

BUKU KURIKULUM

MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA



FAKULTAS
PENDIDIKAN
EKSAKTA
UNIMUDA
TAHUN
2023

DAFTAR ISI

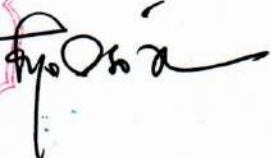
Daftar Isi	2
Halaman Pengesahan.....	3
Tim Penyusun	4
SK Rektor	5
Kata Pengantar	7
Identitas Program Studi	8
Latar Belakang	9
Analisis SWOT.....	11
Evaluasi Kurikulum dan Tracer Study	13
Landasan Pengembangan dan Perancangan Kurikulum.....	16
Landasan Yuridis	16
Landasan Filosofis	16
Landasan Teoritis	17
Landasan Psikologis.....	17
Landasan Sosiologis.....	17
Visi, Misi, dan Tujuan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.....	18
Profil Lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.....	19
Capaian Pembelajaran	20
BahanKajian.....	28
Struktur Mata Kuliah	38
Deskripsi Mata Kuliah	51
Rencana Pembelajaran Semester	63
Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum	63

HALAMAN PENGESAHAN

Nomor Dokumen: 100/411/3/1.3/2023

Status Dokumen	: Master
Nomor Revisi	: 002
Tanggal Terbit	: 13 Agustus 2023
Jumlah Halaman	: 67 Halaman

Dibuat Oleh:		Diperiksa Oleh:		Disetujui Oleh:	
					
Nama	Sahiruddin, M.Kom.	Nama	Abdul Hafid, M.Pd.	Nama	Asrul, M.Pd.
Jabatan	Ka. Prodi PTI	Jabatan	Ka. BPM	Jabatan	Kepala LP3A
Tanggal	2 Agustus 2023	Tanggal	7 Agustus 2023	Tanggal	10 Agustus 2023

Disahkan Oleh:	
	
Nama	Sahidi, M.Pd.
Jabatan	Dekan FEKSA
Tanggal	13 Agustus 2023



**BUKU KURIKULUM
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

Pengarah

Mukhlis Triyono, M.Pd. (Wakil Rektor 1)

Penanggung Jawab

Sahidi, M.Pd. (Dekan FEKSA)

Reviewer

Abdul Hafid, M.Pd.

Ketua TIM

Sahiruddin, M.Kom. (Ketua Program Studi)

Sekretaris

Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd.

Anggota

Firman, M.Pd.

Matahari, M.Kom.

Novita Wulandari, M.Pd.

Muhamad Ali Karsi, M.Pd.

Suhartini Sumadi, M.Pd.

Nur Rokhima, M.Pd.



MEMUTUSKAN

- Menetapkan :**
- Pertama :Menetapkan berlakunya kurikulum berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi mulai tahun akademik 2021/2022;
- Kedua :Kurikulum yang dimaksud dapat dilakukan peninjauan kembali sesuai dengan kemajuan IPTEKS, dan kebutuhan pemangku kepentingan;
- Ketiga :Biaya yang timbul akibat penetapan ini dibebankan pada mata anggaran Belanja Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong;
- Keempat :Apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, akandiadakan perbaikan sebagaimana mestinya;
- Kelima :Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di: Sorong
Pada tanggal : 23 Agustus 2021


Dekan.

Sahidi, M.Pd.
NIDN. 1425088701

Tembusan disampaikan kepada:

1. Ketua BPH Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong;
2. Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong;
3. Para Wakil Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong;
4. Ka. LP3A Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong;
5. Ka. LPM Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong;
6. Ketua Program Studi;
7. Arsip.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan buku kurikulum ini dapat diselesaikan tepat waktu. Kurikulum ini disusun dalam rangka pengembangan kurikulum dengan berorientasi pada Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Oleh karena itu dengan panduan ini diharapkan seluruh program studi dapat melakukan percepatan lulusan dan memfasilitasi mahasiswa untuk memilih model pembelajaran dan kompetensi yang diinginkan. Pengembangan kurikulum merupakan hak dan kewajiban masing-masing perguruan tinggi, namun demikian dalam pengembangan kurikulum perguruan tinggi harus berlandaskan mulai dari UUD 1945, UU No. 12 Tahun 2012, Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang dituangkan dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020, serta ketentuan lain yang berlaku. Kurikulum seharusnya mampu menghantarkan mahasiswa menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan tertentu, serta membentuk budi pekerti luhur, sehingga dapat berkontribusi untuk menjaga nilai-nilai kebangsaan.

Penyusunan buku kurikulum Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah didasarkan pada, visi, misi, tujuan, dan strategi pencapaian yang telah ditetapkan oleh Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, serta mengacu kepada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), SN Dikti, Panduan KPT, Panduan Kurikulum Universitas Pendidikan Muhammadiyah, serta telah menyesuaikan dengan hasil tinjauan kurikulum yang menghadirkan pihak internal dan eksternal (mitra kerja sama), serta pakar kurikulum.

Buku Kurikulum ini bersifat dinamis yang senantiasa dapat diperbaiki, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Tidak lupa pula ucapan terima kasih terkhaturkan kepada Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta, para Dosen Pendidikan Teknologi Informasi, Pemangku Kebijakan, Tenaga Pendidik, Stakeholder dan Alumni, atas masukan dan sarannya dalam penyusunan buku panduan ini.

Sorong, 2 Agustus 2023

Kaprodi,

Sahiruddin, M.Kom

IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama PT	Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
2	Fakultas	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3	Program Studi	Pendidikan Teknologi Informasi
4	Gelar	Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
5	Izin Pendirian	Pendirian awal Program Studi Pendidikan Teknologi Infotrmasi berdasarkan SK Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 155/M/Kp/IV/2-215 (masih mejadi STKIP Muhammadiyah Sorong. Kemudian pada tahun 2018 STKIP Muhammadiyah Sorong berubah bentuk menjadi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong sehingga SK pendirian diperbahuri dengan SK Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 547/KPT/I/2018.
6	Akreditasi	Baik
7	Website	https://pti.unimudasorong.ac.id/
8	Email	pti.unimudasorong.ac.id
9	No. HP	081245698373
10	Alamat	Jl. K.H. Ahmad Dahlan Nomor 1 Kelurahan Mariat Pantai Distrik Aimas Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya
11	Kode Pos	98444

I. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi, dunia mengalami perubahan besar dan mendasar di berbagai bidang dan tingkatan. Perubahan besar dan mendasar tersebut memacu proses globalisasi. Proses globalisasi mempunyai 2 (dua) kecenderungan, yaitu: (1) globalisasi memberikan dorongan kuat terjadinya universalitas yang menyangkut tata nilai, pola pikir, dan pola kerja yang melampaui batas-batas negara (*borderless*); dan (2) dari perspektif sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Globalisasi membuat setiap orang menjadi bagian dari masyarakat global yang perlu mengambil manfaat yang sebesar-besarnya, tetapi di pihak lain globalisasi dapat mengakibatkan munculnya rasa nasionalisme yang sempit sehingga dapat mengakibatkan perpecahan (disintegrasi).

Karakter bangsa yang kuat dan berlandaskan kesatuan dalam keanekaragaman sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia global tersebut. Bangsa Indonesia adalah bangsa yang terbentuk dari keanekaragaman budaya, karakter, ciri fisik dan nonfisik yang memiliki keunikan masing-masing. Pembangunan nasional pun harus selalu mempertimbangkan ciri khas bangsa yang memiliki keanekaragaman karakter tersebut. Hal ini menjadi faktor kekuatan untuk membangun daya saing bangsa di tingkat global. Selain karakter, IPTEKS berperan penting dan menentukan dalam kehidupan skala global sebagai daya penggerak kehidupan manusia. Pada sisi lain, laju perkembangan iptek yang sangat pesat, juga akan mempercepat pengusangan (*obsolescence*) berbagai bidang kehidupan.

Oleh karena itu, tak dapat dielakkan lagi, setiap manusia dan masyarakat/bangsa, dan institusi lainnya harus terus menerus menyesuaikan diri pada kondisi lingkungannya yang terus berubah dengan cepat. Untuk dapat menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan yang cepat tersebut, setiap manusia tidak dapat terlepas dari tuntutan profesionalisme dalam bidangnya masing-masing, termasuk tenaga pendidik dan kependidikan sebagai ujung tombak dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang handal. Hal inilah yang akan menjadi titik penentu daya saing masyarakat Indonesia, sehingga dapat memposisikan dirinya dengan dunia global. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dipicu oleh perkembangan teknologi informasi, komunikasi di era globalisasi. Dampak perubahan tak terduga tersebut dirasakan di berbagai bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan. Perubahan mendasar yang terjadi pada bidang ini berkaitan dengan perilaku dan cara manusia mendapatkan sumber belajar. Bahan, media, dan model pembelajaran semakin beragam dan mudah diakses oleh siapa saja. Keberagaman dan kemudahan ini seringkali berkembang di luar prediksi. Di satu sisi,

perkembangannya bisa mengarah ke penguatan moral, kreativitas dan produktivitas. Akan tetapi disisi lain juga bisa ke arah sebaliknya.

Perubahan kurikulum berbasis KKNI bertransformasi menjadi Kurikulum Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka (MBKM) telah dilakukan dengan memperhatikan karakteristik keilmuan. Tantangan yang akan dihadapi pada calon sarjana bahasa Indonesia untuk dapat bertahan dan berkembang di dunia kerja pada masa mendatang. Secara umum mencakup tantangan untuk menjadi pendidik bahasa Indonesia yang terampil dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran sesuai tuntutan abad 21. Selanjutnya, menjadi edupreuner yang memiliki kemampuan untuk berdikari sebagai karakter yang mandiri sehingga mampu menciptakan lapangan pekerjaan di bidang Pendidikan Teknologi Informasi dan kesusasteraan yang kreatif dan inovatif. Tantangan berikutnya adalah menjadi pelaku industri kreatif, mengaplikasikan diri diberbagai industri kreatif (multimedia, kuliner, dan budaya) Selain itu, tuntutan revolusi Teknologi 4.0 dan perkembangan digitalisasi pada hampir semua sistem, demikian juga proses pembelajaran mempunyai dinamika yang sejalan dengan perkembangan ilmu dan kebutuhan pasar. Lapangan kerja yang tersedia saat ini, juga membutuhkan adanyanilai tambah berupa softskill.

Dalam rangka menjawab tantangan zaman Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi UNIMUDA Sorong menyiapkan kurikulum yang memadukan sikap spiritual, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta kelestarian nilai kearifan lokal sebagai jati diri bangsa. Dengan demikian lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi diharapkan memiliki sikap spiritual, cangguh dalam teknologi pembelajaran, berkarakter kuat, serta peduli kepada bangsanya. Pendidikan Teknologi Informasi memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya di Papua. Bahasa Indonesia menjadi salah satu kunci untuk menguatkan rasa nasionalisme di tengah ancaman disintegrasi bangsa. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi UNIMUDA Sorong yang sudah berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di Tanah Papua perlu melakukan revitalisasi di semua aspek sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas lulusannya. Termasuk di dalamnya melakukan peninjauan kurikulum dengan menyusun dan menerapkan kurikulum selaras MBKM.

Kurikulum Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi UNIMUDA Sorong dikembangkan berdasarkan landasan teoritis dan empiris. Apabila dilihat secara teoritis, dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori pendidikan, dan karakteristik

perkembangan peserta didik, pengembangan kurikulum, strategi pembelajar, model, metode, teknik, bahan ajar, media, dan sumber belajar, serta pelaksanaan evaluasi proses dan evaluasi produk. Sementara itu, secara empiris Kurikulum Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi UNIMUDA Sorong dikembangkan dengan melakukan serangkaian kegiatan yang melibatkan mitra kerja sama, internasional, nasional, lokal/wilayah.

