



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Kode  
Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

|  |   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     | Kode<br>Dokumen                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|--|---|--|-----------|---------------------------------|----------------------------------|---|--------------------|-----|----------------------------------|---------------------------|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|
|  |   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>MATA KULIAH (MK)</b>  |   | <b>KODE</b>  |           | <b>Rumpun MK</b>                |                                  |   | <b>BOBOT (sks)</b> |     | <b>SEMESTER</b>                  | <b>Tgl<br/>Penyusunan</b> |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| Inovasi Media Pembelajaran di SD   |   | 8620602293   |           | Mata Kuliah Wajib Program Studi |                                  |   | T=0                | P=0 | ECTS=0                           | 3                         | 26 Agustus 2024 |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>OTORISASI</b>   |   | <b>Pengembang RPS</b>  |           |                                 | <b>Koordinator RMK</b>           |   |                    |     | <b>Koordinator Program Studi</b> |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  |   | Ali Fakhrudin, M.Pd  |           |                                 | Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd |   |                    |     | PUTRI RACHMADYANTI               |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Model<br/>Pembelajaran</b>  | <b>Project Based Learning</b>   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Capaian<br/>Pembelajaran<br/>(CP)</b>   | <b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>  |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | CPL-2   | Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan   |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | CPL-5   | Menganalisis penerapan keilmuan kependidikan dasar dengan mengedepankan pendidikan inklusi berbasis teknologi dan kearifan lokal.  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | CPL-10  | Menunjukkan pengetahuan dan keterampilan pedagogik terkait merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran di SD dengan memanfaatkan TIK, kearifan lokal, dan hasil penelitian. |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | <b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>  |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK - 1   | Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan prinsip dasar media pembelajaran serta peranannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.  |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK - 2   | Mahasiswa mampu menganalisis berbagai model dan strategi inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.  |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK - 3   | Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran inovatif yang berbasis proyek dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, menggunakan pendekatan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge).   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK - 4   | Mahasiswa mampu melakukan validasi dan uji coba terhadap media pembelajaran inovatif yang dikembangkan untuk menghasilkan media yang layak (Valid, Efektif dan Praktis)   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK - 5   | Mahasiswa Mampu melakukan publikasi hasil Inovasi media pembelajaran di Sekolah Dasar kepada masyarakat secara luas   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Matrik CPL - CPMK</b>   |   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  |   | CPMK   | CPL-2     | CPL-5                           | CPL-10                           |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  |   | CPMK-1   | ✓         |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  |   | CPMK-2   |           | ✓                               |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  |   | CPMK-3   |           | ✓                               |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  |   | CPMK-4   | ✓         | ✓                               | ✓                                |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  |   | CPMK-5   |           | ✓                               | ✓                                |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>  |   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  |   | 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   |   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    | ✓  |    | ✓  |    |    |    |
| <b>Deskripsi<br/>Singkat MK</b>  | Mata kuliah ini membahas konsep dan aplikasi inovasi media pembelajaran yang relevan untuk sekolah dasar, dengan penekanan pada penerapan teknologi digital dan keterampilan abad 21. Mahasiswa akan mempelajari berbagai model dan strategi pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan mereka merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Perkuliahan dilaksanakan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dan pembelajaran aktif untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Mahasiswa akan berpartisipasi dalam proyek yang melibatkan penggunaan perangkat lunak pendidikan, media digital, dan alat-alat interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Hasil akhir dari mata kuliah ini adalah portofolio media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam lingkungan sekolah dasar, serta refleksi kritis terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Pustaka</b>   | <b>Utama :</b>  |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | 1. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2001). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | 2. Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J. M. (2005). <i>Principles of Instructional Design</i> (5th ed.). Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning.   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | 3. Mayer, R. E. (2009). <i>Multimedia Learning</i> (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | 4. Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). <i>Trends and Issues in Instructional Design and Technology</i> (4th ed.). Boston: Pearson.  |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
|  | 5. Arsyad, A. (2019). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.  |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| <b>Pendukung :</b>   |   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |
| 1. Mulyatiningsih, E. (2013). <i>Pembelajaran Berbasis Proyek: Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Abad 21</i> . Yogyakarta: UNY Press. |   |  |           |                                 |                                  |   |                    |     |                                  |                           |                 |    |    |    |    |    |    |    |

