



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
MEDIA PEMBELAJARAN	8321202151		T=2 P=0 ECTS=3.18	2	31 Januari 2025																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
																																			
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	Matrik CPL - CPMK																																					
		CPMK																																				
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 5%;">1</td><td style="width: 5%;">2</td><td style="width: 5%;">3</td><td style="width: 5%;">4</td><td style="width: 5%;">5</td><td style="width: 5%;">6</td><td style="width: 5%;">7</td><td style="width: 5%;">8</td><td style="width: 5%;">9</td><td style="width: 5%;">10</td><td style="width: 5%;">11</td><td style="width: 5%;">12</td><td style="width: 5%;">13</td><td style="width: 5%;">14</td><td style="width: 5%;">15</td><td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>					Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	Minggu Ke																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																						
Pustaka	Utama : 1. Sadiman, Arief S., dkk. (2002), Media Pendidikan, Jakarta: Rajawali. 2. Brown, James W. Lewis, Richard B. Harclerod, Fred F. 1977. AV Instuction. Technology, Media, And Method. New York: McGraw &ndash Hill Book Company. 3. Gerlach, Vernon S. Ely, Donald P., dan Melnick, Rob. 1980. Teaching and Media. A Systematic Approach. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc 4. Heinich Robert, Molenda Michael, Russell James. 2005. Media and The New Technologies of Instruction. New york: John Wiley&Sons, Inc. 5. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (2007), Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algensindo. 6. Rudi Susilana dan Cepi Riyana, (2008), Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian, Bandung: CV. Wacana Pri Pendukung :																																					
Dosen Pengampu	ARITA PUSPITORINI Biyan Yesi Wilujeng, 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	Memahami ruang lingkup MK dan Kontrak perkuliahanMemahami konsep dasar media pembelajaran	1.Menjelaskan ruang lingkup Media pembelajaran (RPS) dan menyepakati kontrak perkuliahan 2.Menjelaskan pengertian media pembelajaran 3.Menjelaskan peran media pembelajaran 4.Menjelaskan fungsi media pembelajaran	Kriteria: 1-100	Metode Pembelajaran: PresentasiDiskusi & TugasPendekatan: Sainifik 3 X 50			0%
2	Memahami hakikat media pembelajaran (pembelajaran klasikal)	1.Menjelaskan kedudukan media dalam konteks komunikasi pendidikan 2.Menjelaskan kedudukan media dalam sistem pembelajaran. 3.Menjelaskan manfaat media	Kriteria: 1-100	Metode Pembelajaran Diskusi & tugasPendekatan Sainifik 3 X 50			0%
3	Memahami jenis dan karakteristik media pembelajaran	1.Mendeskripsikan jenis-jenis media pembelajaran 2.Menjelaskan karakteristik media pembelajaran 3.Menjelaskan penggunaan jenis-jenis media	Kriteria: 1-100	· Model Pembelajaran:Cooperative Learning · Metode Pembelajaran Diskusi & tugasPendekatan Sainifik 3 X 50			0%
4	Memahami kriteria pemilihan media pembelajaran	1.Menjelaskan dasar pertimbangan pemilihan media 2.Mengidentifikasi kriteria pemilihan media 3.Terampil memilih media sesuai karakteristik pesertya didik dan materi ajar	Kriteria: 1-100	· Model Pembelajaran:Cooperative Learning · Metode Pembelajaran Diskusi & tugasPendekatan Sainifik 3 X 50			0%
5	Memahami pengembangan media pembelajaran	1.Mendefinisikan pengembangan media 2.Menjelaskan pendekatan pengembangan media ADDIE Model 3.Mengidentifikasi prosedur pengembangan media pembelajaran sesuai ADDIE Model 4.Terampil mengembangkan media pembelajaran	Kriteria: 1-100	· Model Pembelajaran:Cooperative Learning · Metode Pembelajaran Diskusi & tugasPendekatan Sainifik 3 X 50			0%
6	Merancang pengembangan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana berdasarkan ADDIE Model	1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana2. Mendesain rancangan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana3. Menyusun prototipe media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana4. Menerapkan hasil pengembangan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana5. Mengevaluasi hasil pengembangan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana	Kriteria: Skor 1-100	Pembelajaran kooperatif 6 X 50			0%