Dalam rangka mencapai visi dan misi Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi UNIMUDA Sorong, maka perlu disusun kurikulum berbasis kompetensi selaras MBKM yang sesuai dengan ciri khas keilmuan atau keahlian dari program studi tersebut sebagai bagian dari pencapaian visi misi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

II. ANALISIS SWOT

Analisis SWOT adalah salah satu acuan dalam pengembangan kurikulum Program Studi Pendidikan Pendidikan Teknologi Informasi UNIMUDA Sorong. Adapun posisi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FEKSA Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong dapat dilihat dalam tabel berikut.

KELEBIHAN	KELEMAHAN
1. Citra dan nama besar Muhammadiyah di Papua Barat 2. Minat Masyarakat terhadap Prodi Pendidikan Teknologi Informasi 3. Tempat Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang sangat strategis sebagai pintu masuk pariwisata internasional Raja Ampat 4. Program Studi sudah terakreditasi BAN-PT. 5. Kurikulum disusun berdasarkan pada visi keilmuan program studi. 6. Sudah menerapkan Kurikulum Selaras KKNI 7. Sudah melaksanakan Peninjauan Kurikulum satu kali dalam satu tahun. 8. Memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang representatif. 9. Memadukan nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah, wisata, dan kewirausahaan. 10. Tersedianya Learning Management System (Pembelajaran Daring) 11. Memenangkan berbagai jenis hibah dalam bidang pendidikan.	1. Beberapa kebijakan yang sudah ditetapkan untuk pencapaian visi, misi, dan tujuan belum maksimal untuk dijalankan. 2. Tindaklanjut beberapa kerjasama dengan lembaga lain belum terlaksana. 3. Belum ada mahasiswa asing 4. Masih minim prestasi akademik dan non-akademik tingkat internasional 5. Belum semua DTPS berkualifikasi doktor. 6. Belum semua laboran bersertifikat kompetensi. 7. Pemanfaatan <i>e-learning</i> yang belum maksimal. 8. Kurikulum merdeka belajar masih proses peninjauan. 9. Tindaklanjut beberapa kerjasama dengan lembaga lain dalam kegiatan penelitian dan PkM belum terlaksana. 10. Kurangnya penelitian lintas program studi. 11. Jurnal-jurnal pengabdian dan majalah ilmiah yang relevan masih terbatas. 12. Masih ada dosen yang melakukan penelitian dan pengabdian di luar <i>road</i>

12. Dosen tetap dengan kualifikasi akademik S2 dan S3. 13. Sudah menghasilkan lulusan yang tersebar di berbagai wilayah, khususnya di Indonesia Timur. 14. Sudah menjalin berbagai kerja sama lokal/wilayah, nasional, dan internasional. 15. Tersedia berbagai layanan pembinaan kemahasiswaan. 16. Dosen dan mahasiswa sudah melakukan berbagai kegiatan penelitian dan PkM dengan pendanaan internal dan eksternal. 17. Memiliki luaran penelitian dan PkM yang dipublikasikan dan dimanfaatkan pada tingkat lokal, wilayah, nasional, dan internasional.	<i>map.</i>
PELUANG	ANCAMAN
1. Kesempatan lulusan berkarier baik di dalam maupun di luar negeri sangat tinggi. 2. ReInkubasi kewirausahaan sangat terbuka. 3. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi menjadi Tanah Papua. 4. Menjadi model pelaksanaan tata pamong, tata kelola dan kerjasama bagi perguruan tinggi di Papua. 5. Terbukanya kerjasama dengan berbagai lembaga baik swasta dan pemerintah menjadi peluang untuk meningkatkan mutu prodi. 6. Tersedianya berbagai jenis mahasiswa baik dari pemerintah maupun swasta. 7. Tren tingginya rasa percaya diri sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. 8. Tersedia berbagai beasiswa dari pemerintah dan swasta bagi dosen tetap Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi untuk studi lanjut. 9. Tersedianya peluang sertifikasi dosen bagi semua dosen tetap. 10. Dipercaya oleh pemerintah dan swasta untuk menerima berbagai jenis hibah. 11. Mata kuliah dalam kurikulum	1. Ketatnya daya saing lulusan dengan lulusan perguruan tinggi lain. 2. Perguruan tinggi berada di daerah rawan konflik. 3. Masih ada sebagian masyarakat yang menilai program studi diPT negeri lebih berkualitas daripada program studi PT swasta. 4. Perubahan peraturan yang berkaitan dengan tata pamong, tata kelola, dan kerjasama yang sangat cepat. 5. Perubahan orientasi tamatan SMA sederajat yang lebih memilih pendidikan/ Training yang cepat diserap lapangan kerja. 6. Banyaknya tamatan SMA atau sederajat yang melanjutkan studi di luar Papua. 7. Tingginya pembiayaan yang harus dikeluarkan dalam mengikuti kompetisi, khususnya di luar Papua. 8. Tidak dibukanya kuota CPNS dosen bagi perguruan tinggi swasta. 9. Ketatnya seleksi beasiswa studi lanjut (doktoral). 10. Beberapa PT menawarkan biaya pendidikan yang lebih murah. 11. Ketatnya persaingan antar perguruan tinggi untuk mendapat hibah dari pemerintah dan swasta. 12. Siklus perkembangan dan modernisasi media pembelajaran serta fasilitas sangat

Pendidikan Teknologi Informasi banyak yang berpeluang/favorit oleh mahasiswa di luar program studi sebagai iplikasi penerapan merdeka belajar. 12. Mahasiswa di luar perguruan tinggi sangat memungkinkan kuliah di Prodi Pendidikan Teknologi Informasi secara daring. 13. Tersedia begitu banyak dana penelitian dan PkM yang disediakan oleh berbagai lembaga. 14. Adanya peluang hubungan kerjasama yang baik dengan perguruan tinggi, khususnya PTN/PTS maupun dengan Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PTM). 15. Banyaknya permasalahan Pendidikan Teknologi Informasi di Tanah Papua yang bisa diteliti. 16. Apresiasi masyarakat Papua terhadap Guru sangat tinggi 17. Tersedianya jalur khusus putra/puri Papua dalam perekrutan CPNS 18. Tersedianya banyak jurnal bidang Pendidikan Teknologi Informasi baik jurnal ber-ISSN maupun jurnal internasional bereputasi. 19. Tren beberapa kompetisi/lomba yang diadakan secara <i>online</i>	cepat sehingga membuat fasilitas yang ada menjadi ketinggalan zaman 13. Adanya persaingan yang ketat untuk mendapatkan dana atau hibah untuk penelitian dan PkM. 14. Bergesernya prioritas penelitian dan PkM dari bidang sosial humaniora ke bidang sains dan teknologi. 15. Rendahnya apresiasi masyarakat terhadap hasil-hasil penelitian dan PkM yang tidak berbentuk fisik 16. Terbatasnya studi pelacakan. terhadap alumni yang bekerja di daerah 3 T. 17. Tingginya biaya publikasi. 18. Ketatnya seleksi PKM (Program Kreativitas Mahasiswa).
--	--

III. EVALUASI KURIKULUM DAN *TRACER STUDY*

Era perkembangan zaman saat ini Pendidikan Teknologi Informasi merupakan Pendidikan yang sangat dibutuhkan. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FEKSA UNIMUDA Sorong memiliki visi menghasilkan lulusan yang **unggul** dan **berdaya saing internasional** dalam bidang Pendidikan Teknologi Informasi berbasis literasi digital, berwawasan **kewirausahaan** pada tahun 2037". Sejak awal berdiri pada tahun 2004 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sudah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum menyesuaikan dengan kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah. Adanya perubahan kurikulum dengan tujuan agar dapat relevan dengan kebutuhan masyarakat dan kebutuhan pengguna lulusan.

Peninjauan kurikulum dilakukan prodi sebagai komitmen Tim Penjaminan Mutu prodi untuk meningkatkan lulusan yang berkompeten.. Perubahan kurikulum didasarkan pada tuntutan perubahan paradigma kebutuhan masyarakat. Melalui *tracer study* program

studi Pendidikan Teknologi Informasi dapat menjawab kebutuhan dari alumni maupun *stakeholder*. Hal itu didapat melalui masukan dari berbagai pihak guna kepentingan pembaharuan kurikulum.

Evaluasi kurikulum dilakukan terhadap faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rata-rata IPK lulusan, rata-rata studi, presentase lulus tepat waktu, presentase keberhasilan studi. Sedangkan eksternal meliputi rata-rata masa tunggu lulusan, kesesuaian bidang kerja, serta kinerja lulusan yang meliputi tempat kerja lulusan dan tingkat kepuasan pengguna. Evaluasi factor internal dan eksternal ini dilakukan melalui *tracer study* yang dilakukan oleh alumni dan pengguna alumni secara online dengan mengisi instrument *tracer study* dilakukan tiap tahun secara berkala.

Berdasarkan hasil *tracer study* dan diskusi, selanjutnya dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh dengan hasil analisis sebagai berikut

a) Indeks prestasi Kumulatif lulusan

Rata-rata IPK lulusan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dapat diakses secara daring pada lama <https://siakad.unimudasorong.ac.id/> dan <https://portal.unimudasorong.ac.id/> sehingga mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk melihat hasil belajar secara transparan. Pemetaan nilai IPK yang diperoleh lulusan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi pada tiga tahun terakhir.

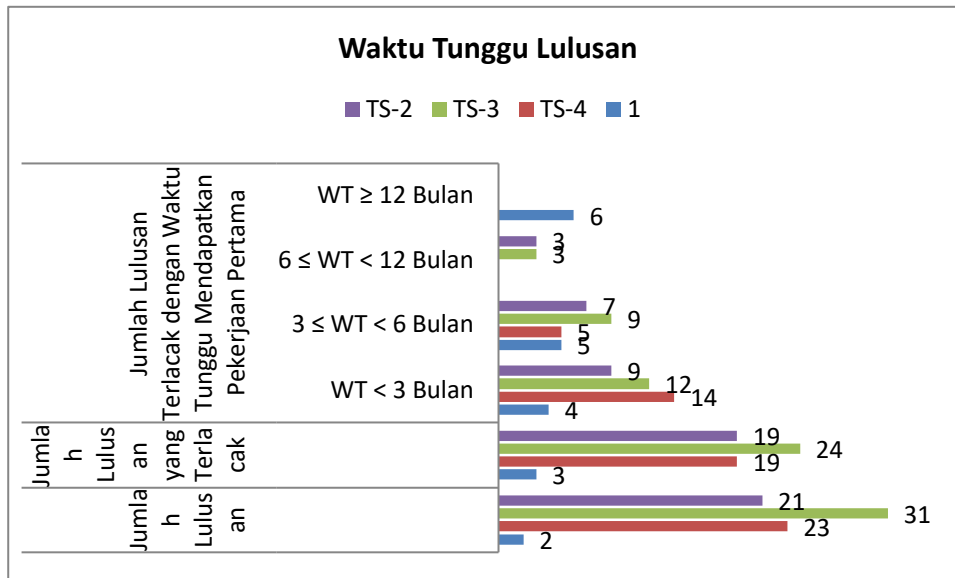
Tahun Lulus	Jumlah Lulusan	Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)		
		Minimum	Rata-Rata	Maksimum
1	21	2,99	3,44	3,94
TS	21	2,81	3,21	3,88
TS-1	20	3,05	3,32	3,97
TS-2	21	2,99	3,44	3,94

b) Rata-rata Masa Studi

Rata-rata masa studi mahasiswa Program Studi Pendidikan Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong adalah 4 (empat) tahun.

