

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program Studi S1 Pendidikan Fisika										Kode Dokumen								
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																		
MATA KULIAH (MK)	KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Media Pembelajaran	8420302129				T=2	P=0	ECTS=3.18	5	4 Januari 2026										
OTORISASI	Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi												
							MITA ANGGARYANI												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																		
	CPMK - 1	Menelaah berbagai media dan alat peraga dalam pembelajaran																	
	CPMK - 2	Mengembangkan alat peraga pembelajaran																	
	CPMK - 3	Mengembangkan poster/banner pembelajaran																	
	CPMK - 4	Mengembangkan media pembelajaran presentasi																	
	CPMK - 5	Mengembangkan Ebook pembelajaran																	
	CPMK - 6	Mengembangkan website dan weblog pembelajaran																	
	CPMK - 7	Mengembangkan media pembelajaran animasi																	
	Matrik CPL - CPMK																		
		<table border="1"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td></tr> <tr><td>CPMK-5</td></tr> <tr><td>CPMK-6</td></tr> <tr><td>CPMK-7</td></tr> </table>										CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5	CPMK-6	CPMK-7
	CPMK																		
CPMK-1																			
CPMK-2																			
CPMK-3																			
CPMK-4																			
CPMK-5																			
CPMK-6																			
CPMK-7																			
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																			
	CPMK	Minggu Ke																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
	CPMK-1																		
	CPMK-2																		
	CPMK-3																		
	CPMK-4																		
	CPMK-5																		
	CPMK-6																		
	CPMK-7																		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji tentang pengertian, fungsi, peran, dan jenis-jenis media pembelajaran; memilih media pembelajaran yang relevan; serta konsep dasar pengembangan media,yang dimulai dari perencanaan dengan menganalisis kebutuhan, desain dengan membuat prototipe,dan pengembangan.																		

Pustaka		Utama :					
		1. Fenrich, P. 1997. Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application . USA: Harcourt Brace College Publisher 2. Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall 3. Reynolds, Karen E. 1996. Technology for the teaching and learning science . Boston: Allyn and Bacon 4. Arsyad, Azhar, 2009. Media pembelajaran . Jakarta: Raja Grafindo Persada 5. Munadi, Yudhi. 2008. Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru . Jakarta: Gaung Persada, 2008 6. Isnawati. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Bahan Sederhana . Surabaya: Jaudar Press					
		Pendukung :					
		1. Rusli M, Hermawan D dan Supuwiningsih N N. 2017. Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif. Yogyakarta: Andi Offset. 2. Surjono, H. D. 2019. Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan. Yogyakarta: UNY Press 3. Susanti, N., Yennita, Y., & Azhar, A. (2020). Development of contextual based electronic global warming modules using flipbook applications as physics learning media in high schools. Journal of Educational Sciences, 4(3), 541. 4. Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018, March). Developing physics learning media using 3D cartoon. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 997, No. 1, p. 012044). IOP Publishing. 5. Wijaya, R. E., Mustaji, M., & Sugiharto, H. (2021). Development of Mobile Learning in Learning Media to Improve Digital Literacy and Student Learning Outcomes in Physics Subjects: Systematic Literature Review. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(2), 3087-3098. 6. Wahyuni, H. S., & Rosana, D. (2019, June). Physics Props Development based on Personal Desk Laboratory System to Improve Creative Thinking Ability and Students' Scientific Attitude. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1233, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.					
Dosen Pengampu		Drs. Imam Sucahyo, M.Si. Dr. Dwikoranto, M.Pd. Abd. Kholiq, S.Pd., M.T. Mita Anggaryani, M.Pd., Ph.D.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mendeskripsian konsep dasar media pembelajaran meliputi pengertian, jenis, fungsi, dan prinsip penggunaan media pembelajaran	1. Menjelaskan pengertian media 2. Menjelaskan jenis/klasifikasi media pembelajaran Fisika 3. Mendeskripsikan relevansi antara jenis media dengan fungsinya. 4. Mengidentifikasi manfaat media dari berbagai contoh proses pembelajaran Fisika 5. Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 6. Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: 1. Individu 2. Kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Presentasi, tanya jawab, dan diskusi 2 X 50		Materi: pengertian media pembelajaran, jenis, fungsi, ciri-ciri, dan prinsip media pembelajaran. Pustaka: Arsyad, Azhar, 2009. Media pembelajaran . Jakarta: Raja Grafindo Persada	2%
2	1. Memahami prinsip-prinsip pengembangan dan prosedur pengembangan media pembelajaran Fisika 2. Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1. Menjelaskan Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran 2. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran 3. Membandingkan beberapa prosedur pengembangan media pembelajaran dalam penelitian pembelajaran. 4. Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 5. Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: 1. Individu 2. Kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Presentasi, Diskusi, dan tanya jawab 2 X 50		Materi: Prinsip-prinsip pengembangan dan prosedur pengembangan media pembelajaran Pustaka: Surjono, H. D. 2019. Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan. Yogyakarta: UNY Press	2%