| Dosen Pengampu |   | Prof. Dr. Wahyu Sukartiningish, M.Pd.<br>Dr. Ganes Gunansyah, S.Pd., M.Pd.<br>Dr. Abdul Ghofur, S.Pd., M.Pd.<br>Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd.<br>Dr. Ika Rahmawati, S.Si., M.Pd.<br>Ricky Setiawan, S.Pd.SD., M.Ed.<br>Ulfy Aminatul Zahroh, M.Pd.<br>Dr. Putri Rachmadyanti, S.Pd., M.Pd.<br>Dr. Nurul Istiqfaroh, M.Pd.<br>Vit Ardhyantama, M.Pd.<br>Dr. Nafi Isbadrianingtyas, M.Pd.<br>Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd.<br>Ali Fakhrudin, M.Pd.<br>Dr. Pradina Parameswari, S.Pd., M.Pd.<br>Dr. Nurul Rafiqah Nasution, S.Pd., M.Pd.<br>Nanda Veruna Enun Kharisma, S.Pd., M.Pd. |   |  |  |  |                     |  |
|----------------|---|---|---|--|--|--|---------------------|--|
| 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              | Mahasiswa memahami Materi perkuliahan, sistem perkuliahan dan tagihan mata kuliah                                   | Mahasiswa menyepakati kontrak perkuliahan   | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif   | Presentasi; Diskusi; Tanya Jawab<br>50 menit                                     | Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) :<br>Mahasiswa mempelajari materi dasar secara mandiri melalui video dan bahan bacaan yang diunggah sebelum perkuliahan tatap muka.<br>50 menit | <b>Materi:</b> Instructional Media and Technologies for Learning<br><b>Pustaka:</b> Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2001). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall. | 5%                  |  |
| 2              | Mahasiswa memahami definisi dan macam-macam Media Pembelajaran abad 21  | 1.Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian media pembelajaran abad 21 dan relevansinya dalam pendidikan.<br>2.Mahasiswa dapat mengidentifikasi berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan di abad 21.<br>3.Mahasiswa dapat mengaitkan konsep media pembelajaran abad 21 dengan keterampilan abad 21 (kritikal thinking, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi).   | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Keaktifan<br>2.Penilaian Kehadiran<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif                               | Presentasi; Diskusi; Tanya Jawab<br>50 menit                                     | Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) :<br>Mahasiswa mempelajari materi dasar secara mandiri melalui video dan bahan bacaan yang diunggah sebelum perkuliahan tatap muka.<br>50 menit | <b>Materi:</b> Instructional Media and Technologies for Learning<br><b>Pustaka:</b> Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2001). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall. | 5%                  |  |
| 3              | Mahasiswa memahami penerapan teknologi digital dalam membangun pendidikan berkelanjutan (SDGs) dalam kerangka TPACK | 1.Mahasiswa dapat menjelaskan konsep SDGs dalam pendidikan dan hubungan dengan teknologi digital.<br>2.Mahasiswa dapat menganalisis penerapan prinsip TPACK dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.<br>3.Mahasiswa dapat menggambarkan bagaimana teknologi digital mendukung tujuan pendidikan berkelanjutan di Sekolah Dasar.  | <b>Kriteria:</b><br>Sesuai dengan kriteria penilaian<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja                      | Presentasi; Diskusi; Tanya Jawab<br>50 menit                                     | Asynchronous Learning via Learning Management System (SIDIA UNESA) :<br>Mahasiswa mempelajari materi dasar secara mandiri melalui video dan bahan bacaan yang diunggah sebelum perkuliahan tatap muka.<br>50 menit | <b>Materi:</b> Instructional Media and Technologies for Learning<br><b>Pustaka:</b> Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2001). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall. | 5%                  |  |
| 4              | Mahasiswa menganalisis berbagai langkah pengembangan media pembelajaran inovatif berdasarkan para ahli              | 1.Mahasiswa dapat menyusun argumen yang didasarkan pada teori dan praktik tentang bagaimana media pembelajaran dapat ditingkatkan untuk memaksimalkan efektivitasnya dalam proses belajar mengajar.<br>2.Mahasiswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah utama dalam pengembangan media pembelajaran inovatif menurut para ahli.   | <b>Kriteria:</b><br>Sesuai dengan kriteria penilaian<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | Diskusi Kelompok, Tugas Proyek 50 Menit  |  | <b>Materi:</b> Instructional Design Media<br><b>Pustaka:</b> Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J. M. (2005). <i>Principles of Instructional Design</i> (5th ed.). Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning.  | 5%                  |  |