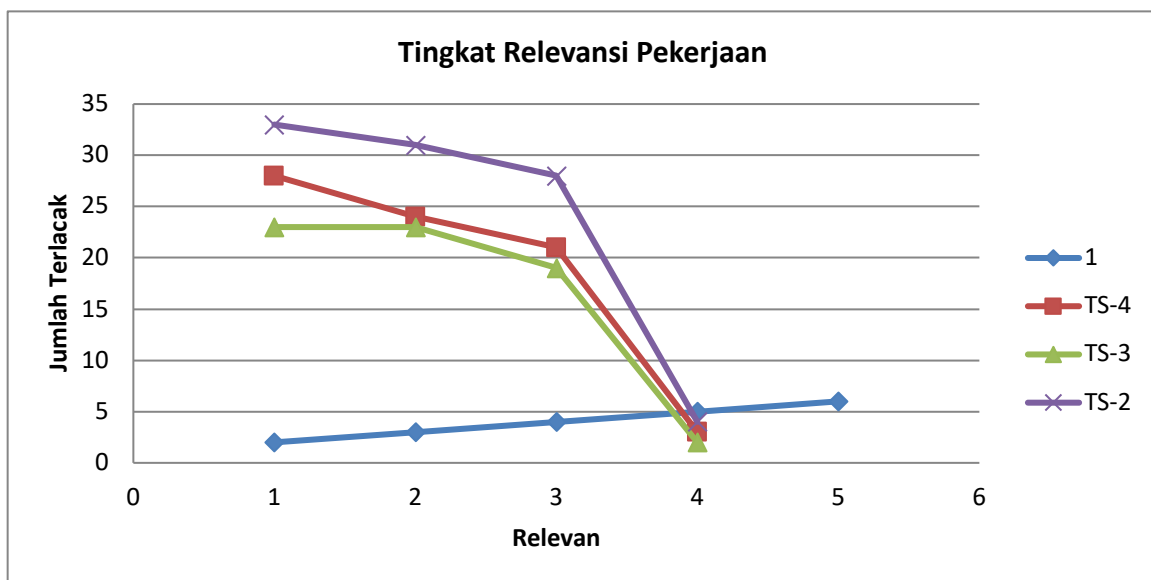
c) Waktu Tunggu

Waktu tunggu lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong berdasarkan data *tracer study* sebagai berikut.



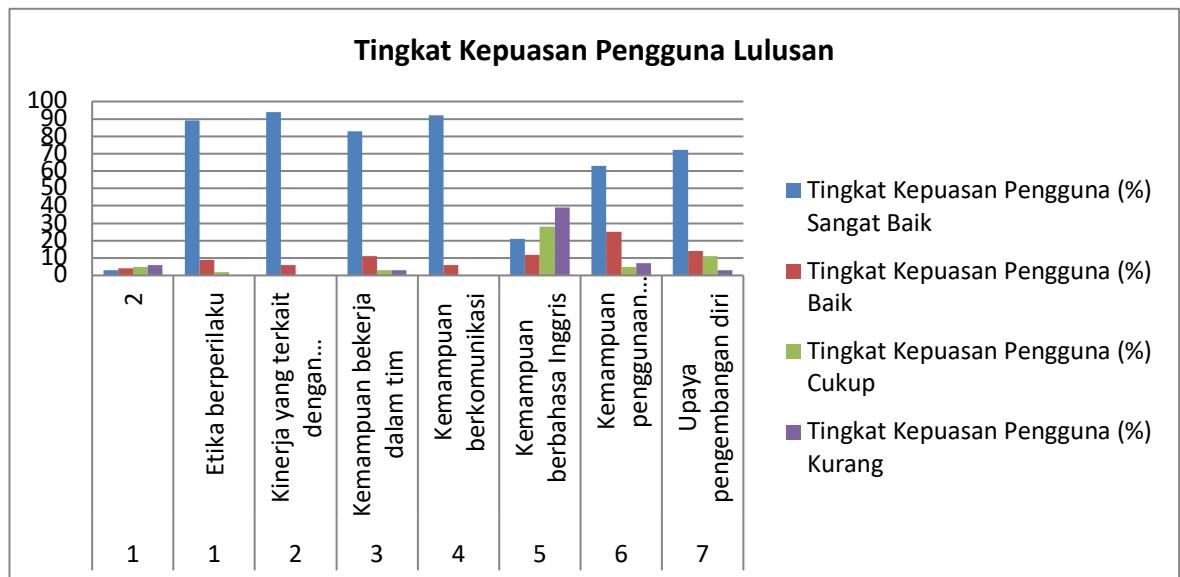
d) Relevansi Pekerjaan

Relevansi pekerjaan lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong berdasarkan data tracer study sebagai berikut.



e. Tingkat Kepuasan Pengguna Lulusan

Tingkat Kepuasan Pengguna Lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong berdasarkan data tracer study sebagai berikut.



IV.LANDASAN PENGEMBANGAN DAN PERANCANGAN KURIKULUM

1) Landasan Yuridis

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
- Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang PendidikanTinggi
- Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)
- Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, Dirtjen Dikti, Kemendikbud, April 2020 dan Kep Dirjen Dikti No 84 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada KurikulumPerguruanTinggi.
- Panduan Kurikulum MBKM Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong Tahun 2020.

2) Landasan Filosofis

Pengembangan kurikulum prodi di UNIMUDA Sorong didasarkan atas berbagai filosofi seperti humanisme, esensialisme, parenialisme, idealisme, dan rekonstruktivisme sosial dengan pemikiran sebagai berikut. secara filosofis program studi Pendidikan Teknologi Informasi melakukan perencanaan kurikulum, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas. Tahapan ini bertujuan agar mahasiswa memahami hakekat hidup dan memiliki kemampuan yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya baik secara individu, maupun di masyarakat.

3) Landasan Teoritis

Pengembangan kurikulum prodi di UNIMUDA Sorong didasarkan atas ilmu dan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum sebagai berikut.

- a) Relevansi; kurikulum dan pembelajaran harus relevan dengan perkembangan IPTEKS, kebutuhan masyarakat, dan perkembangan zaman.
- b) Kontinuitas; kurikulum S1 di UNIMUDA Sorong harus bersifat kontinu, terdapat keterkaitan dengan kurikulum S2, dan S3 dimanapun dan penjenjangan yang jelas.
- c) Fleksibilitas; kurikulum hendaknya memiliki fleksibilitas horizontal dan vertikal baik dari segi isi maupun proses implementasinya.
- d) Efektivitas dan efisiensi; kurikulum didesain sedemikian rupa agar efektif dan efisien di dalam implementasinya untuk mencapai *learning outcome* yang telah ditetapkan. Untuk level S1, misalnya, harus dapat diselesaikan dalam waktu empat tahun.
- e) Pragmatis; kurikulum yang telah disusun hendaknya dapat dilaksanakan atau diimplementasikan dengan baik sesuai dengan berbagai kondisi yang ada di prodi.

4) Landasan Psikologis

Kurikulum yang diarahkan untuk mengembangkan kepribadian yang asertif, simpatik, memiliki keterampilan sosial yang baik dan beretos kerja tinggi. Kurikulum program studi dikembangkan oleh setiap di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi mencakup kurikulum inti dan kurikulum institusional. Kurikulum inti sebagai ciri kompetensi utama mencakup pengalaman belajar dan substansi yang mendukung ketercapaian kompetensi utama, sedangkan kurikulum institusional sebagai kompetensi pendukung dan kompetensi lain mencakup pengalaman belajar dan substansi yang mendukung pencapaian kedua kompetensi tersebut, dengan elemen-elemen yang terdiri atas: a. nasionalisme dan landasan kepribadian; b. penguasaan akademik kependidikan; c. penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni; d. kemampuan berkarya dan keterampilan; e. sikap dan perilaku dalam berkarya berdasarkan ilmu dan ketrampilan yang dikuasai; f. penguasaan kaidah berkepribadian dan bermasyarakat sesuai dengan pilihan keahlian.

5) Landasan Sosiologis

Selain landasan psikologi, kurikulum juga membutuhkan landasan sosiologis agar berdaya guna dan berhasil guna dalam pelaksanaannya. Dengan landasan sosiologis ini, kurikulum memiliki kekuatan berlaku secara empiris, sehingga dapat menjadi salah satu

piranti dalam proses pendidikan di perguruan tinggi. Landasan sosiologis yang dimaksud dapat dirumuskan sebagai berikut.

Era globalisasi ditandai dengan ciri kekhasan (*special character*) dan tanpa batas (*borderless*) dalam pendidikan. Dewasa ini, pendidikan telah mengalami perubahan sedemikian rupa yang tiap-tiap perguruan tinggi diharuskan memiliki ciri khas dalam pendidikannya, terutama dalam kurikulumnya. Kurikulum yang memiliki ciri khas akan menjadi pembeda antara perguruan tinggi yang sejenis. Selain itu, kurikulum yang memiliki ciri khas tersebut juga menjadi unggulan bagi perguruan tinggi yang bersangkutan dibandingkan dengan perguruan tinggi lain. Melalui kurikulum yang berciri khas itu, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong berpotensi dapat memenangkan persaingan di era yang tanpa batas.

Kerja sama dengan semua pihak dalam penyusunan kurikulum. Penyusunan kurikulum harus memperhatikan harapan dan kebutuhan para pihak, terutama masyarakat profesi dan pengguna lulusan. Melalui kerjasama dengan masyarakat profesi, kurikulum diharapkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam bidangnya. Adapun melalui kerjasama dengan pengguna lulusan, kurikulum diharapkan akan sesuai dengan kebutuhan pasar (*marketable*). Dengan demikian, lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong akan berkompeten di bidangnya dan kompetitif di dunia kerja.

V. VISI, MISI, TUJUAN PROGRAM STUDI PTI

Visi	“Menghasilkan lulusan yang unggul dan berwawasan global dalam bidang Pendidikan Teknologi Informasi Berbasis <i>techno-edupreneur</i> pada tahun 2037”. : https://pti.unimudasorong.ac.id/pages/visi-dan-misi
Misi	1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran dalam bidang Pendidikan Teknologi Informasi yang inovatif, kreatif, dan humanis berwawasan nilai-nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah. 2. Menyelenggarakan penelitian dan publikasi di bidang pendidikan teknologi informasi yang inovatif dan kompetitif. 3. Menyelenggarakan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berkualitas dibidang Pendidikan teknologi informasi. 4. Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak di tingkat nasional dan internasional dalam mengembangkan Program Studi Pendidikan Teknologi

	Informasi. 5. Menumbuhkembangkan jiwa teckno-eduprenuer mahasiswa melalui Pendidikan dan pelatihan.
Tujuan	1. Menghasilkan calon pendidik dan pengajar dalam bidang Pendidikan Teknologi Informasi yang inovatif, kreatif, dan humanis berwawasan nilai-nilai Al Islam dan Kemuhammadiyah. 2. Menghasilkan penelitian dan publikasi di bidang pendidikan teknologi informasi yang inovatif dan kompetitif. 3. Menghasilkan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berkualitas dibidang Pendidikan teknologi informasi. 4. Menghasilkan kerja sama dengan berbagai pihak di tingkat nasional dan internasional dalam mengembangkan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. 5. Menghasilkan jiwa techno-eduprenuer pada mahasiswa melalui Pendidikan dan pelatihan.

VI. PROFIL LULUSAN PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

Profil lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong sebagai berikut.

Profil	Deskripsi
Pendidik	Pendidik Teknologi Informasi dan Komputer, (Guru SMP/ sederajat dan SMA/SMK/ sederajat), dalam bidang rekayasa perangkat lunak (RPL), sistem komputer, teknik computer jaringan (TKJ), Desain Komunikasi Visual (DKV), dan multimedia.
Instruktur/ <i>Trainer</i>	Instruktur/Trainier pada diklat industri atau lembaga pendidikan bidang Teknologi Informasi dan Komputer.
Peneliti Pemula	Peneliti bidang pendidikan teknologi informasi dan komputer.
Tenaga profesional bidang Teknologi Informasi	Tenaga profesional bidang teknologi informasi sebagai perancang dan pengembang perangkat lunak, administrator jaringan dan atau desainer visual/multimedia pembelajaran di perusahaan bidang teknologi informasi (<i>software house</i>) maupun <i>production house</i> yang memiliki jiwa <i>techno-edupreneur</i> .
Wirausahawan	Sarjana yang mampu berdikari secara ekonomi dengan cara membuka usaha dalam bidang pendidikan, teknologi dan informasi.

