

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



**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
Pengembangan Media Audio/Radio		Sumber Belajar	T=2	P=2	1	15 April 2022
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
					<b>Dr. Andi Kristanto, S.Pd. M.Pd.</b>	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	CPL-S8	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara profesional dan bertanggung jawab				
	CPL-P2	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
	CPL-KK4	Merancang dan melaksanakan penelitian secara mandiri atau kelompok untuk memberikan solusi alternatif permasalahan di bidang teknologi pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital				
	CPL-KU5	Mampu memanfaatkan teknologi dan informasi dalam pemecahan masalah bidang teknologi pendidikan dan Pendidikan inklusi berbasis teknologi digital dan kearifan local				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	CPMK-S..	Mampu menunjukkan dan menerapkan sikap ilmiah dan kritis dalam membahas tentang pengertian teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran.				
	CPMK-P..	Menguasai dan Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
CPMK-KK...	Memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan informasi dalam pemecahan masalah bidang teknologi pendidikan dan Pendidikan inklusi berbasis teknologi digital dan kearifan local					

CPMK-KU..	Memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi dan informasi dalam pemecahan masalah bidang teknologi pendidikan dan Pendidikan inklusi berbasis teknologi digital dan kearifan local											
<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>												
Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang pengembangan media audio/radio dalam kawasan teknologi pembelajaran.											
Sub-CPMK2	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang kelebihan dan keterbatasan media audio sebagai media pembelajaran.											
Sub-CPMK3	Mahasiswa dapat mengidentifikasi tentang berbagai jenis siaran program audio.											
Sub-CPMK4	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang konsep dasar penulisan naskah audio.											
Sub-CPMK5	Mahasiswa dapat menjelaskan tentang pengembangan naskah audio.											
Sub-CPMK6	Mahasiswa dapat menganalisis karakteristik sasaran, mengembangkan ide kedalam: Rumusan Tujuan Umum Program, Tujuan Khusus program, membuat alat evaluasi, menentukan format penyajian, mengembangkan pokok-pokok materi/sinopsis, membuat Garis besar isi program/treatment.											
Sub-CPMK7	Mahasiswa dapat mengembangkan naskah audio pendidikan atau pembelajaran.											
Sub-CPMK8	Mahasiswa dapat menganalisis tugas dan tanggung jawab produser/ sutradara audio											
Sub-CPMK9	Mahasiswa dapat menganalisis pemahaman tentang Studio dan peralatan produksi.											
Sub-CPMK10	Mahasiswa dapat mempraktekkan dan menerapkan keperluan editing audio.											
Sub-CPMK11	Mahasiswa dapat menerapkan penyusunan bahan penyerta audio/radio.											
Sub-CPMK12	Mahasiswa dapat menghasilkan dan mengemas produk audio/radio dengan layak.											
<b>Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK</b>												
	<b>Sub-CPM K1</b>	<b>Sub-CPM K2</b>	<b>Sub-CPM K3</b>	<b>Sub-CPM K4</b>	<b>Sub-CPM K5</b>	<b>Sub-CPM K6</b>	<b>Sub-CPM K7</b>	<b>Sub-CPM K8</b>	<b>Sub-CPM K9</b>	<b>Sub-CPMK 10</b>	<b>Sub-CP MK 11</b>	<b>Sub-CPMK 12</b>
CPMK-S..												
CPMK-P...												
CPMK-KK...												
CPMK-KU...												
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini membahas tentang pengertian, karakteristik, klasifikasi media audio format program audio, pengorganisasian personil produksi, pengenalan dan penggunaan studio rekaman dan peralatannya, langkah-langkah penyusunan rancangan yang meliputi penentuan ide, perumusan tujuan, perumusan pokok materi, pengembangan treatment, penulisan naskah dan produksi media audio dan penyiaran untuk keperluan pembelajaran melalui pembelajaran saintifik. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara tanya jawab dan tertulis.											

