

**STRUKTUR KURIKULUM**  
**PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
**TAHUN 2020**

No.	Nama Matakuliah	Kegiatan		Status		Semester ke	Prasyarat	Total SKS/smt	
		K	Pr	W	P				
1	Pendidikan Agama Islam	2	-	√	-	1	-	21	
	Pendidikan Agama Katholik								
	Pendidikan Agama Kristen								
	Pendidikan Agama Hindu								
	Pendidikan Agama Budha								
	Pendidikan Agama Khonghucu								
2	Literasi Digital	2	-	√	-	1	-	21	
3	Psikologi Pendidikan	2	-	√	-	1	-		
4	Pengantar Teknologi Pendidikan	2	-	√	-	1	-		
5	Filsafat Pendidikan	2	-	√	-	1	-		
6	Media Pembelajaran	3	-	√	-	1	-		
7	Komunikasi Pembelajaran	2	-	√	-	1	-		
8	Teknologi Kinerja	2	-	√	-	1	-		
9	Ilmu Pendidikan	2	-	√	-	1	-		
10	Pengantar Kurikulum	2	-	√	-	1	-		
11	Pendidikan Pancasila	2	-	√	-	2	-		22
12	Strategi Pembelajaran	2	-	√	-	2	-		
13	Desain Pesan	2	-	√	-	2	-		
14	Bahasa Indonesia	2	-	√	-	2	-		
15	Pendidikan Jasmani dan Kebugaran	2	-	√	-	2	-		
16	Perencanaan Pembelajaran	2	1	√	-	2	-		
17	Evaluasi Belajar dan Pembelajaran	2	1	√	-	2	-		
18	Pengembangan Media Grafis	2	1	√	-	2	-		
19	Pengelolaan dan Pemanfaatan Sumber Belajar	2	-	√	-	2	-	22	
20	Pendidikan Inklusif	2	-	√	-	2	-		
21	Inovasi dan Difusi Pendidikan	2	-	√	-	2	-		
22	Pendidikan Kewarganegaraan	2	-	√	-	3	-		
23	Pengembangan Bahan Ajar Cetak	2	1	√	-	3	-		
24	Pengembangan Media Foto	4	2	√	-	3	-		
25	Pengembangan Media Audio/Radio	4	2	√	-	3	-		
26	Statistik Pendidikan	2	-	√	-	3	-		
27	Evaluasi dan Pengembangan Kurikulum	4	2	√	-	3	-		
28	Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	4	2	√	-	3	-		
29	Pengembangan Media Video/Televisi	4	2	√	-	4	-		22
30	Pengembangan Media Model dan Realia	2	1	√	-	4	-		
31	Pengembangan Sistem Pendidikan dan Pelatihan	3	1	√	-	4	-		
32	Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi	4	2	√	-	4	-		
33	Pengembangan Multimedia Interaktif	4	2	√	-	4	-		
34	Metodologi Penelitian	3	-	√	-	4	-		
35	Keterampilan Mengajar dan Pembelajaran Mikro	2	2	√	-	4	-		
36	MK Pilihan Paket A, B, C * sheet 2	20	-	-	√	5	-	20	
37	Kuliah Kerja Nyata (KKN) + embeded	3	3	√	-	6	-	18	
38	Pengembangan Media Pendidikan	2	2	√	-	6	-		
39	Pengelolaan Sumber Belajar Masyarakat	2	2	√	-	6	-		
40	Perencanaan Pengembangan Masyarakat	2	2	√	-	6	-		
41	Evaluasi Program Pemberdayaan Masyarakat	2	2	√	-	6	-		
42	Perencanaan dan Evaluasi Kewirausahaan Pendidikan/Pembelajaran	2	2	√	-	6	-		
43	Perencanaan Pelatihan Masyarakat	2	2	√	-	6	-		
44	Digitalisasi/Sistem Informasi Data Desa	3	3	√	-	6	-		

45	Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) + embeded	4	4	√	-	7	-	18
46	Pengembangan dan Pengelolaan Sumber Belajar	2	2	√	-	7	-	
47	Analisis Model-model Pembelajaran	2	2	√	-	7	-	
48	Analisis Dokumen Kurikulum Sekolah	2	2	√	-	7	-	
49	Analisis Butir Soal	2	2	√	-	7	-	
50	Pengembangan RPP	2	2	√	-	7	-	
51	Pemilihan, Perawatan dan Pemanfaatan Media	2	2	√	-	7	-	
52	Seminar Teknologi Pendidikan	2	2	√	-	7	-	
53	Skripsi	6	-	√	-	8	-	6
<b>Jumlah</b>		<b>149</b>						

**Matakuliah Paket/Pilihan**

No.	Nama Matakuliah	Kegiatan		Status		Semester ke	Prasyarat	Total SKS/smt	
		K	Pr	W	P				
<b>MK Pilihan Paket A</b>									
1	Desain Sistem Pembelajaran	4	2	-	√	5		20	
2	Metode dan Model Pembelajaran	4	2	-	√	5			
3	Pengelolaan Pelatihan	4	2	-	√	5			
4	Evaluasi Program	4	2	-	√	5			
5	Penilaian Pembelajaran	4	2	-	√	5			
<b>MK Pilihan Paket B</b>									
6	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini	2	1	-	√	5			
7	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus	2	1	-	√	5			
8	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Dasar	2	1	-	√	5			
9	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Menengah	2	1	-	√	5			
10	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Tinggi	2	1	-	√	5			
11	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan dan Pelatihan (Diklat)	2	1	-	√	5			
12	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Kedinasan	2	1	-	√	5			
13	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Vokasi	2	1	-	√	5			
14	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Keagamaan	2	1	-	√	5			
15	Kajian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Masyarakat	2	1	-	√	5			
<b>MK Pilihan Paket C</b>									
16	Penelitian dan Pengembangan Media	4	2	-	√	5			
17	Pengembangan E-learning	4	2	-	√	5			
18	Sinematografi	2	1	-	√	5			
19	Gamifikasi	2	1	-	√	5			
20	Pengembangan Media Visual	4	2	-	√	5			
21	Pengembangan Media Audio Visual	4	2	-	√	5			