VII. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian pembelajaran lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong sebagai berikut.

Unsur Deskripsi	Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran
Sikap	S1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam 2020 tentang SN-DIKTI menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
	S4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
	S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
	S11	Menginternalisasi nilai-nilai multikultural, Al-Islam dan Kemuhammadiyah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara
Pengetahuan	P1	Mampu memahami konsep, teori, metode, strategi dan model

		pembelajaran Teknologi Informasi di satuan pendidikan
	P2	Mampu menguasai dan memahami teori dan model instruksional dan integrasinya dengan siklus pengembangan media/aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar
	P3	Mampu menguasai konsep dan teknik pengembangan konten pembelajaran interaktif dengan menerapkan prinsip instruksional dan teknologi terkini
	P4	Mampu menguasai konsep-konsep dalam statistical methods, probability, dan mathematics of computing
	P5	Mampu memahami pengetahuan dasar bidang keilmuan komputer
	P6	Mampu memahami konsep alur prosedural dalam pemrograman komputer
	P7	Mampu memahami pengetahuan dasar arsitektur komputer dalam mendukung kinerja sistem komputer
	P8	Mampu menguasai konsep-konsep dalam pengembangan dan pengelolaan sistem informasi
	P9	Mampu menguasai konsep dan prosedur dalam perancangan, implementasi dan pengelolaan jaringan
	P10	Mampu menjalin komunikasi dengan baik dalam bidang pendidikan dan non pendidikan
	P11	Mampu memahami nilai-nilai kemanusiaan, keimanan, dan kemuhammadiyah, dan implikasinya bagi pembentukan kepribadian.
	KU 1	Mampu mengembangkan konsep, teori, metode, strategi, model dan pembelajaran Teknologi Informasi di satuan pendidikan
	KU 2	Mampu merancang dan mendesain riset di bidang teknologi informasi
	KU 3	Mampu merancang dan mengembangkan media/aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar.
	KU 4	Mampu merancang dan mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan menerapkan prinsip instruksional dan

Keterampilan Umum		teknologi terkini
	KU 5	Mampu menerapkan konsep-konsep dalam statistical methods, probability, dan mathematics of computing
	KU 6	Mampu menerapkan konsep alur prosedural dalam pemrograman komputer
	KU 7	Mampu menerapkan konsep arsitektur komputer, prinsip-prinsip kerja sistem operasi, dan konsep sistem jaringan.
	KU 8	Mampu medesain prototype software dan hardware yang valid dan efektif
	KU 9	Mampu menerapkan etika dan profesionalisme di bidang Teknologi Informasi
	KU10	Mampu Mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dan kolega, sejawat, di dalam lembaga dan hubungan sosial bermasyarakat yang lebih luas.
Keterampilan Khusus	KK 1	Mampu mempraktikkan pengelolaan pembelajaran sekaligus interaksi peserta didik dengan memanfaatkan berbagai media dan strategi pengajaran yang berbasis teknologi informasi sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik dan juga melakukan kegiatan administrasi pendidikan yang mendukung pengajaran sesuai dengan karakteristik bidang studi teknologi informasi, kebutuhan kurikulum, dan kebijakan satuan pendidikan yang berlaku.
	KK 2	Mampu mengelola dan mengembangkan program pengajaran yang terdiri dari komponen tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pengajaran di bidang teknologi informasi pada satuan pendidikan sesuai kurikulum yang berlaku serta memanfaatkan hasil penelitian bidang pendidikan untuk menghasilkan pelaksanaan program pengajaran yang sesuai dengan karakteristik bidang studi teknologi informasi, kebutuhan kurikulum, dan kebijakan satuan pendidikan yang berlaku.
	KK 3	Mampu menghasilkan riset di bidang teknologi informasi yang bermanfaat bagi masyarakat yang terpublikasi nasional atau internasional

	KK 4	Mampu menghasilkan, mendesain ulang, dan mengevaluasi media/aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar
	KK 5	Mampu menghasilkan dan memvalidasi konten pembelajaran interaktif di setiap jenjang pendidikan dengan menerapkan instruksional dan teknologi terkini.
	KK 6	Mampu merancang dan mengembangkan arsitektur komputer, prinsip-prinsip kerja sistem operasi untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengelola sistem jaringan yang mempunyai kinerja tinggi, aman, dan efisien
	KK 7	Mampu menganalisis dan memodelkan saintis bidang pendidikan menggunakan konsep statistical methods, probability, dan mathematics of computing
	KK 8	Mampu merancang dan mengembangkan software dan hardware yang bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan.
	KK 9	Mampu menghasilkan media/aplikasi berbasis techno-edupreneur yang dapat menjadi solusi permasalahan dibidang teknologi, pendidikan, dan entrepreneurship

Hubungan capaian pembelajaran dengan profil lulusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong sebagai berikut.

Sikap (S)	Pendidik	Instruktur/ <i>Trainer</i>	Peneliti Pemula	Tenaga profesional bidang Teknologi Informasi	Wirausahawan
Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius	√	√	√	√	√
Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam 2020 tentang SN-DIKTI menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika	√	√	√	√	√
Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;	√	√	√	√	√
Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	√	√	√	√	√
Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	√	√	√	√	√
Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	√	√	√	√	√
Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara	√	√	√	√	√
Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	√	√	√	√	√
Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri	√	√	√	√	√
Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	√	√	√	√	√
Menginternalisasi nilai-nilai multikultural, Al-Islam dan Kemuhammadiyah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	√	√	√	√	

Pengetahuan (P)	Pendidik	Instruktur/ Trainer	Peneliti Pemula	Tenaga profesional bidang Teknologi Informasi	Wirausahawan
Mampu mengembangkan konsep, teori, metode, strategi, model dan pembelajaran Teknologi Informasi di satuan pendidikan	√				
Mampu merancang dan mendesain riset di bidang teknologi informasi	√		√		
Mampu merancang dan mengembangkan media/aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar.	√	√	√	√	√
Mampu merancang dan mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan menerapkan prinsip instruksional dan teknologi terkini	√	√	√		
Mampu menerapkan konsep-konsep dalam statistical methods, probability, dan mathematics of computing	√	√	√		
Mampu menerapkan konsep alur prosedural dalam pemrograman komputer	√	√		√	√
Mampu menerapkan konsep arsitektur komputer, prinsip- prinsip kerja sistem operasi, dan konsep sistem jaringan.	√	√		√	
Mampu medesain prototype software dan hardware yang valid dan efektif	√	√		√	√
Mampu menerapkan etika dan profesionalisme di bidang Teknologi Informasi	√	√	√	√	√

Mampu Mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dan kolega, sejawat, di dalam lembaga dan hubungan sosial bermasyarakat yang lebih luas.	√	√	√	√	√
Keterampilan Umum (KU)	Pendidik	Instruktur/ <i>Trainer</i>	Peneliti Pemula	Tenaga profesional bidang Teknologi Informasi	Wirausahawan
Mampu mengembangkan konsep, teori, metode, strategi, model dan pembelajaran Teknologi Informasi di satuan pendidikan	√				
Mampu merancang dan mendesain riset di bidang teknologi informasi	√		√		
Mampu merancang dan mengembangkan media/aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar.	√	√	√	√	√
Mampu merancang dan mengembangkan konten pembelajaran interaktif dengan menerapkan prinsip instruksional dan teknologi terkini	√	√	√		
Mampu menerapkan konsep-konsep dalam statistical methods, probability, dan mathematics of computing	√	√	√		
Mampu menerapkan konsep alur prosedural dalam pemrograman komputer	√	√		√	√
Mampu menerapkan konsep arsitektur komputer, prinsip- prinsip kerja sistem operasi, dan konsep sistem jaringan.	√	√		√	
Mampu medesain prototype software dan hardware yang valid dan efektif	√	√		√	√

Mampu menerapkan etika dan profesionalisme di bidang Teknologi Informasi	√	√	√	√	√
Mampu Mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dan kolega, sejawat, di dalam lembaga dan hubungan sosial bermasyarakat yang lebih luas.	√	√	√	√	√
Keterampilan Khusus	Pendidik	Instruktur/ Trainer	Peneliti Pemula	Tenaga profesional bidang Teknologi Informasi	Wirausahawan
Mampu mempraktikkan pengelolaan pembelajaran sekaligus interaksi peserta didik dengan memanfaatkan berbagai media dan strategi pengajaran yang berbasis teknologi informasi sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik dan juga melakukan kegiatan administrasi pendidikan yang mendukung pengajaran sesuai dengan karakteristik bidang studi teknologi informasi, kebutuhan kurikulum, dan kebijakan satuan pendidikan yang berlaku.	√	√			
Mampu mengelola dan mengembangkan program pengajaran yang terdiri dari komponen tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pengajaran di bidang teknologi informasi pada satuan pendidikan sesuai kurikulum yang berlaku serta memanfaatkan hasil penelitian bidang pendidikan untuk menghasilkan pelaksanaan program pengajaran yang sesuai dengan karakteristik bidang studi teknologi informasi, kebutuhan kurikulum, dan kebijakan satuan pendidikan yang berlaku.	√	√	√		
Mampu menghasilkan riset di bidang teknologi informasi yang bermanfaat bagi masyarakat yang terpublikasi nasional atau internasional	√		√		
Mampu menghasilkan, mendesain ulang, dan mengevaluasi media/aplikasi	√	√	√		

pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar					
Mampu menghasilkan dan memvalidasi konten pembelajaran interaktif di setiap jenjang pendidikan dengan menerapkan instruksional dan teknologi terkini.	√	√	√		
Mampu merancang dan mengembangkan arsitektur komputer, prinsip- prinsip kerja sistem operasi untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengelola sistem jaringan yang mempunyai kinerja tinggi, aman, dan efisien	√	√		√	√
Mampu menganalisis dan memodelkan saintis bidang pendidikan menggunakan konsep statistical methods, probability, dan mathematics of computing	√	√	√		
Mampu merancang dan mengembangkan software dan hardware yang bermanfaat bagi masyarakat dan keilmuan.	√		√	√	√
Mampu menghasilkan media/aplikasi berbasis techno-edupreneur yang dapat menjadi solusi permasalahan dibidang teknologi, pendidikan, dan entrepreneurship	√		√	√	√

VIII. BAHAN KAJIAN

Bahan kajian adalah suatu bangunan keilmuan, teknologi atau seni, objek yang akan dipelajari, yang menunjukkan ciri cabang ilmu tertentu, atau dengan kata lain menunjukkan bidang kajian atau inti keilmuan suatu program studi. Selain itu bahan kajian juga dapat pula berupa pengetahuan/bidang kajian yang akan dikembangkan, keilmuan yang sangat potensial atau dibutuhkan masyarakat untuk masa yang akan datang, tetapi bukan merupakan mata kuliah. Lingkup Bahan Kajian ini didasarkan pada empat aspek capaian pembelajaran, meliputi aspek Sikap dan Tata Nilai, Aspek Penguasaan Pengetahuan, Aspek Ketrampilan Khusus, dan Aspek Keterampilan Umum. Rumusan tentang bahan kajian ini dikaitkan dengan empat aspek capaian pembelajaran Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong sebagai berikut. sebagaimana tampak pada tabel di bawah ini :

Tabel Bahan Kajian (BK)