|    |  |   |   |  |  |   |     |
|----|--|---|---|--|--|---|-----|
| 5  | Mahasiswa mampu membuat desain pengembangan media pembelajaran inovatif Sekolah Dasar yang mendukung pembelajaran mendalam - 1 | 1.Mahasiswa dapat menyusun tujuan pembelajaran yang jelas dalam desain media yang dibuat.<br>2.Mahasiswa dapat merancang konsep media pembelajaran inovatif yang berfokus pada pembelajaran mendalam.   | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Partisipasi<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk                     | Diskusi Kelompok, Tugas Projek 50 Menit                        | Mengunggah tugas melalui Sidia 50 Menit                        | <b>Materi:</b> Instructional Design Media<br><b>Pustaka:</b> Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J. M. (2005). <i>Principles of Instructional Design</i> (5th ed.). Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning. | 5%  |
| 6  | Mahasiswa mampu membuat desain pengembangan media pembelajaran inovatif Sekolah Dasar yang mendukung pembelajaran mendalam - 2 | 1.Mahasiswa dapat mengembangkan desain media pembelajaran yang menyertakan elemen interaktif.<br>2.Mahasiswa dapat menyusun alur pembelajaran yang mendalam dan mengintegrasikan teknologi secara efektif.  | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk                       | Seminar, Tanya Jawab 50 menit                                  | Seminar, Tanya Jawab 50 menit                                  | <b>Materi:</b> Instructional Design Media<br><b>Pustaka:</b> Mayer, R. E. (2009). <i>Multimedia Learning</i> (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.   | 5%  |
| 7  | Mahasiswa mampu memvalidasi rancangan pengembangan media pembelajaran inovatif sekolah dasar                                   | 1.Mahasiswa dapat mengidentifikasi kriteria validasi untuk media pembelajaran yang inovatif.<br>2.Mahasiswa dapat melibatkan pakar atau pengguna dalam proses validasi desain media.<br>3.Mahasiswa dapat mendokumentasikan hasil validasi untuk perbaikan desain media.  | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br>3.Penilaian Produk<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | Diskusi kelompok, tugas projek, aktivitas kolaboratif 50 menit | Diskusi kelompok, tugas projek, aktivitas kolaboratif 50 menit | <b>Materi:</b> Instructional Design Media<br><b>Pustaka:</b> Mayer, R. E. (2009). <i>Multimedia Learning</i> (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.   | 5%  |
| 8  | Mahasiswa mampu menyeminarkan rancangan pengembangan media pembelajaran inovatif dihadapan audience (UTS)                      | Mahasiswa dapat mempresentasikan rancangan media pembelajaran secara jelas dan terstruktur.   | <b>Kriteria:</b><br>Sesuai dengan kriteria penilaian<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja                                      | Ujian Tengah Semester 100 menit                                | Ujian Tengah Semester 100 menit                                |   | 10% |
| 9  | Mahasiswa mampu melakukan pengembangan media pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar - 1                                   | 1.Mahasiswa dapat memulai proses pembuatan media pembelajaran yang inovatif, termasuk pembuatan konten dan elemen interaktif.<br>2.Mahasiswa dapat merencanakan langkah-langkah yang jelas untuk pengembangan media pembelajaran.   | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br>3.penilaian produk<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk                         | Diskusi kelompok, Tanya Jawab, Tugas Projek 50 menit           | Diskusi kelompok, Tanya Jawab, Tugas Projek 50 menit           | <b>Materi:</b> Trends and Issues in Instructional Design<br><b>Pustaka:</b> Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). <i>Trends and Issues in Instructional Design and Technology</i> (4th ed.). Boston: Pearson.           | 5%  |
| 10 | Mahasiswa mampu melakukan pengembangan media pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar - 2                                   | 1.Mahasiswa dapat mengembangkan media pembelajaran dengan fitur lanjutan, seperti gamifikasi atau pembelajaran adaptif.<br>2.Mahasiswa dapat memodifikasi dan memperluas desain media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam, termasuk aspek inklusi dan keberagaman yang mendukung SDGs Pendidikan Berkualitas | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br>3.penilaian produk<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk                         | Diskusi, tanya jawab, tugas projek 50 menit                    | Diskusi, tanya jawab, tugas projek 50 menit                    | <b>Materi:</b> Trends and Issues in Instructional Design<br><b>Pustaka:</b> Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). <i>Trends and Issues in Instructional Design and Technology</i> (4th ed.). Boston: Pearson.           | 5%  |

