



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S2 Teknologi Pendidikan**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Pengembangan Media Pembelajaran	8610303041		T=3	P=0	ECTS=6.72	0	27 Desember 2024										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
			Dr. H. Andi Mariono, M.Pd.											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	CPL-5	Mampu menunjukkan sikap religious, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika berdasarkan agama, moral, dan etika															
	CPL-7	Mampu mengembangkan pemikiran logis, etis, kritis, sistematis, dan kreatif yang meliputi desain, pengembangan (penciptaan), pengelolaan, pemanfaatan dan evaluasi dalam sistem pendidikan dan pembelajaran dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui perencanaan, proses, evaluasi dan desiminasi berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah.															
	CPL-9	Mampu menyelesaikan permasalahan pendidikan melalui kajian teknologi pendidikan/ pembelajaran secara multidisipliner dengan memperhatikan faktor ekonomi, sosial kultural, teknologi informasi															
	CPL-11	Mampu menguasai pengetahuan tentang teori penerapan teknologi pendidikan/pembelajaran berdasarkan kawasan atau paradigma teknologi pendidikan/pembelajaran															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-9	CPL-11											
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
	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 membahas tentang pengertian, karakteristik, klasifikasi media, kriteria media pembelajaran, instrumen penilaian media, analisis kebutuhan, langkah-langkah pengembangan media dan sumber belajar untuk keperluan pembelajaran melalui pembelajaran project-based learning. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara hybrid learning. Penilaian dilakukan dengan cara tes tertulis dan tes kinerja.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Smaldino, S E, Lowther, D L, Russell, J. D, & Mims, C. 2008. Instructional technology and media for learning. 2. Seels, BB, & Richey, R C. 2012. Instructional technology: The definition and domains of the field. IAP. 3. Orey , Michael, McClendon , V J, Branch , Robert Maribe. 2017. Educational Media and Technology Yearbook. Springer US. 4. Martin , Florence, Betrus , Anthony Karl. 2019. Digital Media for Learning. Springer International Publishing. 5. Branch , Robert Maribe, Lee , Hyewon, Tseng , Sheng Shiang. 2019. Educational Media and Technology Yearbook. Springer International Publishing. 6. LIN , Tzu-Bin, Chen , Der Thanq Victor, CHAI , Ching Sing. 2015. New Media and Learning in the 21st Century. Springer Singapore. 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Dr. H. Andi Mariono, M.Pd.																

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 media dan sumber belajar	<p>1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan definisi media dan sumber belajar</p> <p>2. Mahasiswa mampu mendeskripsikan manfaat media dan sumber belajar</p> <p>3. Mahasiswa mampu mendeskripsikan karakteristik media dan sumber belajar</p>	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Problem-based learning 3 X 50			5%
2	Pemahaman tentang kriteria media pembelajaran dan instrumen penilaian media pembelajaran	<p>1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan tentang kriteria media pembelajaran</p> <p>2. Mahasiswa mampu mendeskripsikan instrumen penilaian media pembelajaran</p>	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Problem-based learning 3 X 50			5%
3	Pemahaman tentang langkah-langkah analisis kebutuhan	Mahasiswa mampu mendeskripsikan langkah-langkah analisis kebutuhan	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Problem-based learning 3 X 50			5%
4	Pemahaman tentang media visual	<p>1. Mahasiswa mampu mendeskripsikan Definisi media visual</p> <p>2. Mahasiswa mampu mendeskripsikan Manfaat media visual</p> <p>3. Mahasiswa mampu mendeskripsikan Bentuk-bentuk media visual</p> <p>4. Mahasiswa mampu mendeskripsikan Karakteristik media visual</p>	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Problem-based learning 3 X 50			5%

5	Pemahaman tentang media audio pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan definisi media audio 2.Mahasiswa mampu mendeskripsikan manfaat media audio 3.Mahasiswa mampu mendeskripsikan karakteristik media audio 4.Mahasiswa mampu mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan media audio 	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Problem-based learning 3 X 50			6%
6	Pengembangan Media Audio	Mahasiswa mampu menerapkan langkah-langkah mengembangkan media audio	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Project-based learning 3 X 50			5%
7	Pemahaman tentang media audio visual	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan definisi media audio visual 2.Mahasiswa mampu mendeskripsikan manfaat media audio visual 3.Mahasiswa mampu mendeskripsikan karakteristik media audio visual 	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Problem-based learning 3 X 50			5%
8	UTS			3 X 50			10%
9	Pemahaman tentang media audio visual	Mahasiswa mampu mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan media audio visual	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Problem-based learning 3 X 50			10%
10	Pemahaman tentang multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan definisi multimedia 2.Mahasiswa mampu mendeskripsikan manfaat multimedia 3.Mahasiswa mampu mendeskripsikan karakteristik multimedia 	<p>Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : : 60-64</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Problem-based learning 3 X 50			8%

11	Pemahaman tentang multimedia	Mahasiswa mampu mendeskripsikan jenis-jenis multimedia	Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Problem-based learning 3 X 50		5%
12	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dan mempraktikkan konsep pengembangan media dan sumber belajar	Mahasiswa mampu mengembangkan media dan sumber belajar	Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Project-based learning 3 X 50		5%
13	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dan mempraktikkan konsep pengembangan media dan sumber belajar	Mahasiswa mampu mengembangkan media dan sumber belajar	Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Project-based learning 3 X 50		5%
14	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dan mempraktikkan konsep pengembangan media dan sumber belajar	Mahasiswa mampu mengembangkan media dan sumber belajar	Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning 3 X 50		5%
15	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dan mempraktikkan konsep pengembangan media dan sumber belajar	Mahasiswa mampu mengembangkan media dan sumber belajar	Kriteria: A : 85-100A- : 80-84B : 75-79B : 70-74B- : 65-69C : 60-64 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Project-based learning 3 X 50		5%
16	UAS		Bentuk Penilaian : Tes	3 X 50		11%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	38.33%
2.	Penilaian Praktikum	3.33%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	37.33%
4.	Tes	11%
		89.99%

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.

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.