C P	Information Technology Education Study							Algorithm and Programming					Architecture and Computer Network							Multimedia				Software Engineering						Social					
	Perencanaan dan pengembangan program pengajaran	Landasan ilmu pendidikan	Perkembangan ilmu teknologi informasi	Karakteristik peserta didik	Substansi kurikulum	Microteaching education	Metode Statistika	Algoritma dan Kompleksitas	Struktur Data dan Algoritma	Bahasa Pemrograman	Matematika Komputasi	Artificial Intelligence (AI)	Arsitektur dan Organisasi Komputer	Sistem Operasi	Dasar-Dasar Sistem	Jaringan dan Komunikasi	Penjaminan dan Keamanan Informasi	Rangkaian sistem digital	Microcontroller embedded system	Grafis dan Visualisasi	Animasi 3D Dimensi	Pengembangan Media Pembelajaran	Dasar-dasar desain grafis	Interaksi Manusia dan Komputer	Manajemen Informatika	Pengembangan Berbasis Platform	Dasar-dasar pengembangan Perangkat Lunak	Analisis dan Perancangan Basis Data	Rekayasa Perangkat Lunak	Pendidikan kewarganegaraan dan Ideologi	Kewirausahaan	Pemikiran Islam Modern dan kontemporer	Pancasila dan kewarganegaraan	Kemampuan Komunikasi	Etika Profesi
	BK 1	BK 2	BK 3	BK 4	BK 5	BK 6	BK 7	BK 8	BK 9	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20	BK 21	BK 22	BK 23	BK 24	BK 25	BK 26	BK 27	BK 28	BK 29	BK 30	BK 31	BK 32	BK 33	BK 34	BK 35
	S1																																		
	S2																																		
	S3																																		
	S4																																		
	S5																																		
	S6																																		
	S7																																		
S8																																			
S9																																			
S10																																			
S11																																			

Core																												ADDITIONAL								
C P	Information Technology Education Study							Algorithm and Programming					Architecture and Computer Network							Multimedia				Software Engineering							Social					
	Perencanaan dan pengembangan program pengajaran	landasan - landasan ilmu pendidikan	perkembangan ilmu bidang teknologi informasi	karakteristik peserta didik	subsistensi kurikulum	microteaching dan penelitian	Metode Statistik dan penelitian	Algoritma dan Kompleksitas	Struktur Data dan Algoritma	Bahasa Pemrograman	Matematika Komputasi	Artificial Intelligence (AI)	Arsitektur dan Organisasi Komputer	Sistem Operasi	Dasar - Dasar Sistem	Jaringan dan Komunikasi	Penjaminan dan Keamanan Informasi	Rangkaian sistem digital	Micro controller embedded system	Grafis dan Visualisasi	Animasi 3D Dimensi	Pengembangan Media Pembelajaran	Dasar - dasar desain komputer	Interaksi Manusia dan Komputer	Manajemen Informasi	Pengembangan Berbasis Platform	Dasar-dasar pengembangan Perangkat Lunak	Analisis dan Perancangan Basis Data	Rekayasa Perangkat Lunak	Pendidikan kewarganegaraan dan Ideologi	Kewirausahaan	Pemikiran Islam Modern dan kontemporer	Pancasila dan kewarganegaraan	Kemampuan Komunikasi	Etika Profesi	
	BK 1	BK 2	BK 3	BK 4	BK 5	BK 6	BK 7	BK 8	BK 9	BK 10	BK 11	BK 12	BK 13	BK 14	BK 15	BK 16	BK 17	BK 18	BK 19	BK 20		BK 21	BK 22	BK 23	BK 24	BK 25	BK 26	BK 27	BK 28	BK 29	BK 30	BK 31	BK 32	BK 33	BK 34	
	PP1																																			
PP2																																				
PP3																																				
PP4																																				
PP5																																				
PP6																																				
PP7																																				
PP8																																				
PP																																				

[illegible]

IX. STRUKTUR MATA KULIAH

Pada kurikulum Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, ada enam (6) jalur kurikulum yang bisa dipilih oleh mahasiswa, yaitu Jalur A, Jalur B, Jalur C, Jalur D, Jalur E, dan Jalur F. Keenam jalur tersebut masing-masing memiliki sajian mata kuliah yang harus diselesaikan mahasiswa mulai Semester satu (1) hingga Semester delapan (8). Pada keenam jalur tersebut memiliki struktur yang sama pada Semester satu (1) hingga Semester empat (4), namun memiliki struktur yang matakuliah berbeda-beda sesuai jalurnya pada Semester 5 hingga Semester 8.

Mahasiswa harus sudah menentukan jalur kurikulum yang akan diambil sejak tahun ke tiga masa studi, yaitu awal semester ke lima. Jalur kurikulum yang dipilih harus dengan persetujuan dari Dosen Pembimbing Akademik dan dengan sepengetahuan Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA). Apabila mahasiswa sudah menentukan jalur kurikulum yang dipilih, maka mahasiswa tidak diperkenankan mengubah jalur kurikulum tersebut di tengah perjalanan studinya.

a. Struktur Kurikulum Jalur A (Reguler)

Pada Struktur Kurikulum Pendidikan Teknologi Informasi Jalur Reguler (Jalur A), total sks yang diambil selama studi pada Jalur Reguler (Jalur A) adalah 144 SKS sudah termasuk Seminar Usulan penelitian (2 sks) dan Skripsi (4 sks). Mahasiswa diwajibkan mengambil Mata Kuliah Pilihan di dalam Program Studi (MKPPS) total 27 SKS mulai Semester 5 (lima) sebanyak 6 SKS dan pada semester 6 (enam) 21 SKS yang telah disediakan pada kelompok Mata Kuliah Pilihan di dalam Program Studi (MKPPS) sebanyak 40 SKS yang merujuk pada profil lulusan program studi. Mahasiswa wajib melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar (4 SKS), Praktik Industri (3 SKS), dan Kuliah Pengabdian Masyarakat (4 SKS). Berikut sajian SKS semester jalur A (Reguler)

Tabel 1.1 sebaran SKS persemester Jalur A (Reguler)

NO	Semester	Jumlah SKS	
		Wajib	Pilihan**
1	I	19	-
2	II	20	-
3	III	23	-
4	IV	23	-
5	V	16	6
6	VI	-	21
7	VII	14	-
8	VIII	4	-
TOTAL		119	27

Tabel 1.2 Struktur Kurikulum Semester 1 hingga semester 8

Semester I

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKWKPTI01	Agama Islam (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Katolik (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Protestan (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Hindu (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Budha (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
2	MKPUPTI01	Bahasa Inggris	2	-	-	-	-
3	KOMPTI101	Pemrograman Dasar	3	V	-	-	-
4	MKPPTI101	Perkembangan Peserta Didik	3	-	-	-	-
5	KOMPTI102	Pengantar Keilmuan Komputer	2	-	-	-	-
6	MKPPTI102	Filsafat dan Ilmu Pendidikan	3	-	-	-	-
7	MKWKPTI02	Bahasa Indonesia	2	-	-	-	-
8	KOMPTI103	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3	-	-	-	-
		TOTAL	19				

Semester II

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKWKPTI03	Agama Islam (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Katolik (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Protestan (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Hindu (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Budha (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
2	MKWKPTI04	Kewarganegaraan	2	-	-	-	-
3	KOMPTI201	Sistem Informasi dan Proses Bisnis	2	-	-	-	-

4	KOMPTI202	Desain Antarmuka Pengguna	3	V	-	-	-
5	MKPPTI201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	3	-	-	-	-
6	KOMPTI203	Matematika Komputasi	3	-	-	-	-
7	MKPPTI202	Teori Belajar dan Pembelajaran	3	-	-	-	-
8	MKPPTI203	Statistika Dasar	3	-	-	-	-
		TOTAL	20				

Semester III

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKPUPTI02	AIK III (Kemuhammadiyah)	1	-	MKWKPTI01	Agama Islam (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	E
					MKWKPTI03	Agama Budha (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	E
2	MKWKPTI05	Pancasila	2	-	-	-	-
3	MKPPTI301	Perencanaan dan Desain Pembelajaran	3	-	MKPPTI201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	E
					MKPPTI202	Teori Belajar dan Pembelajaran	E
4	MKPPTI302	Penilaian dan Evaluasi Hasil Belajar	3	-	MKPPTI201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	E
					MKPPTI203	Statistika Dasar	E

5	KOMPTI301	Algoritma dan Struktur Data	3	V	-	-	-
6	KOMPTI302	Desain Basis Data dan SQL	3	V	-	-	-
7	KOMPTI303	Pengantar Sains Data	2	-	MKPPTI 203	Statistika Dasar	E
8	KOMPTI304	Sistem Operasi	3	V	KOMPTI 103	Arsitektur dan Organisasi Komputer	E
9	KOMPTI305	Pemrograman Berorientasi Objek	3	V	KOMPTI 101	Pemrograman Dasar	-
		TOTAL	23				

Semester IV

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKPUPTI03	AIK IV (Islam dan Ilmu Pengetahuan)	1			AIK I	E
						AIK II	E
						AIK III	E
2	MKPUPTI04	Bahasa Arab	2	-	-	-	-
3	MKPPTI401	Manajemen Pengetahuan dan Sumber Belajar	3	-		Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	E
4	MKPPTI402	Etika Profesi	2	-		-	-
5	KOMPTI401	Jaringan Komputer	3	V		Sistem Operasi	E
6	KOMPTI402	Pemrograman Web dan Teknologi Internet	3	V		Pemrograman Berorientasi Objek	E
						Desain Basis Data & SQL	E
						Desain Antarmuka Pengguna	E
7	KOMPTI403	Analisis dan Desain Sistem Informasi	3	-		Sistem Informasi dan Proses Bisnis	E
8	KOMPTI404	Kecerdasan Buatan	3	-		Matematika Komputasi	E
9	KOMPTI405	Desain Interaksi Media Pembelajaran	3	V		Desain Antarmuka Pengguna	E

		TOTAL	23				
--	--	--------------	----	--	--	--	--

Semester V

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	KOMPTI501	Implementasi dan Pengujian Sistem Informasi	3	V		Analisis dan Desain Sistem Informasi	E
2	MKPPTI501	Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas	3	V		Perencanaan dan Desain Pembelajaran	E
3	KOMPTI502	Penambangan Data	3	V		Pengantar Sains Data	E
4	MKPUPTI05	Entrepreneurship	2	-	-	-	-
5	MKPPTI502	Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	3	-	-	Menempuh ≥ 60 SKS Lulus	-
6	MKPUPTI06	Pendidikan Kecakapan Hidup	2	V	-	-	-
7	**))	Pilihan dalam Program Studi (MKPPS)	6	**))	**))	**))	**))
		TOTAL	22				

Semester VI

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	**))	Pilihan dalam Program Studi (MKPPS)	21	**))	**))	**))	**))
		TOTAL	21				

Semester VII

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKLPPTI01	Asistensi Mengajar	4	V	-	Menempuh semua mata kuliah wajib kependidikan,	D
					-	Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas	B
					-	Menempuh ≥ 120	-

						SKS Lulus	
					-	IPK $\geq 3,0$	
2	MKLPPTI02	Praktik Industri	4	V	-	Menempuh ≥ 96 SKS Lulus	-
3	MKLPPTI03	Pengabdian Kepada Masyarakat	4	V	-	Sesuai dengan aturan Fakultas Pendidikan Eksakta	-
4	PTI700001	Seminar Usulan Penelitian (SUP)	2			Menempuh ≥ 120 SKS Lulus	
						IPK $\geq 3,0$	
		TOTAL	14				

Semester VIII

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	PTI700002	Skripsi/Tugas Akhir	4	V	-	Menempuh ≥ 140 SKS Lulus	-
					-	Untuk bisa menempuh ujian skripsi, jumlah MK wajib bernilai D/D+ maks. 10%, nilai E 0%	-
						IPK wajib ≥ 3.0	
		TOTAL	4				

Keterangan:

*) Mata kuliah wajib kependidikan: Perkembangan Peserta Didik, Filsafat dan Ilmu Pendidikan, Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi, Teori Belajar dan Pembelajaran, Perencanaan dan Desain Pembelajaran, Penilaian dan Evaluasi Hasil Belajar, Manajemen Pengetahuan dan Sumber Belajar, Desain Interaksi Media Pembelajaran, serta Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas

**) Menyesuaikan

b. Struktur Jalur Merdeka Belajar A

Pada Struktur Kurikulum Pendidikan Jalur Merdeka Belajar A Mahasiswa melakukan pembelajaran 1 Semester di dalam program studi lain pada Perguruan Tinggi Internal Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, total sks yang diambil selama studi pada Jalur Merdeka Belajar A adalah 147

SKS. Mahasiswa diwajibkan mengambil Mata Kuliah Pilihan di dalam Program Studi (MKPPS) mulai pada Semester 5 (lima) serta diwajibkan mengambil Mata Kuliah di luar Program Studi di dalam UNIMUDA (MKPLPS) pada semester 6 (enam). Mahasiswa wajib melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar, Praktik Industri (PI), dan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM).