<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman tentang pengembangan media audio/radio dalam kawasan teknologi pembelajaran</li> <li>2. Pemahaman tentang kelebihan dan keterbatasan media audio sebagai media pembelajaran</li> <li>3. Identifikasi tentang berbagai jenis siaran program audio</li> <li>4. Pemahaman tentang konsep dasar penulisan naskah audio</li> <li>5. Identifikasi tentang pengembangan naskah audio</li> <li>6. Analisis karakteristik sasaran, mengembangkan ide kedalam: Rumusan Tujuan Umum Program, Tujuan Khusus program, membuat alat evaluasi, menentukan format penyajian, mengembangkan pokok-pokok materi/sinopsis, membuat Garis besar isi program/treatment</li> <li>7. Pengembangan naskah audio pendidikan atau pembelajaran</li> <li>8. Analisis tugas dan tanggung jawab produser/ sutradara audio</li> <li>9. Analisis tentang Studio dan peralatan produksi</li> <li>10. Praktek dan penerapan keperluan editing audio</li> <li>11. Penyusunan bahan penyerta audio/radio</li> <li>12. Menghasilkan dan mengemas produk audio/radio dengan layak</li> </ol>						
<b>Pustaka</b>	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0; width: 150px;"><b>Utama :</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Mahadevan, A., Freeman, J., Magerko, B., &amp; Martinez, J. C.</b> 2015. <i>EarSketch: Teaching computational music remixing in an online Web Audio based learning environment</i>. In Web Audio Conference</li> <li>2. <b>Abril, C.</b> 2011. <i>Music, movement, and learning</i>. In MENC Handbook of Research on Music Learning: Applications</li> <li>3. <b>Hallam, S., Cross, I., &amp; Thaut, M. (Eds.)</b>. 2011. <i>Oxford handbook of music psychology</i>. Oxford University Press</li> <li>4. <b>Hand, R. J., &amp; Traynor, M.</b> 2011. <i>The radio drama handbook: Audio drama in context and practice</i>. A&amp;C Black</li> <li>5. <b>Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., &amp; Mims, C.</b> 2008. <i>Instructional technology and media for learning</i>. Boston: Pearson Education, Inc</li> <li>6. <b>Sulistiowati, dkk.</b> 2020. <i>Handout Pengembangan media audio/radio</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa</li> <li>7. <b>Edward, George.</b> 2010. <i>The Program Side of Radio</i>. Jakarta: Yayasan Penerbit UI</li> <li>8. <b>Morissan.</b> 2010. <i>Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi</i>. Jakarta: Prenada Media</li> <li>9. <b>Prayudha H. Harley &amp; Andy Rustam</b> 2013. <i>Radio Is Sound Only, Pengantar dan Prinsip Penyiaran Radio di Era Digital</i>. Jakarta: Broadcast Maga Publisher</li> </ol> </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0;"><b>Pendukung :</b></td> <td></td> </tr> </table>	<b>Utama :</b>			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Mahadevan, A., Freeman, J., Magerko, B., &amp; Martinez, J. C.</b> 2015. <i>EarSketch: Teaching computational music remixing in an online Web Audio based learning environment</i>. In Web Audio Conference</li> <li>2. <b>Abril, C.</b> 2011. <i>Music, movement, and learning</i>. In MENC Handbook of Research on Music Learning: Applications</li> <li>3. <b>Hallam, S., Cross, I., &amp; Thaut, M. (Eds.)</b>. 2011. <i>Oxford handbook of music psychology</i>. Oxford University Press</li> <li>4. <b>Hand, R. J., &amp; Traynor, M.</b> 2011. <i>The radio drama handbook: Audio drama in context and practice</i>. A&amp;C Black</li> <li>5. <b>Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., &amp; Mims, C.</b> 2008. <i>Instructional technology and media for learning</i>. Boston: Pearson Education, Inc</li> <li>6. <b>Sulistiowati, dkk.</b> 2020. <i>Handout Pengembangan media audio/radio</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa</li> <li>7. <b>Edward, George.</b> 2010. <i>The Program Side of Radio</i>. Jakarta: Yayasan Penerbit UI</li> <li>8. <b>Morissan.</b> 2010. <i>Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi</i>. Jakarta: Prenada Media</li> <li>9. <b>Prayudha H. Harley &amp; Andy Rustam</b> 2013. <i>Radio Is Sound Only, Pengantar dan Prinsip Penyiaran Radio di Era Digital</i>. Jakarta: Broadcast Maga Publisher</li> </ol>	<b>Pendukung :</b>	
<b>Utama :</b>							
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Mahadevan, A., Freeman, J., Magerko, B., &amp; Martinez, J. C.</b> 2015. <i>EarSketch: Teaching computational music remixing in an online Web Audio based learning environment</i>. In Web Audio Conference</li> <li>2. <b>Abril, C.</b> 2011. <i>Music, movement, and learning</i>. In MENC Handbook of Research on Music Learning: Applications</li> <li>3. <b>Hallam, S., Cross, I., &amp; Thaut, M. (Eds.)</b>. 2011. <i>Oxford handbook of music psychology</i>. Oxford University Press</li> <li>4. <b>Hand, R. J., &amp; Traynor, M.</b> 2011. <i>The radio drama handbook: Audio drama in context and practice</i>. A&amp;C Black</li> <li>5. <b>Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., &amp; Mims, C.</b> 2008. <i>Instructional technology and media for learning</i>. Boston: Pearson Education, Inc</li> <li>6. <b>Sulistiowati, dkk.</b> 2020. <i>Handout Pengembangan media audio/radio</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa</li> <li>7. <b>Edward, George.</b> 2010. <i>The Program Side of Radio</i>. Jakarta: Yayasan Penerbit UI</li> <li>8. <b>Morissan.</b> 2010. <i>Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi</i>. Jakarta: Prenada Media</li> <li>9. <b>Prayudha H. Harley &amp; Andy Rustam</b> 2013. <i>Radio Is Sound Only, Pengantar dan Prinsip Penyiaran Radio di Era Digital</i>. Jakarta: Broadcast Maga Publisher</li> </ol>						
<b>Pendukung :</b>							
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Romli, Asep Syamsul M.</b> 2010. <i>Dasar-Dasar Siaran Radio: Basic Announcing</i>. Bandung: Nuansa Bandung</li> <li>2. <b>Terrace, Vincet.</b> 2011. <i>Radio Program Opening and Closing</i>. London: McFarland &amp; Company, Inc</li> <li>3. <b>Triartanto, A. Yudo.</b> 2010. <i>Broadcasting Radio Teori dan Praktek</i>. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher</li> </ol>						
<b>Dosen Pengampu</b>							
<b>Matakuliah syarat</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa telah menempuh Mata Kuliah Desain Pesan</li> </ol>						