3	1.Menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT pembelajaran fisika 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Mendeskripsikan jenis-jenis dan fungsi media pembelajaran berupa KIT dan alat peraga 2.Mengevaluasi kelayakan media pembelajaran dari aspek validitas teoritis, kepraktisan dan kemandirian dalam pembelajaran. 3.Merencanakan pengadaan media pembelajaran sebagai solusi pengelolaan pembelajaran pada materi Fisika 4.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 5.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi dan penugasan 2 X 50		Materi: media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT Pustaka: <i>Isnawati. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Bahan Sederhana . Surabaya: Jaudar Press</i>	2%
4	1.Menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT pembelajaran fisika 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Mendeskripsikan jenis-jenis dan fungsi media pembelajaran berupa KIT dan alat peraga 2.Mengevaluasi kelayakan media pembelajaran dari aspek validitas teoritis, kepraktisan dan kemandirian dalam pembelajaran. 3.Merencanakan pengadaan media pembelajaran sebagai solusi pengelolaan pembelajaran pada materi Fisika 4.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 5.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi dan penugasan 2 X 50		Materi: media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT Pustaka: <i>Isnawati. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Bahan Sederhana . Surabaya: Jaudar Press</i>	2%

5	1.Mengembangkan media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT pembelajaran fisika 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Menghasilkan media pembelajaran berupa alat peraga atau kit sebagai solusi pengelolaan pembelajaran pada materi Fisika 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 3.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project 2 X 50		Materi: media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT Pustaka: <i>Isnawati. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Bahan Sederhana . Surabaya: Jaudar Press</i> Materi: Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Fisika Pustaka: <i>Wahyuni, H. S., & Rosana, D. (2019, June). Physics Props Development based on Personal Desk Laboratory System to Improve Creative Thinking Ability and Students' Scientific Attitude. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1233, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.</i>	2%
---	---	--	---	------------------------------	--	---	----

6	1.Mengembangkan media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT pembelajaran fisika 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Menghasilkan media pembelajaran berupa alat peraga atau kit sebagai solusi pengelolaan pembelajaran pada materi Fisika 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 3.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, workshop 2 X 50	Materi: media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT Pustaka: <i>Isnawati. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Bahan Sederhana . Surabaya: Jaudar Press</i> Materi: Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Fisika Pustaka: <i>Wahyuni, H. S., & Rosana, D. (2019, June). Physics Props Development based on Personal Desk Laboratory System to Improve Creative Thinking Ability and Students' Scientific Attitude. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1233, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.</i>	2%
---	---	--	---	--	---	----

7	1.Mengembangkan media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT pembelajaran fisika 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Menghasilkan media pembelajaran berupa alat peraga atau kit sebagai solusi pengelolaan pembelajaran pada materi Fisika 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 3.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, workshop 2 X 50	Materi: media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT Pustaka: <i>Isnawati. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Bahan Sederhana . Surabaya: Jaudar Press</i> Materi: Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Fisika Pustaka: <i>Wahyuni, H. S., & Rosana, D. (2019, June). Physics Props Development based on Personal Desk Laboratory System to Improve Creative Thinking Ability and Students' Scientific Attitude. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1233, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.</i>	2%
---	---	--	---	--	---	----

8	1.Mengembangkan media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT pembelajaran fisika 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Mampu mempresentasikan dan mempertanggung jawabkan produk media yang dihasilkan 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 3.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, Presentasi 2 X 50	Materi: media pembelajaran berbasis perangkat keras (hardware) meliputi alat peraga dan KIT Pustaka: <i>Isnawati. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Bahan Sederhana . Surabaya: Jaudar Press</i> Materi: Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Fisika Pustaka: <i>Wahyuni, H. S., & Rosana, D. (2019, June). Physics Props Development based on Personal Desk Laboratory System to Improve Creative Thinking Ability and Students' Scientific Attitude. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1233, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.</i>	20%
9	1.Mendesripsikan media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Dapat menjelaskan penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat lunak pada pembelajaran fisika 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 3.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi, dan penugasan 2 x 50'	Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall</i>	5%

10	1.Menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi e-book, poster/banner, dan slide interaktif 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Dapat menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi e-book, poster/banner, dan slide interaktif. 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 3.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi, dan penugasan 2 x 50'		Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall</i> Materi: Pengembangan buku digital Pustaka: <i>Susanti, N., Yennita, Y., & Azhar, A. (2020). Development of contextual based electronic global warming modules using flipbook applications as physics learning media in high schools. Journal of Educational Sciences, 4(3), 541.</i>	5%
11	1.Menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi website pembelajaran, dan media pembelajaran animasi 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Dapat menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi website pembelajaran, dan media pembelajaran animasi. 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 3.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Presentasi, diskusi, dan penugasan 2 x 50'		Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall</i> Materi: Pengembangan animasi pembelajaran Pustaka: <i>Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018, March). Developing physics learning media using 3D cartoon. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 997, No. 1, p. 012044). IOP Publishing.</i>	5%