Tabel 1.3 sebaran SKS persemester Jalur Merdeka Belajar A

NO	Semester	Jumlah SKS		Pilihan MKPLPS**
		Wajib	Pilihan MKPPS**	
1	I	19	-	-
2	II	20	-	-
3	III	23	-	-
4	IV	23	-	-
5	V	16	6	-
6	VI	-	12	9
7	VII	14	-	-
8	VIII	4	-	-
TOTAL		119	18	9

Tabel 1.4 Struktur Kurikulum Semester 1 hingga semester 8

Semester I

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKWKPTI01	Agama Islam (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Katolik (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Protestan (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Hindu (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Budha (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
2	MKPUPTI01	Bahasa Inggris	2	-	-	-	-
3	KOMPTI101	Pemrograman Dasar	3	V	-	-	-
4	MKPPTI101	Perkembangan Peserta Didik	3	-	-	-	-
5	KOMPTI102	Pengantar Keilmuan Komputer	2	-	-	-	-
6	MKPPTI102	Filsafat dan Ilmu Pendidikan	3	-	-	-	-
7	MKWKPTI02	Bahasa Indonesia	2	-	-	-	-

8	KOMPTI103	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3	-	-	-	-
		TOTAL	19				

Semester II

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKWK PTI03	Agama Islam (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Katolik (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Protestan (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Hindu (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Budha (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
2	MKWK PTI04	Kewarganegaraan	2	-	-	-	-
3	KOMPTI201	Sistem Informasi dan Proses Bisnis	2	-	-	-	-
4	KOMPTI202	Desain Antarmuka Pengguna	3	V	-	-	-
5	MKPPTI201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	3	-	-	-	-
6	KOMPTI203	Matematika Komputasi	3	-	-	-	-
7	MKPPTI202	Teori Belajar dan Pembelajaran	3	-	-	-	-
8	MKPPTI203	Statistika Dasar	3	-	-	-	-
		TOTAL	20				

Semester III

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKPUPTI02	AIK III (Kemuhammadiyah)	1	-	MKW KPTI01	Agama Islam (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	E

					MKW K PTI03	Agama Budha (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	E
2	MKWK PTI05	Pancasila	2	-	-	-	-
3	MKPPTI301	Perencanaan dan Desain Pembelajaran	3	-	MKPP TI201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	E
					MKPP TI202	Teori Belajar dan Pembelajaran	E
4	MKPPTI302	Penilaian dan Evaluasi Hasil Belajar	3	-	MKPP TI201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	E
					MKPP TI203	Statistika Dasar	E
5	KOMPTI301	Algoritma dan Struktur Data	3	V	-	-	-
6	KOMPTI302	Desain Basis Data dan SQL	3	V	-	-	-
7	KOMPTI303	Pengantar Sains Data	2	-	MKPP TI203	Statistika Dasar	E
8	KOMPTI304	Sistem Operasi	3	V	KOMP TI103	Arsitektur dan Organisasi Komputer	E
9	KOMPTI305	Pemrograman Berorientasi Objek	3	V	KOMP TI101	Pemrograman Dasar	-
		TOTAL	23				

Semester IV

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKPUPTI03	AIK IV (Islam dan Ilmu Pengetahuan)	1			AIK I	E
						AIK II	E
						AIK III	E
2	MKPUPTI04	Bahasa Arab	2	-	-	-	-
3	MKPPTI401	Manajemen Pengetahuan dan Sumber Belajar	3	-		Manajemen Kurikulu m dan	E

						Bidang Studi	
4	MKPPTI402	Etika Profesi	2	-		-	-
5	KOMPTI401	Jaringan Komputer	3	V		Sistem Operasi	E
6	KOMPTI402	Pemrograman Web dan Teknologi Internet	3	V		Pemrograman Berorientasi Objek	E
						Desain Basis Data & SQL	E
						Desain Antarmuka Pengguna	E
7	KOMPTI403	Analisis dan Desain Sistem Informasi	3	-		Sistem Informasi dan Proses Bisnis	E
8	KOMPTI404	Kecerdasan Buatan	3	-		Matematika Komputasi	E
9	KOMPTI405	Desain Interaksi Media Pembelajaran	3	V		Desain Antarmuka Pengguna	E
		TOTAL	23				

Semester V

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	KOMPTI501	Implementasi dan Pengujian Sistem Informasi	3	V		Analisis dan Desain Sistem Informasi	E
2	MKPPTI501	Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas	3	V		Perencanaan dan Desain Pembelajaran	E
3	KOMPTI502	Penambangan Data	3	V		Pengantar Sains Data	E
4	MKPUPTI05	Entrepreneurship	2	-	-	-	-
5	MKPPTI502	Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	3	-	-	Menempuh ≥ 60 SKS Lulus	-
6	MKPUPTI06	Pendidikan Kecakapan Hidup	2	V	-	-	-
7	**))	Pilihan dalam Program Studi (MKPPS)	6	**))	**))	**))	**))
		TOTAL	22				

Semester VI

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai

1	**))	Pilihan dalam Program Studi (MKPPS)	12	**))	**))	**))	**))
2	**))	Pilihan Luar Program Studi (MKPLPS)	9	**))	**))	**))	**))
		TOTAL	21				

Semester VII

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKLPPTI01	Asistensi Mengajar	4	V	-	Menempuh semua mata kuliah wajib kependidikan,	D
					-	Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas	B
					-	Menempuh ≥ 120 SKS Lulus	-
					-	IPK $\geq 3,0$	
2	MKLPPTI02	Praktik Industri	4	V	-	Menempuh ≥ 96 SKS Lulus	-
3	MKLPPTI03	Pengabdian Kepada Masyarakat	4	V	-	Sesuai dengan aturan Fakultas Pendidikan Eksakta	-
4	PTI700001	Seminar Usulan Penelitian (SUP)	2			Menempuh ≥ 120 SKS Lulus	
						IPK $\geq 3,0$	
		TOTAL	14				

Semester VIII

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	PTI700002	Skripsi/Tugas Akhir	4	V	-	Menempuh ≥ 140 SKS Lulus	-
					-	Untuk bisa menempuh ujian skripsi, jumlah MK wajib bernilai D/D+ maks. 10%, nilai E 0%	-

					-	IPK wajib $\geq$ 3.0	-
		TOTAL	4				

Keterangan:

*) Mata kuliah wajib kependidikan: Perkembangan Peserta Didik, Filsafat dan Ilmu Pendidikan, Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi, Teori Belajar dan Pembelajaran, Perencanaan dan Desain Pembelajaran, Penilaian dan Evaluasi Hasil Belajar, Manajemen Pengetahuan dan Sumber Belajar, Desain Interaksi Media Pembelajaran, serta Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas

**) Menyesuaikan

c. Struktur Jalur Merdeka Belajar B

Pada Struktur Kurikulum Pendidikan Jalur Merdeka Belajar B Mahasiswa melakukan pembelajaran 1 Semester diluar Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, total sks yang diambil selama studi pada Jalur Merdeka Belajar B adalah 147 SKS. Mahasiswa diwajibkan mengambil Mata Kuliah Pilihan di dalam Program Studi (MKPPS) mulai pada Semester 5 (lima). Mahasiswa wajib melaksanakan kegiatan Asistensi Mengajar, dan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM).

Tabel 1.4 sebaran SKS persemester Jalur Merdeka Belajar B

NO	Semester	Jumlah SKS		Merdeka Belajara di Luar UNIMUDA **
		Wajib	Pilihan MKPPS**	
1	I	19	-	-
2	II	20	-	-
3	III	23	-	-
4	IV	23	-	-
5	V	16	6	-
6	VI	-	12	-
7	VII	10	-	14
8	VIII	4	-	-
TOTAL		115	18	14

Tabel 1.5 Struktur Kurikulum Semester 1 hingga semester 8

Semester I

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKWKPTI 01	Agama Islam (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Katolik (AIK	1	-	-	-	-

		I-Keimanan dan Kemanusiaan)					
		Agama Protestan (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Hindu (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
		Agama Budha (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	1	-	-	-	-
2	MKPUPTI01	Bahasa Inggris	2	-	-	-	-
3	KOMPTI101	Pemrograman Dasar	3	V	-	-	-
4	MKPPTI101	Perkembangan Peserta Didik	3	-	-	-	-
5	KOMPTI102	Pengantar Keilmuan Komputer	2	-	-	-	-
6	MKPPTI102	Filsafat dan Ilmu Pendidikan	3	-	-	-	-
7	MKWKPTI02	Bahasa Indonesia	2				
8	KOMPTI103	Arsitektur dan Organisasi Komputer	3	-	-	-	-
		TOTAL	19				

Semester II

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKWKPTI03	Agama Islam (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Katolik (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Protestan (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Hindu (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
		Agama Budha (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	1	-	-	-	-
2	MKWKPTI04	Kewarganegaraan	2	-	-	-	-
3	KOMPTI201	Sistem Informasi dan Proses Bisnis	2	-	-	-	-

4	KOMPTI20 2	Desain Antarmuka Pengguna	3	V	-	-	-
5	MKPPTI201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	3	-	-	-	-
6	KOMPTI20 3	Matematika Komputasi	3	-	-	-	-
7	MKPPTI202	Teori Belajar dan Pembelajaran	3	-	-	-	-
8	MKPPTI203	Statistika Dasar	3	-	-	-	-
		TOTAL	20				

a. Semester III

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKPUPTI02	AIK III (Kemuhammadiyah)	1	-	MKWK PTI01	Agama Islam (AIK I-Keimanan dan Kemanusiaan)	E
					MKWK PTI03	Agama Budha (AIK II-Ibadah, Akhlak dan Muamalah)	E
2	MKWK PTI05	Pancasila	2	-	-	-	-
3	MKPPTI301	Perencanaan dan Desain Pembelajaran	3	-	MKPPT I201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	E
					MKPPTI 202	Teori Belajar dan Pembelajaran	E
4	MKPPTI302	Penilaian dan Evaluasi Hasil Belajar	3	-	MKPPT I201	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	E
					MKPPTI 203	Statistika Dasar	E
5	KOMPTI301	Algoritma dan Struktur Data	3	V	-	-	-

6	KOMPTI302	Desain Basis Data dan SQL	3	V	-	-	-
7	KOMPTI303	Pengantar Sains Data	2	-	MKPPTI203	Statistika Dasar	E
8	KOMPTI304	Sistem Operasi	3	V	KOMPTI103	Arsitektur dan Organisasi Komputer	E
9	KOMPTI305	Pemrograman Berorientasi Objek	3	V	KOMPTI101	Pemrograman Dasar	-
		TOTAL	23				

