



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Program Studi S1 Teknologi Pendidikan**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (skt)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																
Pengembangan Media Tiga Dimensi		8620304087			T=4	P=0	ECTS=6.36	5	9 Januari 2026																																																
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																	
		.....			.....			UTARI DEWI																																																	
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)																																																								
Deskripsi Singkat MK	<table border="1" style="width: 100%;"><thead><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="15">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></thead><tbody><tr><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></tbody></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																																									
Pustaka	Utama :																																																								
	1. Sadiman, Arief. 2014. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press 2. Utari Dewi. 2013. Hand out Pengembangan Media Tiga Dimensi. Teknologi Pendidikan Unesa. 3. Smalldino, E Sharon. 2011. Instructional Technology & Media For Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media																																																								
	Pendukung :																																																								
Dosen Pengampu	Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. Dr. Utari Dewi, S.Sn., 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	Pemahaman tentang definisi dan klasifikasi jenis media 3 dimensi	1. Dapat menguraikan definisi media 3 dimensi. 2. Mampu mengidentifikasi berbagai jenis media 3 dimensi.		Ceramah, diskusi dan tanya jawab 4 X 50					0%																																																

2	Pemahaman tentang karakteristik macam-macam model.	Mampu menguraikan karakteristik model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama.		Diskusi Kelompok Kecil 8 X 50			0%
3	Pemahaman tentang karakteristik macam-macam model.	Mampu menguraikan karakteristik model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama.		Diskusi Kelompok Kecil 4 X 50			0%
4	Pemahaman tentang pembuatan rancangan pengembangan/ produksi media model	Mampu mengembangkan identifikasi program dengan langkah-langkah: 1. Identifikasi kebutuhan dan analisis karakteristik sasaran, 2. menentukan jenis model, merumuskan tujuan program, 3. menentukan pokok-pokok materi.		Tanya jawab/diskusi 4 X 50			0%
5	Pemahaman tentang pembuatan rancangan pengembangan/ produksi media model	Mampu mengembangkan identifikasi program dengan langkah-langkah: 1. Identifikasi kebutuhan dan analisis karakteristik sasaran, 2. menentukan jenis model, merumuskan tujuan program, 3. menentukan pokok-pokok materi.		Tanya jawab/diskusi 4 X 50			0%
6	Pemahaman teknik mengembangkan/memproduksi media model	Mampu Menghasilkan Media model		tugas kelompok 4 X 50			0%
7	Pemahaman teknik mengembangkan/memproduksi media model	Mampu Menghasilkan Media model		tugas kelompok 4 X 50			0%
8	Pemahaman teknik mengembangkan/memproduksi media model	Mampu Menghasilkan Media model		tugas kelompok 4 X 50			0%
9	Pemahaman macam-macam model boneka beserta karakteristik boneka sebagai sebagai media	1. Mampu mendefinisikan berbagai macam jenis boneka sebagai media pembelajaran. 2. Mampu mengidentifikasi karakteristik masing-masing jenis media boneka.		Ceramah, diskusi dan tanya jawab 4 X 50			0%
10	Pemahaman macam-macam model boneka beserta karakteristik boneka sebagai sebagai media	1. Mampu mendefinisikan berbagai macam jenis boneka sebagai media pembelajaran. 2. Mampu mengidentifikasi karakteristik masing-masing jenis media boneka.		Ceramah, diskusi dan tanya jawab 4 X 50			0%
11	1. Pemahaman tentang pengembangan rancangan media boneka dan naskah boneka 2. Pemahaman tentang teknik produksi boneka dan teknik suara	1. Mampu membuat rancangan media boneka. 2. Mampu membuat naskah boneka.		Ceramah, diskusi dan tanya jawab, Praktek 4 X 50			0%

12	1. Pemahaman tentang pengembangan rancangan media boneka dan naskah boneka 2. Pemahaman tentang teknik produksi boneka dan teknik suara	1. Mampu membuat rancangan media boneka. 2. Mampu membuat naskah boneka.		Ceramah, diskusi dan tanya jawab, Praktek 4 X 50			0%
13	Pemahaman tentang pembuatan teknik panggung penyajian/pertunjukan boneka	Mampu membuat dan mengatur setting (back ground dan foreground), property dan lighting untuk pertunjukan panggung boneka.		Diskusi dan tanya jawab, Praktek. 4 X 50			0%
14	Pemahaman tentang pembuatan teknik panggung penyajian/pertunjukan boneka	Mampu membuat dan mengatur setting (back ground dan foreground), property dan lighting untuk pertunjukan panggung boneka.		Diskusi dan tanya jawab, Praktek. 4 X 50			0%
15	Pemahaman tentang pembuatan teknik panggung penyajian/pertunjukan boneka	Mampu membuat dan mengatur setting (back ground dan foreground), property dan lighting untuk pertunjukan panggung boneka.		Diskusi dan tanya jawab, Praktek. 4 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-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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