		2. Mahasiswa telah menempuh Mata Kuliah Pemilihan, Pemanfaatan dan Perawatan Media					
		3. Mahasiswa telah/sedang menempuh Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan					
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 ( <i>offline</i> )	Pembelajaran Daring ( <i>online</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Mahasiswa mampu memahami tentang pengembangan media audio/radio dalam kawasan teknologi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendeskripsikan arti pengembangan media audio serta posisinya dalam kawasan teknologi pembelajaran</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)  D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)  E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b>  Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Penugasan</p>		<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b>  Kuliah <i>Problem Based, Colaborative Learning</i></p> <p>(TM: 1x (2x50”))</p> <p><b>Penugasan:</b>  Secara berkelompok mahasiswa menelaah arti pengembangan media audio dan posisinya dalam kawasan teknologi pembelajaran.</p>	Materi Pembelajaran 1	3%

Catatan :

					(PT + BM: (1+1) x (2x50"))		
2.	Mahasiswa dapat menjelaskan Pemahaman tentang kelebihan dan keterbatasan media audio sebagai media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media audio sebagai media pembelajaran</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)  D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)  E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b>  Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Penugasan</p>		<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b>  Kuliah  <i>Problem Based,</i>  Colaborative Learning</p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p> <p><b>Penugasan:</b>  Secara berkelompok mahasiswa menelaah berbagai sumber cetak maupun elektronik tentang  1. Kelebihan Media audio</p>	Materi Pembelajaran 2	3%

					sebagai media pembelajaran. 2. Keterbatasan media audio sebagai media pembelajaran		
3.	Mahasiswa dapat memahami tentang berbagai jenis siaran program audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu membedakan jenis program hiburan dan non hiburan</li> <li>Mampu mengidentifikasi jenis serta karakteristik program hiburan musik.</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)  D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)  E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b>  Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Penugasan</p>		<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b>  Kuliah  <i>Problem Based, Colaborative Learning</i></p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p> <p><b>Penugasan:</b>  Secara berkelompok mahasiswa diminta untuk mengklasifikasi kan judul siaran sesuai dengan jenis program hiburan non musik serta masing karakteristiknya</p>	Materi Pembelajaran 3	3%

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.

