



UNIVERSITAS HANG TUAH PEKANBARU
FAKULTAS KESEHATAN
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
Jl. Mustafa Sari No. 5 Tangkerang Selatan,
Telp. (0761) 33815, Fax. (0761) 863646
Email : stikes.htp@gmail.com Izin Mendiknas : 226/D/O/2002

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER
PENDIDIKAN TEKNOLOGI	PP 524	KESMAS	2	5
OTORISASI	Dosen Pengampu MK			Ketua Prodi
				Dr. Reno Renaldi, SKM, M.Kes
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI A. Sikap <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 2. Menjunjung Tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama moral etika 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila 4. Menginternalisasi nilai,norma, dan etika akademik 5. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri B. Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep dan teori untuk melakukan kajian dan analisis 2. Memahami konsep dan teori untuk melakukan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif 3. Memahami konsep dan teori untuk memahami budaya lokal 4. Memahami konsep dan teori untuk melakukan pemberdayaan masyarakat 5. Memahami konsep dan teori untuk dasar-dasar ilmu kesehatan masyarakat 6. Memahami konsep dan teori untuk proses pengembangan produk pembelajaran C. Keterampilan Umum			

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawab dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri. 2. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik didalam maupun diluar lembaga
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau impelentasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni. 4. Mampu menunjukkan kinerja mandiri , bermutu dan terukur <p>D. Keterampilan Khusus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merencanakan, mengimplementasi mind set dan menguasai pengetahuan dasar (basic knowledge) bidang Teknologi Pendidikan 2. Mampu merancang suatu inivoasi di institusi kesehatan 3. Mampu membuat program-program Kesmas
	<p>CPMK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menganalisis kawasan dan sub kawasan rumusan teknologi pendidikan dalam kesehatan 2. Mahsiswa dapat memahami hakekat pengembangan pendidikan teknologi para era global, memanfaatkan pendidikan teknologi dalam penyampaian informasi kesehatan 3. Mahasiswa dapat memahami falsafah pendidikan teknologi, mengaflikasikan peranan pendidikan teknologi dalam bidang kesehatan, menjelaskan prasyarat pelaksanaan peran pendidikan teknologi 4. Mahasiswa dapat memahami lahirnya pendidikan teknologi sebagai suatu ilmu, membedakan landasan ontologis,epistemologis dan aksiologis, menunjukan visi,misi pendidikan teknologi dalam budang kesehatan 5. Mahasiswa dapat mendefinisikan profesionalisasi pendidikan teknologi, kawasan pendidikan teknologi, mendefinisikan profesionalisasi teknologi pendidikan, menjelaskan bidang kajian pendidikan teknologi, menemukan hubungan pendidikan teknologi dengan bidang kesehatan,mangaflikasikan kawasan pendidikan teknologi dalam bidang kesehatan 6. Mahasiswa dapat memahami sejarah perkembangan pendidikan teknologi, memahami inovasi dalam pendidikan teknologi, menjelaskan sejarah lahirnya pendidikan teknologi, menciptakan inovasi untuk kesehatan dengan pemanfaatan pendidikan teknologi 7. Mahasiswa dapat memahami pentingnya computer sebagai media pendidikan, media computer tidak sulit, keuntungan piranti lunak,membuat media bahasa dengan piranti lunak, menjelaskan criteria dalam pemilihan media yang efektif, menguraikan manfaat multi media interaktif, menyebutkan hambatan computer sebagai media interaktif dan mengembangkan media animasi

Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang definisi pendidikan teknologi, hakekat pengembangan pendidikan teknologi para era global, falsafah pendidikan teknologi, kawasan pendidikan teknologi dan memahami inovasi dalam pendidikan teknologi.					
Bahan Kajian / Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan teknologi para era global 2. Teknologi para era global 3. Kompetensi profesi pendidikan 4. Kompetensi profesi pendidikan teknologi 5. Pengantar pendidikan teknologi 6. Penerapan teknologi pendidikan 7. inovasi dan perubahan teknologi pendidikan 8. Melakukan perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian sumber-sumber teknologi yang tepat untuk memfasilitasi belajar 					
Pustaka	Utama :					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prof.Dr.Moisa, pendidikan teknologi 2. Dr. Dzainal,MPd, pengantar pendidikan teknologi 3. Prof.Dr.Ir.Duadi Efendi, MPd, seminar pendidikan teknologi (UNP) 4. Prof. Dr.Soekidjo Notoadmodjo, pengantar pendidikan kesehatan dan ilmu perilaku 5. Prof.Dr.Soekidjo notoadmodjo, Ilmu Kesehatan Masyarakat 					
Media Pembelajaran	Perangkat lunak			Perangkat keras		
	Power Point			Laptop, Pointer, Bahan Ajar, LCD		
Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk/Metode Pembelajaran & Penugasan Mahasiswa [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	Penyampaian	Setelah mengikuti	- Keterlibatan/	<i>Contextual Learning</i>	1. RPS	4,625

