



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknik Elektro

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Media Pembelajaran	8320102234		T=2 P=0 ECTS=3.18	2	5 Juli 2024																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
		Dr. Nur Kholis, S.T., M.T.																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																					
	CPL-6	Mampu merencanakan, menerapkan, dan mengevaluasi program pembelajaran inovatif yang efektif dan efisien pada pendidikan kejuruan teknik elektro yang relevan dengan perkembangan industri global (Pendidikan).																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	Matrik CPL - CPMK																																					
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 100px;">CPMK</td> <td style="width: 100px;">CPL-6</td> </tr> </table>				CPMK	CPL-6																															
CPMK	CPL-6																																					
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> <td style="width: 20px;">6</td> <td style="width: 20px;">7</td> <td style="width: 20px;">8</td> <td style="width: 20px;">9</td> <td style="width: 20px;">10</td> <td style="width: 20px;">11</td> <td style="width: 20px;">12</td> <td style="width: 20px;">13</td> <td style="width: 20px;">14</td> <td style="width: 20px;">15</td> <td style="width: 20px;">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 dikelas serta menetapkan media pembelajaran yang efektif pada kegiatan mengajarguru di kelas. Mengembangkan media maulayang tradisional berupa transparansi dan poster pendidikan, berbasis komputermultimedia berupa Autoplay Media Studi dan 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. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV.Rajawali.[2]. Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.[3]. Hendi Hendratman & Robby. 2011. The magic of Autoplay Media Studio. Bandung: Informatika[4]. Surjono, H.2010. Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle. Yogyakarta: UNY Press [5]. Jonathan, M & Michael, C. 2010. Moodle 1.9 Extension Development. Birmingham: Packt Publishing																																					
	Pendukung :																																					
Dosen Pengampu	Dr. Meini Sondang Sumbawati, M.Pd. Dr. Rina Harimurti, S.Pd., M.T. Muhamad Syarifuddin Zuhrie, S.Pd., M.T. Yulia Fransisca, 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	Memahami konsep dasar media pembelajaran	1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran 2. Menjelaskan peran media pembelajaran 3. Menjelaskan fungsi media pembelajaran	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model : Cooperative Learning: Metode : Diskusi & Tugas: Pendekatan : Sainifik 2 X 50			0%																															

2	Memahami hakikat media pembelajaran dan manfaat media pembelajaran	1. Menjelaskan kedudukan media 2. Menjelaskan manfaat media pembelajaran	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Diskusi & tugas Pendekatan: 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: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Diskusi & tugas Pendekatan: 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	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Diskusi & tugas Pendekatan: Sainifik 3 X 50			0%
5	Memahami pengembangan media pembelajaran	1. Mendefinisikan pengembangan pemilihan media 2. Mengidentifikasi prosedur pengembangan media pembelajaran 3. Terampil mengembangkan media pembelajaran	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Diskusi & tugas Pendekatan: Sainifik 1 X 1			0%
6	Sumber Belajar sebagai Komponen Media Pembelajaran	1. Mendeskripsikan pengertian sumber belajar 2. Mengidentifikasi macam-macam sumber belajar 3. Terampil mengelompokkan sumber belajar	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Diskusi & tugas Pendekatan: Sainifik 3 X 50			0%
7	Memahami dan terampil memanfaatkan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar	1. Mendeskripsikan perpustakaan 2. Mengidentifikasi karakteristik perpustakaan 3. Terampil menggunakan perpustakaan dalam pembelajaran	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Diskusi Peer teaching Pendekatan: Sainifik 3 X 50			0%
8	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)			2 X 50			0%
9	Memahami dan terampil menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran	1. Mendeskripsikan lingkungan 2. Mengidentifikasi macam-macam lingkungan 3. Terampil menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Diskusi Peer teaching Pendekatan: Sainifik 3 X 50			0%
10	Terampil membuat Media Pembelajaran Sederhana (Gambar Grafik Display Relia Poster Bagan dll)	1. Mendeskripsikan media pembelajaran sederhana 2. Mengidentifikasi macam-macam media pembelajaran sederhana 3. Terampil membuat media pembelajaran sederhana	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Project Based Learning Metode Pembelajaran: Eksperimen diskusi Tugas Pendekatan: Sainifik 3 X 50			0%
11	Terampil Membuat Media Presentasi	1. Mendeskripsikan media presentasi 2. Mengidentifikasi karakteristik media presentasi 3. Terampil membuat media presentasi	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Project Based Learning Metode Pembelajaran: Eksperimen diskusi Tugas Pendekatan: Sainifik 6 X 50			0%
12							0%

13	Terampil Membuat Media Berbasis Komputer	1. Mendeskripsikan media berbasis komputer 2. Mengidentifikasi macam-macam media berbasis komputer 3. Terampil membuat media berbasis komputer	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Project Based Learning Metode Pembelajaran: Eksperimen diskusi Tugas Pendekatan: Saintifik 6 X 50			0%
14							0%
15	Memahami dan Terampil Menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar	1. Terampil menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Peer Teaching Resitas Pendekatan: Saintifik 6 X 50			0%
16							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-CP 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.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.