

## 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
<b>Pengembangan Media Model dan Realia</b>		Sumber Belajar	<b>T = 4</b>	<b>P = 4</b>	4	21 Maret 2022
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
					<b>Dr. Andi Kristanto., M.Pd.</b>	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	CPL-Sikap	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analisis Pendidikan/ Pelatihan				
	CPL-Pengetahuan	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus ( <i>case method</i> ) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek ( <i>team based project</i> ) sesuai dengan perkembangan peserta didik dan teknologi informasi dan komunikasi sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analisis Pendidikan/ Pelatihan				
	CPL-Keterampilan Khusus	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analisis Pendidikan/ Pelatihan				
	CPL-Keterampilan Umum	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara profesional dan bertanggung jawab				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	CPMK-Sikap	Mahasiswa mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analisis Pendidikan/ Pelatihan dalam mengoptimalkan dan memfasilitasi belajar melalui Pengembangan media model dan realia				

CPMK- Pengetahuan	Mahasiswa mampu menganalisis suatu masalah berdasarkan metode studi kasus ( <i>case method</i> ) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek ( <i>team based project</i> ) melalui Pengembangan media model dan realia sesuai dengan perkembangan peserta didik dan teknologi informasi dan komunikasi sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analisis Pendidikan/Pelatihan
CPMK- Keterampilan Khusus	Mahasiswa mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analisis Pendidikan/ Pelatihan yang melalui Pengembangan media model dan realia
CPMK- Keterampilan Umum	Mahasiswa mampu memiliki rasa tanggung jawab, kerja sama serta sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam Pengembangan tentang media model dan realia secara professional dan bertanggung jawab sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran
<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	
Sub-CPMK1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat menguraikan definisi media model dan realia</li> <li>- Mampu mengidentifikasi berbagai jenis media model dan realia</li> </ul>
Sub-CPMK2	Mampu menguraikan karakteristik model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama
Sub-CPMK3	Mampu menguraikan karakteristik model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama
Sub-CPMK4	Mampu mengembangkan identifikasi program dengan langkah-langkah : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi kebutuhan dan analisis karakteristik sasaran</li> <li>2. Menentukan jenis model, merumuskan tujuan program</li> <li>3. Menentukan pokok-pokok materi</li> </ol>
Sub-CPMK5	Mampu mengembangkan identifikasi program dengan langkah-langkah : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi kebutuhan dan analisis karakteristik sasaran</li> <li>2. Menentukan jenis model, merumuskan tujuan program</li> <li>3. Menentukan pokok-pokok materi</li> </ol>
Sub-CPMK6	Mampu menghasilkan Media Model
Sub-CPMK7	Mampu menghasilkan Media Model
Sub-CPMK8	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester</b>
Sub-CPMK9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu mendefinisikan berbagai macam jenis boneka sebagai media pembelajaran</li> <li>- Mampu mengidentifikasi karakteristik masing-masing jenis media boneka</li> </ul>
Sub-CPMK10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu mendefinisikan berbagai macam jenis boneka sebagai media pembelajaran</li> <li>- Mampu mengidentifikasi karakteristik masing-masing jenis media boneka</li> </ul>
Sub-CPMK11	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu membuat rancangan media boneka</li> <li>- Mampu membuat naskah boneka</li> </ul>
Sub-CPMK12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu membuat rancangan media boneka</li> </ul>