12	1.Mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis perangkat lunak (software)menggunakan aplikasi PPT, Canva, pdf flip pro atau aplikasi berlisensi lainnya. 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Dapat menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi website pembelajaran, dan media pembelajaran animasi. 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan 3.Mengumpulkan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Team based project 2 x 50'	Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall</i> Materi: Pengembangan animasi pembelajaran Pustaka: <i>Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018, March). Developing physics learning media using 3D cartoon. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 997, No. 1, p. 012044). IOP Publishing.</i> Materi: Pengembangan buku digital Pustaka: <i>Susanti, N., Yennita, Y., & Azhar, A. (2020). Development of contextual based electronic global warming modules using flipbook applications as physics learning media in high schools. Journal of Educational Sciences, 4(3), 541.</i>	5%
----	--	---	---	--	---------------------------------------	--	----

13	1.Mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis perangkat lunak (software)menggunakan aplikasi PPT, Canva, pdf flip pro atau aplikasi berlisensi lainnya. 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Dapat menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi website pembelajaran, dan media pembelajaran animasi. 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Team based project, workshop 2 x 50'	Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall</i> Materi: Pengembangan animasi pembelajaran Pustaka: <i>Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018, March). Developing physics learning media using 3D cartoon. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 997, No. 1, p. 012044). IOP Publishing.</i> Materi: Pengembangan buku digital Pustaka: <i>Susanti, N., Yennita, Y., & Azhar, A. (2020). Development of contextual based electronic global warming modules using flipbook applications as physics learning media in high schools. Journal of Educational Sciences, 4(3), 541.</i>	5%
----	--	---	---	--	---	--	----

14	1.Mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis perangkat lunak (software)menggunakan aplikasi PPT, Canva, pdf flip pro atau aplikasi berlisensi lainnya. 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Dapat menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi website pembelajaran, dan media pembelajaran animasi. 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Team based project, workshop 2 x 50'	Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall</i> Materi: Pengembangan animasi pembelajaran Pustaka: <i>Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018, March). Developing physics learning media using 3D cartoon. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 997, No. 1, p. 012044). IOP Publishing.</i> Materi: Pengembangan buku digital Pustaka: <i>Susanti, N., Yennita, Y., & Azhar, A. (2020). Development of contextual based electronic global warming modules using flipbook applications as physics learning media in high schools. Journal of Educational Sciences, 4(3), 541.</i>	5%
----	--	---	---	--	---	--	----

15	1.Mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis perangkat lunak (software)menggunakan aplikasi PPT, Canva, pdf flip pro atau aplikasi berlisensi lainnya. 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Dapat menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi website pembelajaran, dan media pembelajaran animasi. 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Team based project, workshop 2 x 50'	Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall</i> Materi: Pengembangan animasi pembelajaran Pustaka: <i>Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018, March). Developing physics learning media using 3D cartoon. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 997, No. 1, p. 012044). IOP Publishing.</i> Materi: Pengembangan buku digital Pustaka: <i>Susanti, N., Yennita, Y., & Azhar, A. (2020). Development of contextual based electronic global warming modules using flipbook applications as physics learning media in high schools. Journal of Educational Sciences, 4(3), 541.</i>	6%
----	--	---	---	--	---	--	----

16	1.Mengembangkan media pembelajaran fisika berbasis perangkat lunak (software)menggunakan aplikasi PPT, Canva, pdf flip pro atau aplikasi berlisensi lainnya. 2.Memiliki sikap tanggungjawab terhadap kinerja dalam perkuliahan media pembelajaran Fisika	1.Dapat menganalisis berbagai media pembelajaran berbasis perangkat lunak (software) meliputi website pembelajaran, dan media pembelajaran animasi. 2.Hadir tepat waktu sesuai jadwal perkuliahan	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, Presentasi produk 2 x 50'	Materi: Media pembelajaran berbasis ICT Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning . USA: Prentice Hall</i> Materi: Pengembangan animasi pembelajaran Pustaka: <i>Wati, M., Hartini, S., Hikmah, N., & Mahtari, S. (2018, March). Developing physics learning media using 3D cartoon. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 997, No. 1, p. 012044). IOP Publishing.</i> Materi: Pengembangan buku digital Pustaka: <i>Susanti, N., Yennita, Y., & Azhar, A. (2020). Development of contextual based electronic global warming modules using flipbook applications as physics learning media in high schools. Journal of Educational Sciences, 4(3), 541.</i>	30%
----	--	---	---	---	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	27.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	61%
3.	Penilaian Portofolio	11.5%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.

7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.