

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas PSDKU Program Studi S1 Teknologi Pendidikan (Kampus Kabupaten Magetan)					Kode Dokumen																																																																																																												
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																		
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																												
Media Pembelajaran	86203104331	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=4	P=0	ECTS=6.36	1 1 Agustus 2025																																																																																																												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																													
	Iwan Maulana, S.Pd., M.Pd, Ilham Laksana, S.Pd., M.Pd		Dr. Khusnul Khotimah. S.Pd., M.Pd		KHUSNUL KHOTIMAH																																																																																																													
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																	
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																																
	CPL-5	Menguasai konsep teoritis, strategis, dan etis untuk merencanakan, memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan efektif dalam konteks pendidikan melalui desain, pengembangan pengalaman belajar, dan evaluasi yang memanfaatkan metode dan sumber daya berbasis teknologi pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.																																																																																																																
	CPL-6	Menguasai konsep dasar Informatika, Multimedia, Animasi, Broadcasting, pengetahuan terhadap prinsip desain instruksional, pedagogi, bahan pembelajaran, serta kemampuan berperan, memfungsikan keilmuan teknologi pendidikan dalam proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian pembelajaran di berbagai jalur, jenis dan jenjang pendidikan.																																																																																																																
	CPL-8	Memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam penguasaan konsep baik secara teoritis, praktis dan etis untuk merancang, mengembangkan, menerapkan produk teknologi pendidikan yang edukatif dan disruptif yang berorientasi pada entrepreneurship.																																																																																																																
	CPL-9	Mampu mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI), kearifan lokal, dan prinsip edutechnopreneurship secara kreatif, inklusif, dan berkelanjutan dalam merancang, mengembangkan, serta mengimplementasikan inovasi teknologi pendidikan yang adaptif dan berdaya saing global.																																																																																																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																	
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar, klasifikasi, dan karakteristik berbagai media pembelajaran secara komprehensif melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan Kreatif.																																																																																																																
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu Menelaah prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif, adaptif dan inovatif.																																																																																																																
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan konvensional yang sesuai dengan prinsip desain pembelajaran.																																																																																																																
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu mengevaluasi media pembelajaran melalui pendekatan Project Based Learning (PBL).																																																																																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-9</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9	CPMK-1		✓				CPMK-2					✓	CPMK-3			✓			CPMK-4				✓																																																																														
CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9																																																																																																													
CPMK-1		✓																																																																																																																
CPMK-2					✓																																																																																																													
CPMK-3			✓																																																																																																															
CPMK-4				✓																																																																																																														
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																		
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td> </tr> </table>													CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓													CPMK-2					✓	✓	✓	✓									CPMK-3									✓	✓	✓	✓					CPMK-4													✓	✓	✓	✓
CPMK															Minggu Ke																																																																																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																		
CPMK-1	✓	✓	✓	✓																																																																																																														
CPMK-2					✓	✓	✓	✓																																																																																																										
CPMK-3									✓	✓	✓	✓																																																																																																						
CPMK-4													✓	✓	✓	✓																																																																																																		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas secara komprehensif tentang media pembelajaran, meliputi konsep dasar, klasifikasi, jenis, serta karakteristik berbagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip pemilihan, penggunaan, pengembangan, dan evaluasi media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Proses pembelajaran dalam mata kuliah ini menggunakan model Project Based Learning (PjBL), sehingga mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh melalui proyek-proyek nyata yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.																																																																																																																	
Pustaka	Utama :																																																																																																																	
		1. Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition 2. Media Pembelajaran 3. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya 4. Educational Media and Technology Yearbook																																																																																																																