1	Rencana perkuliahan dan Kontrak Perkuliahan	perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Memahami Rencana perkuliahan 2. Memahami Kontrak Perkuliahan	partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori	(<i>CtL</i>) (2 x 50 menit)	2. Kontrak Perkuliahan	
2	Mahasiswa dapat memahami mendefinisikan pendidikan teknologi, mengklasifikasikan pendidikan teknologi dalam kesehatan serta hakekat pengembangan pendidikan teknologi para era global, untuk memanfaatkan pendidikan teknologi dalam penyampaian informasi kesehatan	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Menjelaskan Pendidikan teknologi 2. Hakekat Pendidikan teknologi 3. Menjelaskan Pengembangan Pendidikan teknologi 4. Menjelaskan Pendidikan teknologi Pada Era Global	- Keterlibatan/ partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori	<i>Contextual Learning</i> (<i>CtL</i>) (2x 50 menit)	1. Pengertian pendidikan teknologi 2. Hakekat pendidikan teknologi Pengembangan pendidikan teknologi 3. Pendidikan teknologi para era global	4,625
3	Mahasiswa dapat memahami falsafah pendidikan teknologi, mengaflikasikan peranan pendidikan teknologi dalam bidang kesehatan,	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Menjelaskan Falsafah Pendidikan	- Keterlibatan/ partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi	<i>Contextual Learning</i> (<i>CtL</i>) (2 x 50 menit)	1. Falsafah pendidikan teknologi 2. Peranan pendidikan teknologi 3. Prasyarat pelaksanaan peran pendidikan teknologi	4,625

	menjelaskan prasyarat pelaksanaan peran pendidikan teknologi	teknologi 2. Menjelaskan Peranan Pendidikan teknologi 3. Prasyarat Pelaksanaan peran Pendidikan teknologi	- Keselarasan hasil diskusi dengan teori			
4	Mahasiswa dapat memahami lahirnya pendidikan teknologi sebagai suatu ilmu, membedakan landasan ontologis,epistemologis dan aksiologis, menunjukkan visi,misi pendidikan teknologi dalam budang kesehatan	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Menjelaskan Landasan Ontologis 2. Menjelaskan Landasan Epistemologis 3. Menjelaskan Aksiologis 4. Menjelaskan Visi, Misi Pendidikan teknologi	- Keterlibatan/ partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori	<i>Contextual Learning (CtL)</i> <i>Small Group Discussion</i> (2 x 50 menit)	1. Landasan ontologis 2. Landasan epistemoogis 3. Landasan aksiologis 4. Visi,misi pendidikan teknologi	4,625
5	Mahasiswa dapat mendefinisikan profesionalisasi pendidikan teknologi, kawasan pendidikan teknologi, mendefinisikan profesionalisasi	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Menjelaskan Profesionalisasi pendidikan teknologi	- Keterlibatan/ partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil	<i>Contextual Learning (CtL)</i> (2 x 50 menit)	1. Profesionalisasi pendidikan teknologi 2. Kawasan pendidikan teknologi 3. Bidang kajian pendidikan teknologi 4. Pendidikan teknologi dan pembelajaran	4,625

