

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

 UNESA Universitas Negeri Surabaya	UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN	Kode Dokumen			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain Pesan	-	Desain Pembelajaran	T=2 P=2	1	16 Maret 2022
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		-		Dr. Andi Kristanto., M.Pd.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL-Sikap	Menguasai konsep, struktur dan materi pada keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analisis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast			
	CPL-Pengetahuan	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (<i>case method</i>) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (<i>team based project</i>) dalam bidang teknologi pendidikan, dengan mengedepankan desain pesan.			
	CPL-KK	Mampu memanfaatkan teknologi dan informasi dalam pemecahan masalah bidang teknologi pendidikan dan pendidikan inklusi dengan mengedepankan desain pesan dan kearifan lokal.			
	CPL-KU	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan desain pesan secara profesional dan bertanggung jawab.			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					

		CPMK 1	CPM K2	CPM K3	CPM K4	CPM K5	CPM K6	CPM K7	CPM K8	CPM K9	CPMK 10	CP MK 11	CPMK 12
	CPMK-S..												
	CPMK-P...												
	CPMK-KK...												
	CPMK-KU...												
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang macam-macam simbol pesan (visual, audio, dan audio-visual) dan mendisain macam-macam simbol pesan agar dapat berlangsung komunikasi yang efektif melalui pembelajaran kolaboratif. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara tanya jawab dan tertulis.												
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<p>Pertemuan 1 : Pengertian Desain Pesan</p> <p>Pertemuan 2 : Pengertian desain pesan Rasional desain pesan</p> <p>Pertemuan 3 : Perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan: persepsi</p> <p>Pertemuan 4 : prilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan : perhatian</p> <p>Pertemuan 5 : Ilmu prilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan : retensi</p> <p>Pertemuan 6 : Prinsip-prinsip desain pesan dari temuan dalam ilmu perilaku</p> <p>Pertemuan 7 : UTS</p> <p>Pertemuan 8 : Prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio</p> <p>Pertemuan 9 : Prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio</p>												

	<p>Membuat rancangan media audio</p> <p>Pertemuan 10 : Prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual cetak</p> <p>Pertemuan 11: prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual cetak Membuat rancangan media visual cetak</p> <p>Pertemuan 12 : Prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual digital</p> <p>Pertemuan 13 : Prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual digital Membuat rancangan media visual digital</p> <p>Pertemuan 14 : Prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media video</p> <p>Pertemuan 15 : prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media video Merancang media video</p> <p>Pertemuan 16 : UAS</p>	
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bishop, M. J. 2014. Instructional message design: Past, present, and future relevance. In Handbook of research on educational communications and technology
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fleming, M. L. 1993. Instructional message design: Principles from the behavioral and cognitive sciences. Educational Technology 2. 3. Wang, M., & Shen, R. 2012. Message design for mobile learning: Learning theories, human cognition and design principles. British Journal of Educational Technology, 43(4), 561-575 3. Bishop, M. J. 2014. Reconceptualizing instructional message design: Toward the development of a new guiding framework. In Design in

				educational technology (pp			
				4. Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd			
				5. Miller, C. H., Massey, Z. B., & Ma, H. 2020. Psychological reactance and persuasive message design. The Handbook of Applied Communication Research , 457-483			
				6. Pettersson, R. 2013. Message design. Institute for infology			
Dosen Pengampu							
Matakuliah syarat	-						
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	Pembelajaran Luring (offline)	Pembelajaran Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1.	Memahami pengertian desain pesan	Mahasiswa dapat mendeskripsikan pengertian desain pesan		Collaborative Learning 2x50	Collaborative Learning 2x50	<ul style="list-style-type: none"> . Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers. . Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey. . Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana 	3%
2.	Memahami pengertian desain pesan dan rasional desain pesan	Dapat mendeskripsikan pengertian desain pesan dan rasional desain pesan		Collaborative Learning 2x50	Collaborative Learning 2x50	<ul style="list-style-type: none"> . Fleming, M. L. 1993. Instructional message design: Principles from the behavioral and cognitive sciences. Educational Technology. 	3%
3.	Memahami perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan: persepsi	Dapat mendeskripsikan perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan: persepsi		Collaborative Learning 2x50	Collaborative Learning 2x50	<ul style="list-style-type: none"> . Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd. . Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey. . Smalldino, 2011. 	4%

						Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana	
4.	Memahami perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan : perhatian	Memahami perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan : perhatian	-	Collaborative Learning 2x50	Collaborative Learning 2x50	<ul style="list-style-type: none"> . Kusmiati,dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan. . Suyanto. 2004. Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi Press. . Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd. . Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey. . Smallldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana 	4%
5.	Memahami perilaku yang berpengaruh	Dapat mendeskrips		Collaborative Learning	Collaborative	<ul style="list-style-type: none"> . Suyanto. 2004. Aplikasi Desain Grafis 	4%

	pada penyusunan pesan : retensi	ikan perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan : retensi		2x50	Learning 2x50	<ul style="list-style-type: none"> untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi Press. . Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd. . Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey. . Smallldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana 	
6.	Memahami prinsip-prinsip desain pesan dari temuan dalam ilmu perilaku	Dapat mendeskripsikan prinsip-prinsip desain pesan dari temuan dalam ilmu perilaku		Collaborative Learning 2x50	Collaborative Learning 2x50	<ul style="list-style-type: none"> . Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers. . Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd. . Kusmiati,dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. 	4%