7	Merancang pengembangan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana berdasarkan ADDIE Model	1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana2. Mendesain rancangan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana3. Menyusun prototipe media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana4. Menerapkan hasil pengembangan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana5. Mengevaluasi hasil pengembangan media pembelajaran bidang kejuruan Tata Busana	Kriteria: Skor 1-100	Pembelajaran kooperatif 6 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)/ Ujian Sub Sumatif (USS)			3 X 50			0%
9	Memahami media Pembelajaran dalam sistem belajar virtual (e-learning)	a. Menjelaskan hakekat sistem belajar virtual b. Mengidentifikasi Jenis Media dalam sistem belajar virtual (e-learning) c. Menguraikan Kekuatan dan kelemahan berbagai media belajar virtual (e-learning)	Kriteria: 1-100	Pembelajaran Kooperatif 3 X 50			0%
10	Mengembangkan berbagai Media belajar virtual bidang tata busana melalui pendekatan Research & Development ADDIE model	1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual2. Mendesain media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual3. Menyusun prototype media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual4. Menerapkan media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual5. Mengevaluasi media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual	Kriteria: 1-100	· Model Pembelajaran:Project Based Learning · Metode Pembelajaran: Eksperimen, diskusi, Tugas · Pendekatan: Sainifik 3 X 50			0%
11	Mengembangkan berbagai Media belajar virtual bidang tata busana melalui pendekatan Research & Development ADDIE model	1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual2. Mendesain media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual3. Menyusun prototype media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual4. Menerapkan media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual5. Mengevaluasi media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran:Project Based Learning · Metode Pembelajaran: Eksperimen, diskusi, Tugas · Pendekatan: Sainifik 3 X 50			0%
12	Memahami media Pembelajaran dalam sistem mobile-learning	a. Menjelaskan hakekat sistem mobile-learningb. Mengidentifikasi Jenis Media dalam sistem mobile-learningc. Menguraikan Kekuatan dan kelemahan berbagai media mobile-learning	Kriteria: 1-100	Pembelajaran kooperatif 3 X 50			0%

13	Mengembangkan berbagai Media belajar virtual bidang tata busana melalui pendekatan Research & Development ADDIE model	Menganalisis kebutuhan media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks mobile-learning2. Mendesain media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks mobile-learning3. Menyusun prototype media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks mobile-learning4. Menerapkan media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks mobile-learning5. Mengevaluasi media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran:Project Based Learning · Metode Pembelajaran: Eksperimen, diskusi, Tugas · Pendekatan: Saintifik 6 X 50			0%
14	Mengembangkan berbagai Media belajar virtual bidang tata busana melalui pendekatan Research & Development ADDIE model	Menganalisis kebutuhan media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks mobile-learning2. Mendesain media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks mobile-learning3. Menyusun prototype media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks mobile-learning4. Menerapkan media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks mobile-learning5. Mengevaluasi media pembelajaran bidang tata busana dalam konteks pembelajaran virtual	Kriteria: 1-100	Model Pembelajaran:Project Based Learning · Metode Pembelajaran: Eksperimen, diskusi, Tugas · Pendekatan: Saintifik 6 X 50			0%
15	Presentasi hasil pengembangan media dan merefleksi perkuliahan.	1. Memaparkan berbagai hasil pengembangan media pembelajaran2. Mengevaluasi berbagai hasil pengembangan media pembelajaran3. Merefleksi pelaksanaan perkuliahan	Kriteria: 1-100Kriteria Normatif	Pembelajaran Kooperatif 3 X 50			0%
16	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)/ UJIAN SUMATIF (US)			3 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- 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.