-	<ul style="list-style-type: none"> – Teknik komunikasi efektif dalam forum akademik digital. – Etika dan praktik profesional dalam berpartisipasi dalam diskusi akademik online. – Strategi untuk berkontribusi secara aktif dan produktif dalam diskusi dan presentasi akademik digital. – Alat keterlibatan dan interaksi dalam forum akademik. 	8
16	Ujian Akhir Semester (UAS)						