					(PT + BM: (1+1) x (2x50"))		
4.	Mahasiswa dapat memahami tentang berbagai jenis siaran program audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mengidentifikasi jenis program hiburan non musik serta karakteristiknya</li> <li>Mampu mengidentifikasi jenis program non hiburan serta masing masing karakteristiknya</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)  D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)  E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b>   Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Penugasan</p>		<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b>  Kuliah  <i>Problem Based,</i>  Colaborative Learning</p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p> <p><b>Penugasan:</b>   Secara berkelompok mahasiswa diminta untuk mengklasifikasi kan mengklasifikasi kan judul siaran sesuai dengan jenis program hiburan musik serta masing-masing karakteristik-nya,mengklasifikasi kan jenis siaran non hiburan</p>	Materi Pembelajaran 3	3%

					(PT + BM: (1+1) x (2x50"))		
5.	Mahasiswa dapat memiliki Pemahaman tentang konsep dasar penulisan naskah audio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menjabarkan perbedaan bahasa audio dengan bahasa buku.</li> <li>• Mampu menjabarkan enam prinsip penggunaan bahasa audio</li> <li>• Mampu memberikan contoh kalimat dengan menerapkan prinsip penggunaan Bahasa audio.</li> <li>• Mampu menguraikan fungsi musik dalam program audio.</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)  D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)  E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b>  Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Penugasan</p>		<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b>  Kuliah  <i>Problem Based, Colaborative Learning</i></p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p> <p><b>Penugasan:</b>  Secara individu mahasiswa mempelajari modul kemudian berlatih membuat kalimat dalam naskah pendek dengan menerapkan prinsip penggunaan bahasa audio dengan benar.   Secara bergantian</p>	Materi Pembelajaran 4	3%



					dibacakan dalam kelompok dan dievaluasi.  (PT + BM: (1+1) x (2x50"))		
6.	Mahasiswa dapat menjelaskan Pemahaman tentang konsep dasar penulisan naskah audio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menguraikan fungsi sound effect dalam program audio.</li> <li>Mampu menguraikan berbagai macam format penyajian program audio serta mampu memilih format sesuai materi dalam naskah.</li> <li>Mampu menguraikan prosedur penulisan naskah audio.</li> <li>Mampu menjelaskan peristilahan teknik keradioan serta dapat menerapkannya dalam penulisan naskah</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 – 64 (3,00 – 3,39)  D = 25 – 50 (2,00 – 2,99)  E = &lt; 25 (0 – 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b>  Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Penugasan</p>		<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b>  Kuliah  <i>Problem Based, Colaborative Learning</i></p> <p>(TM: 1x (2x50"))</p> <p><b>Penugasan:</b>  Setelah mempelajari bahan ajar diputarkan audio CD tentang contoh penggunaan musik dan sound effect dalam program audio Diskusi dan tanya jawab</p>	Materi Pembelajaran 4	5%

					Setelah mempelajari bahan ajar, disediakan naskah audio dalam berbagai format penyajian, mahasiswa diminta menelaah serta mencari perbedaan karakteristik dari masing format naskah. Kemudian diskusi dan tanya jawab. (PT + BM: (1+1) x (2x50"))		
<b>7.</b>		<b>Penilaian Tengah Semester (PTS)</b>					20%
<b>8.</b>	Mahasiswa dapat menjelaskan Pemahaman tentang Pengembangan naskah audio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menganalisis karakteristik sasaran, mengembangkan ide kedalam: Rumusan Tujuan Umum Program, Tujuan Kusus program,</li> </ul>	<b>Kriteria Penilaian:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)	<b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b>  Kuliah Luring, Collaborative Learning  <b>Penugasan:</b>		Materi Pembelajaran 5	5%