	pendidikan teknologi, menjelaskan bidang kajian pendidikan teknologi, menemukan hubungan pendidikan teknologi dengan bidang kesehatan, mangaflikasi kawasan pendidikan teknologi dalam bidang kesehatan	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menjelaskan Kawasan Pendidikan teknologi 3. Menjelaskan Bidang Kajian Pendidikan teknologi 4. Menjelaskan Pendidikan teknologi dan Pembelajaran 5. Implementasi Pendidikan teknologi 	diskusi dengan teori		5. Implementasi pendidikan teknologi	
6	Mahasiswa dapat memahami sejarah perkembangan pendidikan teknologi, memahami inovasi dalam pendidikan teknologi, menjelaskan sejarah lahirnya pendidikan teknologi, menciptakan inovasi untuk promosi kesehatan dengan pemanfaatan pendidikan teknologi	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Perkembangan Tekbnologi Pendidikan 2. Menjelaskan Pendidikan teknologi Sebagai Salah Satu Inovasi 3. Menjelaskan Lahirnya Pendidikan teknologi sampai proses implementasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan/partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Contextual Learning (CtL)</i> - <i>Cooperative Learning (CoL)</i> (2 x 50 menit) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan teknologi pendidikan 2. Pendidikan teknologi sebagai salah satu inovasi 3. Lahirnya pendidikan teknologi sampai proses implementasi 4. Pengembangan dan sistem pendidikan teknologi 	5,625

		4. Menjelaskan Pengembangan dan sistem pendidikan teknologi				
7	Mahasiswa dapat memahami pentingnya computer sebagai media pendidikan, media computer tidak sulit, keuntungan piranti lunak, membuat media bahasa dengan piranti lunak, menjelaskan criteria dalam pemilihan media yang efektif, menguraikan manfaat multi media interaktif, menyebutkan hambatan computer sebagai media interaktif dan mengembangkan media animasi	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Menjelaskan Keuntungan pokok piranti lunak 2. Menjelaskan Manfaat piranti lunak dalam bahasa 3. Menjelaskan Bentuk stimulus sebagai media 4. Menjelaskan Criteria keefektivan media 5. Menjelaskan Criteria media interaktif 6. Menjelaskan Periode pembelajaran computer	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan/partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Contextual Learning (CtL)</i> - <i>Collaborative Learning (CbL)</i> (2 x 50 menit) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keuntungan pokok piranti lunak 2. Manfaat piranti lunak dalam bahasa 3. Bentuk stimulus sebagai media 4. Criteria keefektivan media 5. Criteria media interaktif 6. Periode pembelajaran komputer 7. Alasan pemakaian komputer sebagai media 8. Hambatan komputer sebagai media 9. Program aplikasi presentasi 10. Fasilitas animasi 11. Peralatan media 	5,625

		<ul style="list-style-type: none"> 7. Menjelaskan Alasan pemakaian komputer sebagai media 8. Menjelaskan Hambatan komputer sebagai media 9. Menjelaskan Program aplikasi presentasi 10. Menjelaskan Fasilitas animasi 11. Menjelaskan Peralatan media 				
8	Ujian Tengah Semester					
9	Mahasiswa dapat memahami landasan teknologi dan informasi, memahami gambaran sistem informasi manajemen (SIM), mempresentasikan konsep teknologi komunikasi informasi, mengaflikasikan komunikasi yang	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : <ul style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Landasan filosofis 2. Menjelaskan Landasan sosiologis 3. Menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan/partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori 	<i>Contextual Learning (CtL)</i> (2 x 50 menit)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Landasan filosofis 2. Landasan sosiologis 3. Landasan psikologis 4. Strategis komunikasi 5. System terpadu dan data base 6. Pemanfaatan manajemen dan model keputusan 7. Seni memimpin 8. Evaluasi dan perkembangan konsep SIM. 	5,625

	efektif, mempresentasikan system informasi manajemen (SIM), mengaflikasikan manajemen terpadu dalam data base dan mengevaluasi pelaksanaan SIM.	Landasan psikologis 4. Menjelaskan Strategis komunikasi 5. Menjelaskan System terpadu dan data base 6. Menjelaskan Pemanfaatan manajemen dan model keputusan 7. Menjelaskan Seni memimpin 8. Menjelaskan Evaluasi dan perkembangan konsep SIM.				
10	Mahasiswa dapat menjelaskan teknologi informasi, pembelajaran computer, mempresentasikan tugas teknologi informasi menuju era global, mengaflikasikan teknologi informasi dalam pengembangan kesehatan masyarakat,	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Menjelaskan Pentingnya teknologi informasi 2. Menjelaskan Peran teknologi informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan/partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori 	<i>Contextual Learning (CtL)</i> (2 x 50 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pentingnya teknologi informasi 2. Peran teknologi informasi 3. Kecenderungan teknologi informasi 4. Prospek teknologi informasi menuju era global 5. Pembelajaran behavior 6. Fase-fase pembelajaran behavior 	5,625