|    |  |   |   |  |  |  |     |
|----|--|---|---|--|--|--|-----|
| 11 | Mahasiswa mampu melakukan pengembangan instrumen validasi media pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar  | 1.Mahasiswa dapat merancang instrumen validasi yang mengukur efektivitas media pembelajaran.<br>2.Mahasiswa dapat merancang format umpan balik yang sesuai untuk mengukur keberhasilan penggunaan media.  | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk                       | Diskusi, tugas Proyek 50 menit                   | Diskusi, tugas Proyek 50 menit                   | <b>Materi:</b> Trends and Issues in Instructional Design<br><b>Pustaka:</b> Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). <i>Trends and Issues in Instructional Design and Technology</i> (4th ed.). Boston: Pearson.                            | 5%  |
| 12 | Mahasiswa mampu melakukan validasi hasil pengembangan media pembelajaran sekolah dasar                       | 1.Mahasiswa dapat mengumpulkan umpan balik dari pengguna media untuk melakukan perbaikan.<br>2.Mahasiswa dapat mengevaluasi apakah media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.   | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk                       | Diskusi, tanya jawab, tugas proyek 50 menit      | Diskusi, tanya jawab, tugas proyek 50 menit      | <b>Materi:</b> Pengembangan Media Pembelajaran SD<br><b>Pustaka:</b> Arsyad, A. (2019). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.   | 5%  |
| 13 | Mahasiswa mampu melaksanakan uji coba terbatas media pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar             | 1.Mahasiswa dapat melakukan uji coba terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan melibatkan guru dan siswa.<br>2.Mahasiswa mendokumentasikan kegiatan uji coba.<br>3.Mahasiswa dapat mengumpulkan data dari hasil uji coba dan menganalisis efektivitas media pembelajaran yang telah diuji. | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br>3.penilaian produk<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | Tugas Proyek, Diskusi, tanya Jawab 50 menit      | Tugas Proyek, Diskusi, tanya Jawab 50 menit      | <b>Materi:</b> Pengembangan Media Pembelajaran SD<br><b>Pustaka:</b> Arsyad, A. (2019). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.   | 5%  |
| 14 | Mahasiswa mampu melakukan evaluasi dan revisi pengembangan media pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar | 1.Mahasiswa dapat mengevaluasi kekuatan dan kelemahan media pembelajaran setelah uji coba terbatas.<br>2.Mahasiswa dapat mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas media.  | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk                       | Diskusi kelompok, tanya jawab, refleksi 50 menit | Diskusi kelompok, tanya jawab, refleksi 50 menit | <b>Materi:</b> Pengembangan Media Pembelajaran SD berbasis Keterampilan Abad 21<br><b>Pustaka:</b> Mulyatiningsih, E. (2013). <i>Pembelajaran Berbasis Proyek: Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Abad 21</i> . Yogyakarta: UNY Press. | 5%  |
| 15 | Mahasiswa mampu melaksanakan seminar hasil pengembangan media pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar    | Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan jelas dan terstruktur.  | <b>Kriteria:</b><br>1.Penilaian Kehadiran<br>2.Penilaian Keaktifan<br>3.penilaian produk<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | Tugas proyek, diskusi, tanya jawab 50 menit      | Tugas proyek, diskusi, tanya jawab 50 menit      | <b>Materi:</b> Pengembangan Media Pembelajaran SD berbasis Keterampilan Abad 21<br><b>Pustaka:</b> Mulyatiningsih, E. (2013). <i>Pembelajaran Berbasis Proyek: Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Abad 21</i> . Yogyakarta: UNY Press. | 5%  |
| 16 | Mahasiswa melakukan publikasi hasil pengembangan media pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar (UAS)     | 1.Mahasiswa dapat mempublikasikan hasil pengembangan media dalam bentuk jurnal atau media yang relevan.<br>2.Mahasiswa dapat mendaftarkan hak cipta hasil pengembangan media pembelajaran inovatif.<br>3.Mahasiswa melakukan pameran media pembelajaran inovatif sekolah dasar.                             | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio   |  |  |  | 20% |

**Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning**

| No | Evaluasi                                   | Percentase |
|----|--|------------|
| 1. | Aktifitas Partisipatif                     | 22.5%      |
| 2. | Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | 60%        |
| 3. | Penilaian Portofolio                       | 10%        |
| 4. | Praktik / Unjuk Kerja                      | 7.5%       |
|    |  | 100%       |

**Catatan**

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodi yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-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.
5. **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.
6. **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 proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 1 September 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**UPM** Program Studi S1 Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar



PUTRI RACHMADYANTI  
NIDN 0002068902



NIDN 2111099402

File PDF ini digenerate pada tanggal 11 Desember 2025 Jam 01:45 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