Semester IV

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKPUPTI03	AIK IV (Islam dan Ilmu Pengetahuan)	1			AIK I	E
						AIK II	E
						AIK III	E
2	MKPUPTI04	Bahasa Arab	2	-	-	-	-
3	MKPPTI401	Manajemen Pengetahuan dan Sumber Belajar	3	-		Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	E
4	MKPPTI402	Etika Profesi	2	-		-	-
5	KOMPTI401	Jaringan Komputer	3	V		Sistem Operasi	E
6	KOMPTI402	Pemrograman Web dan Teknologi Internet	3	V		Pemrograman Berorientasi Objek	E
						Desain Basis Data & SQL	E
						Desain Antarmuka Pengguna	E
7	KOMPTI403	Analisis dan Desain Sistem Informasi	3	-		Sistem Informasi dan Proses Bisnis	E
8	KOMPTI404	Kecerdasan Buatan	3	-		Matematika Komputasi	E
9	KOMPTI405	Desain Interaksi Media	3	V		Desain Antarmuka	E

		Pembelajaran				Pengguna	
		TOTAL	23				

Semester V

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	KOMPTI501	Implementasi dan Pengujian Sistem Informasi	3	V		Analisis dan Desain Sistem Informasi	E
2	MKPPTI501	Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas	3	V		Perencanaan dan Desain Pembelajaran	E
3	KOMPTI502	Penambangan Data	3	V		Pengantar Sains Data	E
4	MKPUPTI05	Entrepreneurship	2	-	-	-	-
5	MKPPTI502	Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	3	-	-	Menempuh ≥ 60 SKS Lulus	-
6	MKPUPTI06	Pendidikan Kecakapan Hidup	2	V	-	-	-
7	**))	Pilihan dalam Program Studi (MKPPS)	6	**))	**))	**))	**))
		TOTAL	22				

Semester VI

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	**))	Pilihan dalam Program Studi (MKPPS)	12	**))	**))	**))	**))
		TOTAL	12				

Semester VII

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	MKLPPTI01	Asistensi Mengajar	4	V	-	Menempuh semua mata kuliah wajib kependidikan,	D
					-	Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan	B

						Kelas	
					-	Menempuh ≥ 120 SKS Lulus	-
					-	IPK $\geq 3,0$	
2	**)	Satu kegiatan Merdeka Belajar di Luar UNIMUDA (MBLUD)	14	V	**)	**)	**)
3	MKLPPTI03	Pengabdian Kepada Masyarakat	4	V	-	Sesuai dengan aturan Fakultas Pendidikan Eksakta	-
4	PTI700001	Seminar Usulan Penelitian (SUP)	2			Menempuh ≥ 120 SKS Lulus	
						IPK $\geq 3,0$	
		TOTAL	24				

Semester VIII

No	Kode	Mata Kuliah (MK)	SKS	Praktikum	Prasyarat		
					Kode	Mata Kuliah (MK)	Nilai
1	PTI700002	Skripsi/ Tugas Akhir	4	V	-	Menempuh ≥ 140 SKS Lulus	-
					-	Untuk bisa menempuh ujian skripsi, jumlah MK wajib bernilai D/D+ maks. 10%, nilai E 0%	-
					-	IPK wajib ≥ 3.0	-
		TOTAL	4				

Keterangan:

*) Mata kuliah wajib kependidikan: Perkembangan Peserta Didik, Filsafat dan Ilmu Pendidikan, Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi, Teori Belajar dan Pembelajaran, Perencanaan dan Desain Pembelajaran, Penilaian dan Evaluasi Hasil Belajar, Manajemen Pengetahuan dan Sumber Belajar, Desain Interaksi Media Pembelajaran, serta Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas

***) Menyesuaikan

X. DESKRIPSI MATA KULIAH

No.	Mata Kuliah	Deskripsi
1	Jaringan Komputer	Mata kuliah ini mempelajari komputer modern, protokol dan teknologi internet of things yaitu teknologi terbaru pada bidang jaringan komputer yaitu kemampuan komunikasi tanpa memerlukan interaksi manusia ke manusia atau manusia ke komputer. IoT dapat tersusun dari beberapa sensorsensor node yang dilengkapi oleh pemroses data, memori, baterai dan peralatan komunikasi wireless (Wireless Sensor Node/WSN). Sensor node tersebut mengirim data ke Sink dan sink mengirim data ke Server atau Cloud Storage melalui jaringan internet.
2	Pemrograman Dasar	Dalam kuliah ini dipelajari bagaimana menggunakan algoritma dan flowchart untuk memecahkan persoalan sederhana yang terkait dengan pembuatan program komputer, kemudian menuliskan kode program yang sesuai. Penulisan kode program menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang mengandung komponen-komponen: tipe data, sintaks, percabangan, perulangan, larik, dan pointer.
3	Perkembangan Peserta Didik	Mata kuliah PPD ini mempelajari konsep perkembangan secara umum dan hubungannya dengan perkembangan peserta didik, teori perkembangan, prinsip-prinsip

		perkembangan manusia, serta mempelajari perkembangan fisik, intelektual, emosi, sosial dan moral dengan implikasinya pada pendidikan di setiap periodisasi perkembangan manusia dari pranatal sampai lanjut usia, Perkuliahan dilakukan dengan tatap muka, diskusi dan tugas-tugas. Evaluasi dilakukan dengan cara tertulis dan amatan diskusi.
4	Pengantar Keilmuan Komputer	Mata kuliah pengantar teknologi informasi merupakan mata kuliah dasar yang wajib diprogram oleh mahasiswa program studi pendidikan teknologi informasi. Mata kuliah ini membekali pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menguasai berbagai teknologi yang berhubungan dengan sistem computer seperti sistem operasi, operasi file dan folder, utility, mode, konsep dasar sistem komputer, input, process, output dan storage device, sistem bilangan, teknologi multimedia, artificial intelligence dan teknologi komputer di masa depan.
5	Arsitektur dan Organisasi Komputer	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang evolusi dan kinerja komputer dari generasi 1 sampai dengan sekarang, struktur interkoneksi komponen komputer yang dikenal dengan istilah sistem bus, memori terutama cache, internal dan eksternal memori, modul I/O dan CPU sebagai

		bagian komponen komputer, Operating System Support, Computer arithmetic, memahami lebih dalam mengenai set intruksi seperti fungsi, karakteristik, format dan teknik pengalamatannya. Setelah mengikuti perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep dasar dari sebuah mekanisme arsitektur dan organisasi komputer dari setiap generasi.
6	Sistem Operasi	Mata kuliah ini mempelajari pengenalan Umum Sistem Operasi dan Struktur Sistem Komputer, Struktur Sistem Operasi, Manajemen Proses, Penjadwalan Proses, Sinkronisasi dan deadlock, Manajemen Memori, Virtual Memory, manajemen sistem input/output, manajemen dan sekuriti system
7	AIK I (Keimanan dan Kemanusiaan)	Mata kuliah Al-Islam dan Kemuhammadiyah 1 membahas dasar-dasar pengetahuan tentang kemanusiaan dan keimanan. Dalam lingkup materi Tuhan, manusia dan kehidupan, akan dikaji persoalan-persoalan aktual dan mendasar dalam kehidupan masyarakat dari berbagai dimensi secara tematik. Yaitu hakekat manusia, iman dan tauhid yang benar, syirik, takhayul, bid'ah dan khurafat, rukun iman. Tema-tema tersebut diturunkan dari nilai-nilai Islam yang bersumber dari al-Qur'an dan Hadits.
8	Bahasa Indonesia	Dalam mata kuliah ini dibahas

		mengenai sejarah, kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia; ragam bahasa Indonesia; Ejaan Bahasa Indonesia; diksi; kalimat efektif; paragraf; karangan (teks); penulisan karangan ilmiah; pengacuan karangan ilmiah dan teori presentasi ilmiah.
9	Sistem Informasi dan Proses Bisnis	Matakuliah ini memberikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan kepada mahasiswa tentang permasalahan dan perkembangan serta peran Sistem Informasi Bisnis pengertian sistem, informasi, dan Sistem Informasi Bisnis struktur Sistem Informasi Bisnis konsep dan teknologi informasi dalam agribisnis siklus hidup sistem dalam Sistem Informasi Bisnis sistem informasi personal sistem informasi kelompok sistem informasi perusahaan evaluasi dan jaminan mutu Sistem Informasi Bisnis implikasi etis dari Sistem Informasi Bisnis
10	Desain Antarmuka Pengguna	Mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer merupakan materi fundamental di Informatika. Interaksi Manusia dan Komputer merupakan mata kuliah yang mengajarkan mahasiswa tentang bagaimana Interaksi Manusia Komputer serta perannya dalam mewujudkan perangkat lunak yang tepat dan bermanfaat bagi user-nya. Dalam mata kuliah ini juga disampaikan tentang tahap-tahap dalam

		proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) serta tren-tren desain UI yang terkini. Pada perkuliahan ini akan membekali mahasiswa informatika berfikir analitis dan logis.
11	Manajemen Kurikulum dan Bidang Studi	Membahas secara konseptual berbagai aspek manajemen pengembangan kurikulum disertai contoh-contoh praktis lapangan, yang meliputi konsep kurikulum, dan implementasi berbagai model kurikulum di indonesia. Perkuliahan dilaksanakan mandiri/kelompok, tinjauan lapangan dan pembuatan laporan.
12	Matematika Komputasi	Mata kuliah ini mengkaji tentang aplikasi matematika yang diintegrasikan dengan pemrograman komputer. Aplikasi dari matematika pada bidang Ilmu Komputer, antara lain citra digital, sinyal digital, video, prediksi, dan data science. Penerapan nilai eigen, vector eigen, untuk kompresi file/ citra, dan juga untuk ekstraksi fitur permasalahan sederhana pada data science. Transformasi Fourier, Transformasi Wavelet, Reduksi Noise, prediksi, konsep dasar klasifikasi dan pengklusteran, dikaji terapannya untuk permasalahan sekitar khususnya terkait bio-maths . Mata kuliah ini berbasis proyek, sehingga mahasiswa diminta untuk menerapkan apa yang mereka pelajari pada

		permasalahan yang ada di sekitar.
13	Teori Belajar dan Pembelajaran	merupakan salah satu mata kuliah dasar Kependidikan yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman mahasiswa tentang bagaimana proses belajar terjadi dan bagaimana seharusnya pembelajaran dirancang dan dilaksanakan agar potensi mahasiswa berkembang secara maksimal. Melalui mata kuliah ini Anda akan mendapat kesempatan untuk mengkaji berbagai teori belajar serta berlatih menerapkannya dalam konteks pembelajaran. Materi yang dibahas dalam mata kuliah ini adalah tentang hakikat belajar dan pembelajaran, berbagai teori belajar seperti teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar sosial, serta implikasinya terhadap pembelajaran, kecerdasan ganda (multiple intelegences) dan pendekatan konstruksivisme.
14	Statistika Dasar	Mata kuliah ini menyajikan berbagai konsep dasar statistik, yang mencakup : pengertian, kegunaan dan ruang lingkup statistik, penyajian data, ukuran kecenderungan sentral dan variabilitasnya, kurve normal dan uji korelasi.
15	Pancasila	Perkuliahan ini membahas tentang landasan dan tujuan Pendidikan Pancasila, Pancasila dalam konteks sejarah perjuangan bangsa Indonesia,

