



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknik Bangunan

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																													
Media Pembelajaran	8320502098		T=2 P=0 ECTS=3.18	4	26 Desember 2025																																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																													
					GDE AGUS YUDHA PRAWIRA ADISTANA																																													
Model Pembelajaran	Case Study																																																	
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)																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini menjelaskan tentang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, komunikasi dalam pembelajaran, konsep media pembelajaran, sistem organisasi media pembelajaran, merancang dan mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas serta menetapkan media pembelajaran yang efektif pada kegiatan mengajar guru di kelas. Mengembangkan media mulai yang tradisional berupa transparansi dan poster pendidikan, berbasis komputer multimedia berupa Autoplay Media Studiodan berbasis web berupa e-learning. Mengevaluasi hasil pengembangan media agar efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan di sekolah.																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. [1]. Arif, Sadiman. 2002. <i>Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya</i> . Jakarta: CV. Rajawali. [2]. Azhar Arsyad. 2014. <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Rajagrafindo Persada. [3]. Hendi Hendratman & Robby. 2011. <i>The magic of Autoplay Media Studio</i> . Bandung: Informatika [4]. Surjono, H. 2010. <i>Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle</i> . Yogyakarta: UNY Press [5]. Jonathan, M & Michael, C. 2010 <i>Moodle 1.9 Extention Development</i> . Birmingham: Packt Publishing																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Dr. Gde Agus Yudha Prawira Adistana, S.T., M.T.																																																	
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							0%
2	Pengenalan beberapa media	Menjelaskan beberapa media berdasarkan pendapat ahli media Membedakan beberapa media pembelajaran Menjelaskan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran	Kriteria: Nilai penuh apabila menjawab semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
3	Pemilihan media yang efektif	Menjelaskan faktor-faktor dalam pemilihan media Menjelaskan kriteria pemilihan media pembelajaran	Kriteria: Nilai Penuh apabila menjawab semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
4	Penggunaan berbagai media	Menjelaskan penggunaan media berbasis visual Menjelaskan penggunaan media berbasis audio visual Menjelaskan penggunaan media berbasis komputer	Kriteria: Nilai penuh apabila menjawab semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
5	Pengembangan dan evaluasi media visual	Mengembangkan media pembelajaran berbasis visual Mengevaluasi media pembelajaran berbasis visual	Kriteria: Nilai Penuh apabila menjawab semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, dan presentasi 10 X 50			0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10	Pengembangan dan evaluasi media berbasis komputer	Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer Mengevaluasi media pembelajaran berbasis komputer	Kriteria: Nilai penuh apabila menjawab semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, konsultasi, dan presentasi 10 X 50			0%
11							0%
12							0%
13							0%
14	Pengembangan dan evaluasi media berbasis web (e-learning)	Mengembangkan media pembelajaran berbasis web (e-learning) Mengevaluasi media pembelajaran berbasis web (e-learning)	Kriteria: Nilai penuh apabila menjawab semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 9 X 50			0%
15							0%
16							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.