



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Tata Boga

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Media Pembelajaran dan TIK	8321102089		T=2 P=0 ECTS=3.18	5	22 November 2024												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi												
		Dr. Hj. Sri Handajani, S.Pd., M.Kes.												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
		Minggu Ke															
	CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Kajian tentang pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media, serta dapat memilih, merancang, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dan TIK																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Depdiknas. 2005. Pedoman Pengembangan Buku Pelajaran. Jakarta: Pusat Perbukuan 2. Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Prentice Hall. 3. Dinas Pendidikan Provinsi Jabar. 2005. Penyusunan Naskah Bahan Ajar Teori dan Praktek. Bandung: Balai Pengembangan Teknologi Pendidikan 4. Fenrich, P. 1997. Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. USA:Harcourt Brace College Publisher 5. Sadiman. 2009. Media Pendidikan. Jakarta 6. Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: Kencana 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Luthfiah Nurlaela, M.Pd. Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd., M.Pd.																
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	Pengantar Mata Kuliah Media Pembelajaran	Pengetahuan secara umum tentang media pembelajaran	Kriteria: mampu menjabarkan peran media pembelajaran dalam bidang tata boga sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini	Ceramah 3 X 50			0%										

2	Menggeneralisasi ruang lingkup media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaan konsep media pembelajaran 2. Menelaah definisi media pembelajaran dan landasan penggunaan media 3. Menjelaskan Ciri-ciri media pembelajaran 4. Menguraikan fungsi dan manfaat media pendidikan 	Kriteria: mampu membuat bagan konsep media pembelajaran dalam kaitannya dengan bidang tata boga	Presentasi, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
3	Mampu mengklasifikasikan media pembelajaran	Merinci Jenis dan karakteristik <ol style="list-style-type: none"> 1) Media grafis a. Bagan b. Grafik c. Gambar d. Komik e. karikatur 2) Media Audio a. Radio b. Tape recorder c. Labor bahasa 3) Media audio visual a. Televisi b. DVD 4) Media proyeksi a. Overhead Projector transparan b. LCD 	Kriteria: Mampu memberikan contoh media pembelajaran berdasarkan klasifikasi yang telah anda presentasikan	Presentasi, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
4	Mampu mengembangkan teknik pemilihan media sesuai dengan bidang Tata Boga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah Pemilihan media 2. Menafsirkan dasar pertimbangan dalam pemilihan media a. Alasan teoritis b. Alasan praktis 3. Merancang kriteria dalam memilih media a. Kriteria umum b. Kriteria khusus 4. Pemilihan media pembelajaran tata boga 	Kriteria: Mampu menggambarkan bentuk pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan bidang tata boga dengan benar sesuai dengan kunci jawaban	Presentasi, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
5	Mampu memahami perkembangan dan penggunaan media berbasis teknologi tinggi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis belajar jarak jauh (Distance learning) dengan perangkat e-learning 2. Memberikan contoh multimedia dalam pembelajaran 3. Menguraikan bahan pembelajaran interaktif 4. Mendeskripsikan bahan ajar berbasis WEB 5. Mengklasifikasikan software bahan ajar 6. Membedakan Audiotape dan videotape 7. Menguraikan Computer Based Training (CBT) 8. Menguraikan Web Based Training (WBT) 9. Menguraikan International Network (Internet) 	Kriteria: mampu memberikan contoh 5 jenis media pembelajaran berbasis web	Presentasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan latihan 3 X 50			0%
6	Mampu menyusun Rencana Pemanfaatan dan Produksi Media dalam Pembelajaran Tata Boga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang diterapkan 2. Menelaah bahan media pembelajaran yang akan diterapkan. 3. Mengidentifikasi keunggulan dan kekurangan media pembelajaran yang akan diterapkan 	Kriteria: Mampu membuat rancangan media pembelajaran dalam salah satu bidang tata boga	Presentasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan latihan 3 X 50			0%

7	Memahami teknik penyusunan media visual diam	1.Mendeskrripsikan pengertian media visual diam 2.Menyusun media visual diam	Kriteria: Mampu membuat leaflet online dengan benar sesuai dengan SOP	Presentasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan latihan 3 X 50			0%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER	Kriteria: UJIAN TENGAH SEMESTER	UJIAN TENGAH SEMESTER 3 X 50			0%
9	Mampu membuat media pembelajaran berbasis visual gerak	1.Menyusun skenario/langkah-langkah membuat media pembelajaran berbasis visual gerak 2.Menampilkan media pembelajaran berbasis visual gerak	Kriteria: Mampu membuat media pembelajaran berbasis visual gerak dengan materi tata boga	Presentasi, Diskusi, Penugasan, Praktek 3 X 50			0%
10	Mampu membuat media pembelajaran berbasis Media Sosial	1.Menentukan topik materi 2.Mengumpulkan sumber dari media sosial	Kriteria: Mampu membuat media pembelajaran berbasis media sosial dengan materi tata boga	Presentasi, Diskusi, Penugasan, Praktek 3 X 50			0%
11	Memahami media pembelajaran berbasis lingkungan	1.Menyusun skenario/langkah-langkah membuat media pembelajaran berbasis lingkungan 2.Menampilkan media pembelajaran berbasis lingkungan	Kriteria: Mampu menyusun langkah-langkah media pembelajaran berbasis lingkungan dengan mengacu pada materi tata boga dengan benar sesuai dengan kunci jawaban	Presentasi, Diskusi, Penugasan, Praktek 3 X 50			0%
12	Mampu membuat media pembelajaran berbasis android	1.Menyusun skenario/langkah-langkah membuat media pembelajaran berbasis android 2.Menampilkan media pembelajaran berbasis android	Kriteria: Mampu menyusun langkah-langkah media pembelajaran berbasis android dengan mengacu pada materi tata boga dengan benar sesuai dengan kunci jawaban	Presentasi, Diskusi, Penugasan, Praktek 3 X 50			0%
13	Mampu membuat alternatif media pembelajaran presentasi	1.Mampu mengembangkan salah satu media presentasi: Visme, Haiku, Emaze, Prezi, Libre office, Slidedog, Slidebean, Zoho, Fokusky, Academic Presenter 2.Menampilkan media pembelajaran presentasi	Kriteria: mampu menyusun langkah-langkah media pembelajaran presentasi di bidang tata boga dengan benar sesuai dengan kunci jawaban	Presentasi, Diskusi, Penugasan, Praktek 3 X 50			0%
14	Mampu membuat media pembelajaran berbasis video tutorial	1.Menyusun skenario/langkah-langkah membuat media pembelajaran berbasis audio visual 2.Menampilkan media pembelajaran berbasis audio visual	Kriteria: mampu menyusun langkah-langkah media pembelajaran berbasis video tutorial di bidang tata boga dengan benar sesuai dengan kunci jawaban	Presentasi, Diskusi, Penugasan, Praktek 3 X 50			0%

15	Mereview media pembelajaran di bidang tata boga	1.Mampu menelaah media pembelajaran di bidang boga 2.Mampu memberikan masukan dan saran media pembelajaran di bidang boga	Kriteria: Mampu membuat laporan hasil penyusunan media pembelajaran di bidang tata boga dengan benar sesuai dengan kunci jawaban	Presentasi, Diskusi, Penugasan, Praktek 3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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.**