



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi S1 Pendidikan Sejarah

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan		
Media Pembelajaran (Sejarah)	8720102057		T=2 P=0 ECTS=3.18	3	17 November 2024		
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi			
		Dr. Wisnu, M.Hum.			
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Matrik CPL - CPMK						
		CPMK					
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengaji tentang pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media, serta dapat memilih, merancang, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dan TIK. Epistemologi pembelajaran yang dikembangkan untuk capaian pembelajaran matakuliah maupun kompetensi adalah pendekatan ekspositori, eksplanatori, dan eksploratori						
Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fenrich, Peter. 1997. Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. San Diego USA: The Dryden Press. 2. Heinich, R, Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Elsevier 3. Isnawati, Supriono, dan Hasan Subekti. 2013. Rampai Media Pembelajaran Sains Inovatif. Surabaya: Jaudar Pres 4. Smadino, Sharon E., Debora L. Lowter, James D. Russell. 2011. Instructional Technology and media for Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Septina Alrianingrum, S.S., M.Pd. Riyadi, S.Pd., M.A.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Menjelaskan hakikat media pembelajaran,	Hakikat media pembelajaran,	Kriteria: intensitas dan kualitas partisipasi diskusi	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%

2	Menjelaskan hakikat media pembelajaran	Hakikat media pembelajaran	Kriteria: intensitas dan kualitas partisipasi diskusi	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%
3	Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran	Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran	Kriteria: intensitas dan kualitas partisipasi diskusi	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%
4	Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran	Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran	Kriteria: intensitas dan kualitas partisipasi diskusi	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%
5	Perkembangan dan penggunaan media berbasis teknologi tinggi	Perkembangan dan penggunaan media berbasis teknologi tinggi	Kriteria: intensitas dan kualitas partisipasi diskusi	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%
6	Perkembangan dan penggunaan media berbasis teknologi tinggi	Pembelajaran serta perkembangan dan penggunaan media berbasis teknologi tinggi	Kriteria: intensitas dan kualitas partisipasi diskusi	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%
7	Perkembangan dan penggunaan media berbasis teknologi tinggi	Perkembangan dan penggunaan media berbasis teknologi tinggi	Kriteria: intensitas dan kualitas partisipasi diskusi	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%
8	UTS			2 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu menyusun media pembelajaran melalui workshop	Workshop media pembelajaran berupa Lectora	Kriteria: kesesuaian produk dengan petunjuk	workshop 2 X 50			0%
10	mahasiswa mampu menyusun media pembelajaran melalui workshop	menyusun media berbasis sparkrol video script	Kriteria: keseuaian produk	workshop 2 X 50			0%
11	mahasiswa mampu menyusun media pembelajaran melalui workshop	menyusun media Film	Kriteria: keseuaian produk	workshop 2 X 50			0%
12	mahasiswa mampu menyusun media pembelajaran melalui workshop	menyusun media dengan ispring quiz maker	Kriteria: keseuaian produk	workshop 2 X 50			0%
13	mahasiswa mampu menyusun media pembelajaran melalui workshop	menyusun media berbasis LMS	Kriteria: keseuaian produk	workshop 2 X 50			0%
14	mahasiswa mampu menyusun media pembelajaran melalui workshop	menyusun media berbasis blog	Kriteria: keseuaian produk	workshop 2 X 50			0%
15	mahasiswa mampu menyusun media pembelajaran melalui workshop	menyusun media berbasis film	Kriteria: keseuaian produk	workshop 2 X 50			0%
16	Ujian Akhir Semester			2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 prodinya 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 proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.