Pendukung : 1. Virtual–Augmented Reality (VAR) for Science Learning: Development and Impact on Students' HOTS Skills (https://academic-publishing.org/index.php/ejel/article/view/3733) 2. The Impact of Virtual and Augmented Reality on Enhancing Higher Order Thinking Skills (HOTS) of Students: A Bibliometric Analysis Study (https://educationcenter.id/journal/index.php/icsar/article/view/377) 3. Android-based augmented reality in science learning for junior high schools: Preliminary study (https://ijere.iaescore.com/index.php/IJERE/article/view/23886)							
Dosen Pengampu		Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. Prof. Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd. Iwan Maulana, M.Pd. Ilham Laksana, S.Pd., M.Pd. Yuda Sakti Susena, 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	Mahasiswa mampu menganalisa Konsep Media Pembelajaran	Menafsirkan dan Menyimpulkan Pengertian media pembelajaran, landasan penggunaan dan peran media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, Prinsip media pembelajaran	Kriteria: 1. Ketepatan Menafsirkan dan Menyimpulkan Pengertian media pembelajaran, landasan penggunaan dan peran media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, Prinsip media pembelajaran 2. Ketepatan Menafsirkan dan Menyimpulkan Prinsip media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan Presentasi 200 Menit		Materi: Konsep Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Exploring Student Learning Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i>	5%
2	Mahasiswa mampu mengkategorikan klasifikasi jenis media berdasarkan taksonomi para ahli media	Merangkum dan mengkategorikan klasifikasi berbagai jenis media berdasarkan taksonomi: Rudy Bretz, Anderson, Kemp & Dayton, Schramm	Kriteria: "Ketepatan merangkum dan mengkategorikan klasifikasi berbagai jenis media berdasarkan taksonomi: Rudy Bretz, Anderson, Kemp & Dayton, Schramm Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan Presentasi 200 Menit		Materi: Klasifikasi Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Exploring Student Learning Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i> Materi: Issues and Trends in Instructional Technology: Access to Mobile Technologies, Digital Content, and Online Learning Opportunities Continues as Spending on IT Remains Steady Pustaka:	5%
3	Mahasiswa mampu mengkategorikan klasifikasi jenis media berdasarkan taksonomi para ahli media	Merangkum dan mengkategorikan klasifikasi berbagai jenis media berdasarkan taksonomi: Rudy Bretz, Anderson, Kemp & Dayton, Schramm, Leshin, Heinich, Seels, Setyosari, Gerlach, Kemp	Kriteria: Ketepatan merangkum dan mengkategorikan klasifikasi berbagai jenis media berdasarkan taksonomi: Leshin, Heinich, Seels, Setyosari, Gerlach, Kemp Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan Presentasi 200 Menit		Materi: Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Issues and Trends in Instructional Technology: Access to Mobile Technologies, Digital Content, and Online Learning Opportunities Continues as Spending on IT Remains Steady Pustaka: <i>Educational Media and Technology Yearbook</i> Materi: Exploring Student Learning Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i>	5%

4	Mahasiswa mampu menganalisa karakteristik media pembelajaran	Menelaah dan memperjelas karakteristik media: grafis, tiga dimensi, proyeksi, audio, TV/Video, komputer, elearning, AI untuk Pembelajaran	Kriteria: Ketepatan Menelaah dan memperjelas karakteristik media: grafis, tiga dimensi, proyeksi, audio, TV/Video, komputer, elearning, AI untuk Pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan Presentasi	200 Menit	Materi: Issues and Trends in Instructional Technology: Access to Mobile Technologies, Digital Content, and Online Learning Opportunities Continues as Spending on IT Remains Steady Pustaka: <i>Educational Media and Technology Yearbook</i> Materi: Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i>	5%
5	Mahasiswa mampu menelaah prinsip pemilihan media pembelajaran	Menelaah dan memperjelas karakteristik media: grafis, tiga dimensi, proyeksi, audio, TV/Video, komputer, elearning, AI untuk Pembelajaran	Kriteria: Ketepatan Menelaah dan memperjelas karakteristik media: grafis, tiga dimensi, proyeksi, audio, TV/Video, komputer, elearning, AI untuk Pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan Presentasi	200 Menit	Materi: Issues and Trends in Instructional Technology: Access to Mobile Technologies, Digital Content, and Online Learning Opportunities Continues as Spending on IT Remains Steady Pustaka: <i>Educational Media and Technology Yearbook</i> Materi: Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> Materi: Implikasi pengembangan media Pustaka: <i>Virtual-Augmented Reality (VAR) for Science Learning: Development and Impact on Students' HOTS Skills (https://academic-publishing.org/...)</i>	5%
6	Mahasiswa mampu menelaah prinsip pemilihan media pembelajaran	Menelaah dan memperjelas karakteristik media: grafis, tiga dimensi, proyeksi, audio, TV/Video, komputer, elearning, AI untuk Pembelajaran	Kriteria: Ketepatan Menelaah dan memperjelas karakteristik media: grafis, tiga dimensi, proyeksi, audio, TV/Video, komputer, elearning, AI untuk Pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi dan Presentasi	200 Menit	Materi: Issues and Trends in Instructional Technology: Access to Mobile Technologies, Digital Content, and Online Learning Opportunities Continues as Spending on IT Remains Steady Pustaka: <i>Educational Media and Technology Yearbook</i> Materi: Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> Materi: Implikasi pengembangan media Pustaka: <i>Virtual-Augmented Reality (VAR) for Science Learning: Development and Impact on Students' HOTS Skills (https://academic-publishing.org/...)</i>	5%

