

Tinjauan Mata Kuliah

Mata kuliah Isu dan Tren dalam Teknologi Pendidikan dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang perkembangan teknologi terbaru yang memengaruhi dunia pendidikan dalam konteks revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari berbagai teknologi mutakhir, seperti big data, kecerdasan buatan (AI), realitas virtual (VR), realitas tertambah (AR), *internet of things* (IoT), otomatisasi, dan robotika. Teknologi-teknologi ini dieksplorasi dari segi potensinya untuk memersonalisasi proses pembelajaran serta meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam lingkungan pendidikan modern.

Mata kuliah ini menekankan peran penting teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif, menarik, dan interaktif, sesuai dengan tuntutan pendidikan pada era digital. Mahasiswa akan didorong untuk memahami dan menerapkan inovasi-inovasi teknologi ini dalam merancang proses pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan contoh-contoh praktis dan studi kasus akan memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa tentang bagaimana teknologi ini dapat diintegrasikan secara strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

Selain itu, mata kuliah ini juga mengangkat isu-isu etis yang terkait dengan penerapan teknologi, seperti privasi data dan kesenjangan digital. Mahasiswa akan diajak untuk berpikir kritis tentang dampak sosial dan etis dari penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dengan pemahaman ini, diharapkan mahasiswa mampu membuat keputusan yang bertanggung jawab dan tepat dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran yang mereka kembangkan pada masa depan.

MANFAAT DAN KEGUNAAN

Berikut adalah beberapa manfaat dan kegunaan menarik dari mata kuliah Isu dan Tren dalam Teknologi Pendidikan.

1. Menguasai Teknologi Mutakhir

Mahasiswa akan mempelajari teknologi terkini seperti *big data*, AI, VR, AR, IoT, dan robotika, yang akan membantu mereka menjadi pendidik atau profesional yang siap menghadapi tantangan pendidikan masa depan.

2. Meningkatkan Keterampilan Digital

Mata kuliah ini memberikan wawasan praktis tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih efektif, personal, dan interaktif.

3. Menyiapkan untuk Era Digital

Mahasiswa akan dibekali dengan pengetahuan yang relevan untuk beradaptasi dengan perubahan cepat pada era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, memastikan mereka siap untuk memimpin inovasi di dunia pendidikan.

4. Mendapatkan Pengalaman Praktis

Mata kuliah ini tidak hanya teoretis, tetapi juga dilengkapi dengan studi kasus dan latihan praktis yang membantu mahasiswa memahami penerapan teknologi dalam konteks pendidikan nyata.

5. Membuka Peluang Karier

Dengan pemahaman yang mendalam tentang teknologi pendidikan, mahasiswa akan memiliki keunggulan kompetitif di pasar kerja yang semakin berfokus pada inovasi dan teknologi.

6. Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis

Mahasiswa akan dilatih untuk menganalisis dampak etis dan sosial dari penggunaan teknologi dalam pendidikan, seperti isu privasi dan kesenjangan digital, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang bertanggung jawab.

7. Memperdalam Pemahaman tentang Pembelajaran Personal

Mata kuliah ini akan membantu mahasiswa memahami bagaimana memanfaatkan teknologi untuk menciptakan model pembelajaran yang dipersonalisasi dan adaptif serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

8. Menjadi Agen Perubahan

Mahasiswa akan dibekali keterampilan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk menjadi pemimpin dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan inovatif. Mata kuliah ini sangat cocok bagi mereka yang ingin berperan aktif dalam revolusi pendidikan pada era digital dan berkontribusi terhadap masa depan pembelajaran yang lebih maju dan efektif.

Peta Kompetensi Isu dan Tren dalam Teknologi Pendidikan/MPTP5103/3 SKS

Peta kompetensi mata kuliah Isu dan Tren dalam Teknologi Pendidikan dirancang untuk membekali peserta didik dengan pemahaman dan keterampilan mendalam mengenai penggunaan teknologi terkini di bidang pendidikan. Modul ini mencakup aspek-aspek kunci seperti *big data*, kecerdasan buatan (AI), realitas maya (VR), realitas tambah (AR), otomatisasi, robotika, *internet of things* (IoT), dan pencetakan 3D, yang semuanya berperan dalam mengoptimalkan dan memersonalisasi pengalaman belajar. Melalui kompetensi-kompetensi ini, peserta didik diharapkan dapat merancang dan menerapkan solusi pendidikan yang inovatif dan strategis yang tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan abad ke-21, sejalan dengan tantangan dan peluang yang dibawa oleh revolusi industri 4.0 dan *society 5.0*.

