Module Handbook

Module Name:	E-Learning
Module Level:	Sarjana (S-1) / Bachelor
Abbreviation, if applicable:	8420202047
Sub-heading, if applicable:	-
Course included in the module, if applicable:	-
Semester/term:	5/ tahun ke 3
Module Coordinator(s):	Dr. Atik Wintarti, M.Kom
Lecturer(s):	Dr. Atik Wintarti, M.Kom Dr. Elly Matul Imah, M.Kom Dr. Janet Trineke Manoy, M.Kom
Language:	Bahasa Indonesia
Relation to Curriculum:	Untuk semua angkatan, Compulsory course: Aplikasi Komputer & Media Pembelajaran
Type of Teaching, contact hours:	Pembelajaran tatap muka, praktikum, tugas 2 × 50 menit per minggu
Workload:	Terdiri dari 15 minggu per semester. Tiap minggu satu kali tatap muka & praktikum Tiap tatap muka 2 × 50 menit Total : 15 × 2 × 50 menit = 1.500 menit
Credit Point:	2
Requirements:	-
Learning Goals:	*Knowledge* 1. Mampu memahami konsep e-learning dan teknologi pendukungnya *Skill* 2. Mampu menerapkan pemikiran logis dan kreatif dalam mengimplementasikan e-learning matematika *Competency* 3. Mampu merancang e-learning matematika dan mengkomunikasikannya 4. Mampu mengelola e-learning matematika dengan berbagai pendekatan terutama Matematika Realistik *Attitude and Values* 5. Mampu menyelesaikan tugas secara mandiri 6. Mampu berkolaborasi dengan penuh tanggung jawab
Content:	1. Konsep e-learning: definisi, karakteristik, perancangan, pengelolaan, evaluasi

<table>
<tr><td></td><td>2. Teknologi pendukung e-learning: media pembelajaran berbasis ICT, Learning Management System (LMS)
3. Model pengembangan e-learning</td></tr>
<tr><td>Attribut soft skill</td><td>Mandiri, tanggung jawab dan komunikatif</td></tr>
<tr><td>Study/ Exam achievements:</td><td>Mahasiswa dikatakan kompeten dan dinyatakan lulus jika Nilai Akhir (NA) Mahasiswa yang terdiri dari kompoenen Partisipasi, USS, Tugas, dan UAS dengan formula di bawah ini minimal mencapai nilai 56 atau C.
Formula:
$$NA = \frac{(2 \times P) + (3 \times T) + (2 \times USS) + (3 \times US)}{10}$$
Ket:
P: Partisipasi
T: Tugas
USS: Ujian Sub Sumatif
US: Ujian Sumatif
NA: Nilai Akhir
Konversi nilai skala 0-100 menjadi skala 0-4 dan huruf diatur sebagai berikut.
<table>
<tr><th>Huruf</th><th>Angka</th><th>Interval</th></tr>
<tr><td>A</td><td>4,00</td><td>$85 \leq A \leq 100$</td></tr>
<tr><td>A-</td><td>3,75</td><td>$80 \leq A^{-} < 85$</td></tr>
<tr><td>B+</td><td>3,50</td><td>$75 \leq B^{+} < 80$</td></tr>
<tr><td>B</td><td>3,00</td><td>$70 \leq B < 75$</td></tr>
<tr><td>B-</td><td>2,75</td><td>$65 \leq B^{-} < 70$</td></tr>
<tr><td>C+</td><td>2,50</td><td>$60 \leq C^{+} < 65$</td></tr>
<tr><td>C</td><td>2,00</td><td>$55 \leq C < 60$</td></tr>
<tr><td>D</td><td>1,00</td><td>$40 \leq D < 55$</td></tr>
<tr><td>E</td><td>0,00</td><td>$0 \leq E < 40$</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Form or Media</td><td>Slide, Animasi, Video, Website, LMS</td></tr>
<tr><td>Literature:</td><td>[1] Horton, W. 2012. E-Learning by Design. A Wiley Imprint.
[2] Rosenberg, M., et.al. 2014. e-Learning Strategy. The Learning Guild.
[3] C. McAvinia, 2016. Online Learning and its Users Lessons for Higher Education, Elsevier.</td></tr>
<tr><td>Notes:</td><td></td></tr>
</table>