7	Mahasiswa mampu menelaah prinsip penggunaan media pembelajaran	Menelaah dan memilih prinsip penggunaan media pembelajaran	Kriteria: Ketepatan Menelaah dan memilih prinsip penggunaan media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi dan Presentasi 200 Menit	Materi: Prinsip Pemilihan Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Prinsip - Prinsip Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> Materi: Integrating Technology and Media into Instruction: The ASSURE Model Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i> Materi: Implikasi Penggunaan Media Pustaka: <i>The Impact of Virtual and Augmented Reality on Enhancing Higher Order Thinking Skills (HOTS) of Students: A Bibliometric Analysis Study</i> (https://educationcenter.id/...)	5%
8	Mahasiswa mampu menelaah prinsip penggunaan media pembelajaran	Menelaah dan memilih prinsip penggunaan media pembelajaran	Kriteria: Ketepatan Menelaah dan memilih prinsip penggunaan media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi dan Presentasi 200 Menit	Materi: Prinsip Pemilihan Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Prinsip - Prinsip Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> Materi: Integrating Technology and Media into Instruction: The ASSURE Model Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i> Materi: Implikasi Penggunaan Media Pustaka: <i>The Impact of Virtual and Augmented Reality on Enhancing Higher Order Thinking Skills (HOTS) of Students: A Bibliometric Analysis Study</i> (https://educationcenter.id/...)	5%
9	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran	Mengidentifikasi profil peserta didik secara tepat, Mendeskripsikan tujuan pembelajaran, dan Menjelaskan kebutuhan media berdasarkan hasil analisis	Kriteria: Ketepatan analisis kebutuhan, Kelengkapan data peserta didik, Kesesuaian tujuan pembelajaran Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Diskusi, Presentasi, dan Penugasan 200 Menit	Materi: Integrating Technology and Media into Instruction: The ASSURE Model Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i> Materi: Analisis kebutuhan media Pustaka: <i>Android-based augmented reality in science learning for junior high schools: Preliminary study</i> (https://ijere.iaescore.com/...)	5%

10	Mahasiswa mampu mendesain media pembelajaran berbasis teknologi sesuai prinsip desain pembelajaran	1. Menghasilkan rancangan media yang memenuhi prinsip desain pembelajaran, Menyusun storyboard atau flowchart media secara sistematis, dan Menjelaskan keterkaitan desain dengan tujuan pembelajaran 2.	Kriteria: Kreativitas dan inovasi desain, Kesesuaian desain dengan prinsip pembelajaran, dan Kejelasan alur dan struktur media Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Presentasi, dan Penugasan 200 Menit		Materi: Pemilihan Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Pengembangan Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> Materi: Designing Digital Learning Environments Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i>	5%
11	Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan konvensional sesuai rancangan	Mampu membuat media sesuai rancangan, Mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas secara efektif serta Memastikan media berfungsi sesuai tujuan pembelajaran	Kriteria: Ketepatan implementasi rancangan, Kualitas teknis media, Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan dan Praktik		Materi: Designing Digital Learning Environments Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i> Materi: Pengembangan Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Pengembangan Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i>	10%
12	Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan konvensional sesuai rancangan	Mampu membuat media sesuai rancangan, Mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas secara efektif serta Memastikan media berfungsi sesuai tujuan pembelajaran	Kriteria: Ketepatan implementasi rancangan, Kualitas teknis media, Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penugasan dan Praktik		Materi: Designing Digital Learning Environments Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i> Materi: Pengembangan Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Pengembangan Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i>	10%
13	Mahasiswa mampu menganalisa teknik mengevaluasi media pembelajaran	Menguraikan teknik evaluasi (tujuan, kriteria, dan indikator evaluasi media pembelajaran)	Kriteria: Ketepatan Menguraikan teknik evaluasi (tujuan, kriteria, dan indikator evaluasi media pembelajaran) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Penugasan, dan Presentasi 200 Menit		Materi: Evaluasi Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Engaging Learners with Digital Devices Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i>	5%
14	Mahasiswa mampu mendesain Instrumen evaluasi media pembelajaran	Menyusun instrumen yang sesuai dengan kriteria dan indikator, Menggunakan format instrumen yang sistematis dan mudah digunakan, Menjelaskan alasan pemilihan metode evaluasi	Kriteria: 1. Ketepatan instrumen dengan tujuan evaluasi, Ketepatan format instrumen, Ketepatan argumentasi metode 2. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Penugasan, dan Presentasi 200 Menit		Materi: Evaluasi Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Engaging Learners with Digital Devices Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i>	10%

15	Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dan melakukan perbaikan	Melaksanakan uji coba media kepada target pengguna, Mengumpulkan data hasil uji coba, Melakukan revisi media berdasarkan masukan yang valid	Kriteria: 1. Ketepatan metode evaluasi, Kedalaman analisis hasil uji coba, Relevansi revisi yang dilakukan 2. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi dan Penugasan 200 Menit		Materi: Pengembangan Media Pustaka: <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> Materi: Evaluasi Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i> Materi: Integrating Technology and Media into Instruction: The ASSURE Model Pustaka: <i>Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition</i>	10%
16	Mahasiswa mampu membuat desain teknik perawatan media pembelajaran	Mendesain teknik perawatan media pembelajaran	Kriteria: Ketepatan Mendesain teknik perawatan media pembelajaran Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Diskusi dan Presentasi 200 Menit		Materi: Perawatan Media Pembelajaran Pustaka: <i>Media Pembelajaran</i>	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasi	40%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Penilaian Portofolio	10%
		100%

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 studinya 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 26 Oktober 2025

Koordinator Program Studi S1
Teknologi Pendidikan (Kampus
Kabupaten Magetan)



KHUSNUL KHOTIMAH
NIDN 0004067904

UPM Program Studi S1 Teknologi
Pendidikan (Kampus Kabupaten
Magetan)



NIDN