		Pancasila sebagai sistem filsafat, Pancasila sebagai etika politik dan ideologi nasional, Pancasila dalam konteks ketatanegaraan R.I dan Pancasila sebagai paradigma kehidupan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
16	Perencanaan dan Desain Pembelajaran	Mata kuliah Perencanaan Pembelajaran akan membahas mengenai kegiatan yang dilakukan guru untuk setiap pertemuan dalam mencapai ketuntasan kompetensi dasar yang akan diterima oleh peserta didik. Perencanaan pembelajaran berperan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien.
17	Penilaian dan Evaluasi Hasil Belajar	Mata kuliah ini membahas tentang evaluasi hasil belajar peserta didik. Perkuliahan dimulai dari konsep pengukuran, penilaian, dan evaluasi; lingkup hasil belajar yang dievaluasi; acuan penilaian; instrumen pengukuran hasil belajar; perencanaan tes hasil belajar; analisis kualitas instrumen; pelaksanaan tes hasil belajar, pengolahan hasil pengukuran dan penilaian; administrasi dan pelaporan.
18	Algoritma dan Struktur Data	Mata kuliah ini memperkenalkan berbagai algoritma dan teknik-teknik penyelesaian masalah komputasi seperti rekursif, sorting, teknik divide dan conquer, serta exhaustive search. Selain itu, pada kuliah ini juga dikenalkan berbagai struktur data yang dapat digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah komputasi seperti ADT List, Stack dan Queue. Baik

		algoritma maupun struktur data yang dikenalkan harus dapat diimplementasikan dan digunakan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan suatu bahasa pemrograman berorientasi objek.
19	Pengantar Sains Data	Mata kuliah ini juga membekali pemahaman dan keterampilan dasar dalam melakukan proses analitika hingga penyajian hasil dan menghasilkan insight baik dalam bentuk visualisasi maupun presentasi lisan. Beberapa keterampilan khusus yang akan dibahas adalah proses pengumpulan data teks berbasis scrapping, pemrosesan data teks untuk persiapan analisis, pengantar pemodelan machine learning. Selain itu juga akan dibahas teknik dasar visualisasi dan story telling yang efektif dan mengkomunikasikan hasil analisis.
20	Pemrograman Berorientasi Objek	Pemrograman berorientasi objek merupakan mata kuliah yang membahas tentang konsep dasar pemrograman berorientasi objek. Dan juga tentang pembuatan algoritma dengan paradigma berorientasi objek dalam memecahkan suatu masalah dan mengimplementasikan dengan bahasa pemrograman JAVA. Materi yang diberikan meliputi: konsep pemrograman berorientasi objek, diagram UML, enkapsulation, pewarisan, polimorfisme, comparable, exception handling, dan struktur data.
21	Manajemen Pengetahuan dan Sumber Belajar	Mata kuliah ini menyajikan tentang fenomena kewirausahaan, kewiraswastaan, meningkatkan motivasi kemandirian usaha dan menciptakan peluang berwirausaha di bidang teknik informatika serta menerapkan etika profesi.
22	Etika Profesi	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai sejarah etika profesi, nilai dalam pendidikan, profesionalisme kerja, peranan kecerdasan, penilaian diri, pemecahan masalah, revolusi mental dalam pendidikan dan karakter nilai strategi pembelajaran, kinerja guru, profesi dan profesionalisasi guru,

		motivasi diri sendiri, mendisiplinkan nilai diri dalam pendidikan, peranan guru melalui pembelajaran sejati komunikasi yang efektif, empati terhadap orang dan menjunjung tinggi kode etik guru, peningkatan kinerja guru, sikap professional keguruan, dan bimbingan konseling.
23	Kecerdasan Buatan	Mata kuliah ini membahas pentingnya Konsep Dasar kecerdasan buatan, masalah dan ruang keadaan, teknik pencarian dan pelacakan Blind dan heuristic, Representasi Pengetahuan, Sistem Pakar, Ketidakpastian, Case Base Reasoning, Jaringan syaraf tiruan, dan Algoritma Genetika.
24	Pemrograman Web dan Teknologi Internet	Mata kuliah ini menyajikan tentang konsep XHTML, JavaScript, Java Applets, XML, Perl, PHP, ASP.NET, MySQL, dan JDBC, CGI, serta implementasinya pada basis data melalui Web.
25	Analisis dan Desain Sistem Informasi	Mata kuliah ini menyajikan tentang limit fungsi, turunan, turunan tingkat tinggi, penerapan diferensial, integral bentuk baku dan integral bentuk spesifik, integral parsial dan integral fungsi trigonometri.
26	Desain Interaksi Media Pembelajaran	Mata kuliah ini memfasilitasi mahasiswa untuk menguasai fundamental dalam perancangan user experience (UX) dalam konteks perancangan media pembelajaran berbasis komputer (e-learning), meliputi: 1. Pendekatan dan metodologi dalam perancangan UX; 2. Teknik-teknik analisis dalam perancangan UX; dan 3. Proses perancangan dan evaluasi UX.
27	Implementasi dan Pengujian Sistem Informasi	Memberikan pemahaman terhadap Perencanaan Sistem, Analisis Sistem, Perancangan Sistem Umum, Evaluasi dan Seleksi Sistem, Perancangan Sistem Terinci Implementasi Sistem, Pemeliharaan Sistem, Tinjauan Umum Implementasi Sistem, Pemeliharaan Sistem. Menetapkan produktivitas perangkat lunak dan menghadirkan dua cara untuk pengukuran produktivitas ini, Dimensi kualitas, kualitas sebagai dasar pengujian, pengujian perangkat lunak white box dan black box.

28	Pembelajaran Mikro dan Pengelolaan Kelas	Mata kuliah ini membahas tentang keterampilan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mendidik melalui pembelajaran sejawat (peer teaching) dengan pendekatan lesson study; delapan keterampilan dasar mengajar serta penerapannya dalam pembelajaran di SMK; dan mengevaluasi praktik pembelajaran mikro.
29	Penambangan Data	Mempelajari definisi dari Data Mining, Latar belakang Data Mining dan manfaat Data Mining dalam mendukung pengambilan keputusan dalam bisnis. Pengambilan keputusan yang baik harus didasari oleh informasi yang didukung oleh data yang dimiliki oleh organisasi, baik dari dalam organisasi itu sendiri maupun data yang berasal dari luar organisasi. Untuk menghasilkan informasi tersebut akan digunakan berbagai teknik seperti klasifikasi, klastering dan analisis asosiasi.
30	Entrepreneurship	Mata kuliah kewirausahaan mengajarkan bagaimana menjadi wirausahawan yang memiliki ide atau gagasan usaha menjadi suatu lapangan usaha dan dengan memahami situasi dan kondisi yang terjadi disekitar dapat mencetak wirausahawan yang sukses dan dapat menciptakan lapangan kerja bagi orang lain. Mata kuliah tersebut juga merupakan implementasi dari berbagai teori yang diajarkan dalam kewirausahaan sehingga mahasiswa diharapkan dapat menjadi wirausahawan baru yang memiliki ide dan implementasi mengenai lapangan usaha baru yang dapat memajukan perekonomian pribadi, perusahaan, agama, dan negara.
31	Metodologi Penelitian dan Penulisan Ilmiah	Berisi tentang proses ilmiah tentang tahapan penelitian, jenis-jenis penelitian, perumusan masalah, kajian literatur, teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, pengembangan instrumen, teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif, teknik keabsahan data, teknik penulisan tesis Mata kuliah ini menggunakan pendekatan student center learning,

		yang mengedepankan kemandirian mahasiswa untuk mencari dan menemukan pengetahuan serta membangun kompetensi yang diharapkan. Bedah kepustakaan melalui pendekatan project-based learning secara multiliterasi menjadi kegiatan utama dalam mata kuliah ini.
32	Pendidikan Kecakapan Hidup	Mata kuliah ini membekali mahasiswa tentang pemahaman untuk mendukung program Pendidikan Keterampilan Hidup (PKH) dalam berbagai konteks. Mata kuliah ini meliputi Keterampilan hidup yang menggambarkan kemampuan seseorang dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari, termasuk menjalin hubungan sosial, menyelesaikan masalah, mengelola risiko, membuat keputusan, dan bekerja sama dengan orang lain.
33	Asistensi Mengajar	Matakuliah Praktik Mengajar yang dilakukan di sekolah secara langsung selama kurang lebih dua bulan
34	Praktik Industri	Matakuliah Praktik Lapangan yang dilakukan oleh mahasiswa di DUDI (Dunia Usaha Dunia Industri) selama kurang lebih satu bulan.
35	Pengabdian Kepada Masyarakat	Merupakan kegiatan implementasi pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan sosial.
36	Bahasa Arab	Mata kuliah ini bertujuan memberikan kompetensi kepada mahasiswa untuk memahami dan menerapkan dasar-dasar bahasa Arab. Materi perkuliahan meliputi huruf hijaiyah, angka, jumlah, bentuk (maskulin dan feminin), kasus, deklinasi, kata sifat, dan kata kerja dalam bahasa Arab, bentuk-bentuk serapan bahasa Arab ke dalam kata bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran berupa kuliah tatap muka, penugasan, praktik penggunaan bahasa Arab.
37	Kewarganegaraan	Mata kuliah Kewarganegaraan membahas dan mendalami tentang pengetahuan dan pengalaman belajar untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang: rasa kebangsaan dan

		cinta tanah air, demokratis berkeadaban, menjadi warganegara yang berkepribadian Indonesia memiliki daya saing, berdisiplin dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila. Mampu mewujudkan diri menjadi warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negara, warga negara yang demokratis yaitu warga negara yang cerdas, berkeadaban dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup negara Indonesia dalam mengamalkan kemampuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dimilikinya.
38	Filsafat dan Ilmu Pendidikan	Mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu untuk memahami kedudukan manusia, filsafat, dan ilmu, mampu menyusun argumentasi sesuai kaidah ilmiah, menggunakan filsafat Pendidikan dan ilmu Pendidikan untuk melakukan problematika fenomena pendidikan, memahami proses dan sistem pendidikan, serta memahami profesi keguruan sebagai pengelola pembelajaran di institusi Pendidikan.
39	AIK II	Mata kuliah ini didesain untuk memberikan penguatan dan pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan ibadah mahdah dan hukum muammalah. Materi perkuliahan yang disampaikan berkaitan dengan sholat, puasa, zakat, haji, qurban, aqiqah, hukum pernikahan, perbankan syariah, lembaga keuangan dalam Islam. Materi yang diberikan dalam mata kuliah AIK II tingkat muftadiin diformat sesuai dengan potensi kemampuan mahasiswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, mahasiswa yang mengikuti perkuliahan AIK II ini diharapkan tidak hanya mendapat pengetahuan tetapi juga sekaligus dapat mengembangkan kemampuannya dan mampu menghayati dan mengaplikasikan seluruh materi perkuliahan dalam

		kehidupan sehari-hari.
40	AIK I	Memberikan penguatan dan pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan aqidah, Tauhid, Rukun Iman, Penyakit-penyakit akidah dan akhlak dalam kehidupan berislam, serta akhlak.
42	AIK III	Dalam lingkup materi Tuhan, manusia dan kehidupan, akan dikaji persoalan-persoalan aktual dan mendasar dalam kehidupan masyarakat dari berbagai dimensi secara tematik. Yaitu Hakekat Manusia, Iman dan Tauhid yang Benar; Syirik, Takhayul, Bid'ah dan Khurafat, Rukun Iman, Tema-tema tersebut diturunkan dari nilai-nilai Islam yang bersumber dari alQur'an dan asSunnah.
43	AIK IV	Mata Kuliah ini berisi tentang dasar-dasar ilmu ke-Islaman yang diintegrasikan dengan ilmu kesehatan dan keperawatan. Hal ini agar mahasiswa mampu melakukan asuhan keperawatan secara islami serta memahami persoalan-persoalan kesehatan ditinjau dari nilai-nilai ke-Islaman.

XI. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dapat diunduh pada link:
https://drive.google.com/drive/folders/13URkG0dM_fYoIq4dGJb-WJIAcgAI29t3

XII. MANAJEMEN PELAKSANAAN MBKM

Manajemen pelaksanaan MBKM di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

FEKSA UNIMUDA Sorong dapat diakses pada link: <https://mbkm.unimudasorong.ac.id/>

XIII. MANAJEMEN DAN MEKANISME PELAKSANAAN KURIKULUM

Manajemen dan Mekanisme Pelaksanaan Kurikulum dapat diakses pada link: https://drive.google.com/drive/folders/11ZavB1rp8QOckR-bFd11EHM7FTt9PKeD?usp=share_link