		<p>membuat alat evaluasi, menentukan format penyajian, mengembangkan pokok-pokok materi/sinopsis, membuat Garis besar isi program /treatment.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mengembangkan naskah audio pendidikan atau pembelajaran.</li> </ul>	<p>B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 – 64 (3,00 – 3,39)  D = 25 – 50 (2,00 – 2,99)  E = &lt; 25 (0 – 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b></p> <p>Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Tes Kinerja</p>	<p>Secara individu mahasiswa melakukan analisis kebutuhan dan kemudian mengajukan ide /judul program audio pendidikan atau pembelajaran kemudian didiskusikan.</p> <p>Berdasarkan hasil identifikasi program yang telah dievaluasi, mahasiswa mengembangkan naskah audio dengan menggunakan bahasa dan peristilahan keradioan dengan benar. Naskah diujicobakan pada sampel sasaran yang sebenarnya.</p> <p>(TM: 1x (4x50’’))</p>			
9.	Mahasiswa dapat menjelaskan Pemahaman tentang Pengembangan naskah audio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menganalisis karakteristik sasaran, mengembangkan</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b></p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)</p>	<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b></p>		Materi Pembelajaran 6	5%

		<p>ide kedalam: Rumusan Tujuan Umum Program, Tujuan Kusus program, membuat alat evaluasi, menentukan format penyajian, mengembangkan pokok-pokok materi/sinopsis, membuat Garis besar isi program /treatment.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mengembangkan naskah audio pendidikan atau pembelajaran.</li> </ul>	<p>B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b></p> <p>Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Tes Kinerja</p>	<p>Kuliah Luring, Collaborative Learning</p> <p><b>Penugasan:</b></p> <p>Secara individu mahasiswa membuat naskah audio pembelajaran atau pendidikan dengan durasi 10-15 menit</p> <p>(TM: 1x (4x50"))</p>			
10.	Mahasiswa dapat menganalisis Pemahaman Tugas dan tanggung jawab produser/ sutradara audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menguraikan tugas dan tanggung jawab produser/sutradara audio serta dapat memperagakan isyarat-isyarat tangan sutradara audio.</li> <li>• Mampu mengenal serta dapat</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b></p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)</p>	<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b></p> <p>Kuliah Luring/ Collaborative Learning</p> <p>Mahasiswa diminta bahan ajar kemudian berlatih secara kelompok tentang bagaimana menjadi sutradara program audio.</p>		Materi Pembelajaran 7	5%

		<p>menguraikan standart minimal studio rekaman audio.</p>	<p>D = 25 – 50 (2,00 – 2,99) E = &lt; 25 (0 – 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b></p> <p>Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Tes Kinerja</p>	<p>Mahasiswa diperkenalkan standar minimal Studio rekaman audio.</p> <p><b>Penugasan:</b></p> <p>Tidak Ada (TM: 1x (4x50"))</p>			
11.	<p>Mahasiswa dapat menganalisis Pemahaman Tugas dan tanggung jawab produser/ sutradara audio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal serta dapat memanfaatkan sesuai fungsinya peralatan rekaman audio.</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 – 64 (3,00 – 3,39) D = 25 – 50 (2,00 – 2,99) E = &lt; 25 (0 – 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b></p> <p>Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Tes Kinerja</p>	<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b></p> <p>Kuliah Luring/ Collaborative Learning</p> <p>Melakukan Praktek penyutradaraan Dan Praktek Rekaman</p> <p><b>Penugasan:</b></p> <p>Tidak Ada (TM: 1x (4x50"))</p>		<p>Materi Pembelajaran 8</p>	5%

12.	Mahasiswa dapat Pemahaman dan penerapan editing audio, Pemahaman dan penerapan penyusunan bahan penyerta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu melakukan editing audio</li> <li>• Mahasiswa mampu menyusun bahan penyerta</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)  D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)  E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b>  Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Tes Kinerja</p>	<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b></p> <p>Kuliah Luring/  Collaborative Learning</p> <p>Lakukan editing pada hasil rekaman sesuai naskah</p> <p><b>Penugasan:</b></p> <p>Penyusunan bahan penyerta dan mengemas produk. (TM: 1x (4x50”))</p>		Materi Pembelajaran 9	5%
13.	Mahasiswa dapat Pemahaman dan penerapan penyusunan bahan penyerta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mampu menyusun bahan penyerta</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)</p>	<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b></p> <p>Kuliah Luring/  Collaborative Learning</p> <p>Lakukan editing pada hasil rekaman sesuai naskah</p>		Materi Pembelajaran 10	5%