	<p>menjelaskan prospek teknologi informasi dalam bidang kesehatan dan mengaflikasikan teori belajar behavior dalam penyuluhan kesehatan</p>	<p>3. Menjelaskan Kecenderungan teknologi informasi</p> <p>4. Menjelaskan Prospek teknologi informasi menuju era global</p> <p>5. Menjelaskan Pembelajaran behavior</p> <p>6. Menjelaskan Fase-fase pembelajaran behavior</p>				
--	---	---	--	--	--	--

11	Mahasiswa dapat menjelaskan beberapa jenis media, memahami macam media tradisional, membuat media teknologi cetak, mendesain media teknologi audio, mengaflikasikan media teknologi gabungan, membedakan visual diam dengan proyeksi, mendesain multi media, memberikan contoh media tradisional.	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Menjelaskan Media teknologi cetak 2. Menjelaskan Media teknologi audio visual 3. Menjelaskan Media teknologi hasil komputer 4. Menjelaskan Gabungan teknologi cetak dan komputer 5. Menjelaskan Visual diam dengan diproyeksikan 6. Menjelaskan Visual diam tak diproyeksika 7. Menjelaskan Media audio 8. Menjelaskan Multi media 9. Menjelaskan Media cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan/partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori 	<p style="text-align: center;"><i>Contextual Learning (CtL)</i> <i>Collaborative Learning (2 x 50 menit)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media teknologi cetak 2. Media teknologi audio visual 3. Media teknologi hasil komputer 4. Gabungan teknologi cetak dan komputer 5. Visual diam dengan diproyeksikan 6. Visual diam tak diproyeksikan 7. Media audio 8. Multi media 9. Media cetak 	5,625
----	---	--	---	--	---	-------

12	Mahasiswa dapat menjelaskan media berbasis cetakan, teknik pengembangan media sederhana, menjelaskan tentang konsistensi dalam media cetak, menyusun konsistensi dalam jarak spasi, mendesain format yang sesuai dengan pesan, menyusun teks sedemikian rupa sehingga mudah dipahami, menjelaskan kriteria daya tarik media cetak dan teknik pengembangan media sederhana.	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat : 1. Menjelaskan Elemen dalam media cetak 2. Menjelaskan Format media cetak 3. Menjelaskan Organisasi media cetak 4. Menjelaskan Daya tarik media cetak 5. Menjelaskan Media berbasis visual 6. Menjelaskan Media berbasis audio-visual 7. Menjelaskan Media berbasis komputer	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan/partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori 	<i>Contextual Learning (CtL)</i> <i>Collaborative Learning</i> (2 x 50 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elemen dalam media cetak 2. Format media cetak 3. Organisasi media cetak 4. Daya tarik media cetak 5. Media berbasis visual 6. Media berbasis audio-visual 7. Media berbasis komputer 	5,625
13-15	Mahasiswa dapat Melakukan perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian sumber-sumber	Merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan menilai sumber-sumber teknologi yang tepat.	<ul style="list-style-type: none"> - Keterlibatan/partisipasi mahasiswa - Ketepatan tanggapan dan nalar mahasiswa 	<i>Contextual Learning (CtL)</i> <i>Project Best Practicis</i> x 50 menit)	Pratikum	5,625 x3

	teknologi yang tepat untuk memfasilitasi belajar		dalam diskusi - Keselarasan hasil diskusi dengan teori			
16	Ujian Akhir Semester					

3. KRITERIA PENILAIAN	
1. TUGAS	: 20%
2. SOFT SKILL	: 10%
3. UJIAN TENGAH SEMESTER	: 30%
4. UJIAN AKHIR SEMESTER	: 40%
4. NILAI ANGKA DAN NILAI MUTU	
1. 85-100	: A
2. 80-84	: A-
3. 75-79	: B+
4. 70-74	: B
5. 65-69	: B-
6. 60-64	: C+
7. 55-59	: C
8. 50-54	: C-
9. 40-49	: D
10. <40	: E

Catatan :

1. 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 prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. 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.

3. 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.
4. Sub-CP 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. 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.
6. 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.

No	Metode Pembelajaran Mahasiswa	Kode
1	Small Group Discussion	SGD
2	Role-Play & Simulation	RPS
3	Discovery Learning	DL
4	Self-Directed Learning	SDL
5	Cooperative Learning	CoL
6	Collaborative Learning	CbL
7	Contextual Learning	CtL
8	Project Based Learning	PjBL
9	Problem Based Learning & Inquiry	PBL
10	Atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.	