					<p>Jakarta: Djambatan.</p> <p>. Phillips, Rob. 1997. The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Applications). London: Kogan Page.</p> <p>. Suyanto. 2004. Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi Press.</p> <p>. Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd.</p> <p>. Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey.</p> <p>. Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</p>		
7.	UTS						20%

8.	Memahami prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio	Membuat rancangan media audio	Presentasi, Diskusi, PjBL 2x50	Presentasi, Diskusi, PjBL 2x50	<ul style="list-style-type: none"> . Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers. . Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd. . Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey. . Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana 	10%
9.	Memahami prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual cetak	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual cetak		Presentasi, Diskusi, PjBL 2x50	Presentasi, Diskusi, PjBL 2x50	<ul style="list-style-type: none"> . Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers. . Kusmiati,dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan. . Suyanto. 2004. Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi 	2%

						Press. . Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd. . Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey. . Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana	
10.	Memahami prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual cetak	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual cetak	Membuat rancangan media visual cetak	Presentasi, Diskusi, PjBL <i>2x50</i>	Presentasi, Diskusi, PjBL <i>2x50</i>	. Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers. . Kusmiati,dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan. . Suyanto. 2004. Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi Press. . Triggs Teal. 1995. Communicating	10%

						<p>Design in Visual Communication. London: Basford Ltd.</p> <p>Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey.</p> <p>Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</p>	
11.	Memahami prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual digital	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual digital		Presentasi, Diskusi, PjBL 2x50	Presentasi, Diskusi, PjBL 2x50	<p>Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd.</p> <p>Kusmiati,dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.</p> <p>Phillips, Rob. 1997. The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications). London:</p>	2%

						<p>Kogan Page.</p> <p>Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey.</p> <p>Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</p>	
12.	Memahami prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual digital	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual digital	Membuat rancangan media visual digital	Presentasi, Diskusi, PjBL <i>2x50</i>	Presentasi, Diskusi, PjBL <i>2x50</i>	<p>Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd.</p> <p>Kusmiati,dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.</p> <p>Phillips, Rob. 1997. The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications). London: Kogan Page.</p> <p>Malcom Fleming,</p>	10%

						<p>1978. Instructional Message Design. New Jersey.</p> <p>. Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</p>	
13.	Memahami prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media video	Dapat Menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media video		Presentasi, Diskusi, PjBL <i>2x50</i>	Presentasi, Diskusi, PjBL <i>2x50</i>	<p>. Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers.</p> <p>. Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd.</p> <p>. Kusmiati,dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.</p> <p>. Phillips, Rob. 1997. The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications). London: Kogan Page.</p>	2%

					<ul style="list-style-type: none"> . Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd. . Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey. . Smallldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana 	
14.	Memahami prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media video	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media video			<ul style="list-style-type: none"> . Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers. . Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd. . Kusmiati,dkk. 1999. Teori Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan. . Phillips, Rob. 1997. The Developer s 	4%

						<p>Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Applications). London: Kogan Page.</p> <p>. Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd.</p> <p>. Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey.</p> <p>. Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</p>	
15.	UAS						20%

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-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.
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. **Teknik 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. **PB**=Proses Belajar, **PT**=Penugasan Terstruktur, **KM**=Kegiatan Mandiri.

Portofolio Penilaian & Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal - Bobot(%)*)		Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs (0-100)	1d((Nilai Mhs) X (Bobot%)*)	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK1	Mahasiswa dapat mendeskripsikan pengertian desain pesan.		3%	3%			
2	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK2	Dapat mendeskripsikan pengertian desain pesan dan rasional desain pesan.		3%	3%			
3	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK3	Dapat mendeskripsikan perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan: persepsi		4%	4%			
4	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK4	Memahami perilaku yang berpengaruh pada penyusunan pesan : perhatian		4%	4%			
5	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK5	Dapat mendeskripsikan perilaku yang berpengaruh pada		4%	4%			

				penyusunan pesan : retensi						
6	CPL- S	CPMK- KU	Sub- CPMK6	Dapat mendeskripsikan prinsip-prinsip desain pesan dari temuan dalam ilmu perilaku		4%	4%			
7	CPL- P	CPMK- KK	Sub- CPMK7	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio		4%	4%			
8	Evaluasi Tengah Semester (ETS)									
9	CPL- S	CPMK- KU	Sub- CPMK8	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio	Tugas 1 : Mahasiswa merancang sebuah media audio menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip desain pesan.	10%	10%			
10	CPL- P	CPMK- KK	Sub- CPMK9	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio		2%	2%			
11	CPL- S	CPMK- KU	Sub- CPMK10	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam	Tugas 2 : Mahasiswa merancang sebuah media visual	10%	10%			

				rancangan media visual cetak	cetak menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip desain pesan.						
12	CPL-P	CPMK-KK	Sub-CPMK11	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual cetak		2%	2%				
13	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK12	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media visual digital	Tugas 3 : Mahasiswa merancang sebuah media visual digital menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip desain pesan.	10%	10%				
14	CPL-S	CPMK-KU	Sub-CPMK13	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media video		2%	2%				
15	CPL-P	CPMK-KK	Sub-CPMK13	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media video		2%	2%				
16	Evaluasi Akhir Semester (EAS)										

Total bobot (%)	100	100			
Nilai akhir mahasiswa (\bar{y}(Nilai Mhs) X (Bobot%))					

Catatan: CLO = Courses Learning Outcomes, LLC = Lesson Learning Outcomes