			<p>C = 50 – 64 (3,00 – 3,39)  D = 25 – 50 (2,00 – 2,99)  E = &lt; 25 (0 – 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b></p> <p>Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Tes Kinerja</p>	<p><b>Penugasan:</b></p> <p>Penyusunan bahan penyerta dan mengemas produk. (TM: 1x (4x50’’))</p>			
14.	Mahasiswa dapat menghasilkan Kemampuan mengemas produk dengan layak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengemas produk dengan layak.</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 – 64 (3,00 – 3,39)  D = 25 – 50 (2,00 – 2,99)  E = &lt; 25 (0 – 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b></p>	<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b></p> <p>Kuliah Luring/ Collaborative Learning</p> <p>Lakukan editing pada hasil rekaman sesuai naskah</p> <p><b>Penugasan:</b></p> <p>Penyusunan bahan penyerta dan mengemas produk. (TM: 1x (4x50’’))</p>		Materi Pembelajaran 11	5%

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.

			Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Tes Kinerja				
15.	Mahasiswa dapat menjelaskan pengembangan produk mulai dari naskah hingga produk yang layak digunakan sebagai pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan kemasan produk secara kreatif dan inovatif</li> </ul>	<p><b>Kriteria Penilaian:</b>  A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)  A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)  B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)  B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)  B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)  C = 50 - 64 (3,00 - 3,39)  D = 25 - 50 (2,00 - 2,99)  E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b>  Keaktifan diskusi dan Partisipasi, Tes Kinerja</p>	<p><b>Bentuk &amp; Metode Pembelajaran:</b>  Kuliah Luring/  Collaborative Learning  Presentasi produk  (TM: 1x (4x50"))</p> <p><b>Penugasan:</b>  Tidak Ada  (TM: 1x (4x50"))</p>		Materi Pembelajaran 12	5%
16.	<b>Penilaian Akhir Semester (PAS)</b>						20%

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. **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.



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-P2	CPMK-P	Sub-CPMK 1	1-1	Pendalaman	3	3			
2	CPL-KU5	CPMK-KU	Sub-CPMK 2	1-2	Hasil Identifikasi	3	3			
3	CPL-P2	CPMK-P	Sub-CPMK 3	1-3.1	Hasil Analisis	3	3			
4	CPL-P2	CPMK-P	Sub-CPMK 3	1-3.2	Soal Analisis	3	3			
5	CPL-P2	CPMK-P	Sub-CPMK 4	1-4.1	Hasil Identifikasi	3	3			
6	CPL-KK4	CPMK-KK	Sub-CPMK 4	1-4.2	Hasil Identifikasi	5	5			
7	<b>Evaluasi Tengah Semester (ETS)</b>					<b>20</b>	<b>20</b>			
8	CPL-KK4	CPMK-KK	Sub-CPMK 5	1-5	Pembuatan Naksah Audio (15) + Pengembangan (15)	15	30			
9	CPL-KK4	CPMK-KK	Sub-CPMK 6	1-6						
10	CPL-KU5	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	1-7						
11	CPL-KK4	CPMK-KK	Sub-CPMK 8	1-8						
12	CPL-KU5	CPMK-KU	Sub-CPMK 9	1-9						
13	Semua Jenis CPL	Semua Jenis CPMK	Sub-CPMK 10	1-10						
14			Sub-CPMK 11	1-11	Hasil Produk yang sudah layak.	5	5			
15			Sub-CPMK 12	1-12	Presentasi Produk	5	5			
16	<b>Evaluasi Akhir Semester (EAS)</b>					<b>20</b>	<b>20</b>			
<b>Total bobot (%)</b>						100	100			
<b>Nilai akhir mahasiswa (ȳ(Nilai Mhs) X (Bobot%))</b>										

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