		- Mampu membuat naskah boneka																
	Sub-CPMK13	Mampu membuat dan mengatur setting ( background dan foreground ), property, dan lighting untuk [ertunjukan panggung boneka																
	Sub-CPMK14	Mampu membuat dan mengatur setting ( background dan foreground ), property, dan lighting untuk [ertunjukan panggung boneka																
	Sub-CPMK15	Mampu membuat dan mengatur setting ( background dan foreground ), property, dan lighting untuk [ertunjukan panggung boneka																
	Sub-CPMK16	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>																
	<b>Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK</b>																	
		<b>Sub-CP MK 1</b>	<b>Sub-CP MK 2</b>	<b>Sub-CP MK 3</b>	<b>Sub-CP MK 4</b>	<b>Sub-CP MK 5</b>	<b>Sub-CP MK 6</b>	<b>Sub-CP MK 7</b>	<b>Sub-CP MK 8</b>	<b>Sub-CP MK 9</b>	<b>Sub-CP MK 10</b>	<b>Sub-CP MK 11</b>	<b>Sub-CP MK 12</b>	<b>Sub-CP MK 13</b>	<b>Sub-CP MK 14</b>	<b>Sub-CP MK 15</b>	<b>Sub-CP MK 16</b>	
	CPMK-Sikap																	
	CPMK-Pengetahuan																	
	CPMK-Keterampilan Khusus																	
	CPMK-Keterampilan Umum																	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Pemahaman teoritis disertai praktik tentang pengembangan media model dan realial, yakni : dengan mengkaji pengertian, jenis, karakteristik, serta prinsip-prinsip pengembangan model dan realia dalam pembelajaran atau pendidikan melalui metode pembelajaran saintifik.																	
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi dan klasifikasi media model dan realia</li> <li>2. Karakteristik berbagai jenis media model</li> <li>3. Identifikasi program media model</li> <li>4. Pengembangan atau produksi media model</li> </ol>																	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Boneka tangan, boneka tongkat, boneka tali, boneka jari</li> <li>6. Identifikasi media boneka</li> <li>7. Pengembangan naskah boneka</li> <li>8. Membuat boneka tangan</li> <li>9. Membuat boneka tongkat</li> <li>10. Membuat boneka tali</li> <li>11. Membuat boneka jari</li> <li>12. Setting (fore ground dan background), blocking, property, dan lighting</li> </ol>						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	Sadiman, Arief. 2014. <i>Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya</i> . Jakarta: Rajawali Press Utari Dewi. 2013. <i>Hand Out Pengembangan Media Tiga Dimensi</i> . Teknologi Pendidikan Unesa Smalldino, E Sharon. 2011. <i>Instructional Technology &amp; Media For Learning</i> . Jakarta: Kencana Prenada Media					
	<b>Pendukung :</b>	-					
<b>Dosen Pengampu</b>							
<b>Matakuliah syarat</b>	-						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahap belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ <a href="#">Estimasi Waktu</a> ]		Materi Pembelajaran [ <a href="#">Pustaka</a> ]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring ( <i>offline</i> )	Pembelajaran Daring ( <i>online</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1.	Pemahaman tentang definisi dan klasifikasi jenis media model dan realia	1. Dapat menguraikan definisi media model dan realia 2. Mampu mengidentifikasi berbagai jenis media model dan realia	Tes pengetahuan	Ceramah, diskusi dan tanya jawab	4 X 50	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	3 %
2.	Pemahaman tentang karakteristik macam-macam model	Mampu menguraikan karakteristik model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama.	Tes pengetahuan	Diskusi Kelompok Kecil	4 X 50	1. Sadiman, Arief. 2014. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press 2. Utari Dewi. 2013. Hand out Pengembangan Media Tiga Dimensi.	3 %

						Teknologi Pendidikan Unesa. 3. Smalldino, E Sharon. 2011. Instructional Technology & Media For Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media	
3.	Pemahaman tentang karakteristik macam-macam model	Mampu menguraikan karakteristik model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama.	Tes pengetahuan	Diskusi Kelompok Kecil	4 X 50	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	3 %
4.	Pemahaman tentang pembuatan rancangan	Mampu mengembangkan identifikasi	Tes pengetahuan	Pemecahan Masalah, Tanya jawab/diskusi	4 X 50	1. Sadiman, Arief. 2014. Media Pendidikan,	3 %

	pengembangan/ produksi media model	program dengan langkah-langkah: 1. Identifikasi kebutuhan dan analisis karakteristik sasaran, 2. menentukan jenis model, merumuskan tujuan program, 3. menentukan pokok-pokok materi.				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	
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,	Tes pengetahuan	Pemecahan Masalah, Tanya jawab/diskusi	4 X 50	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 %

		3. menentukan pokok-pokok materi.				3. Smalldino, E Sharon. 2011. Instructional Technology & Media For Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media	
6.	Pemahaman teknik mengembangkan/memproduksi media model	Mampu Menghasilkan Media model	Tes pengetahuan Tes Kinerja	project based learning, tugas kelompok	4 X 50	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	5 %
7.	Pemahaman teknik mengembangkan/memproduksi media model	Mampu Menghasilkan Media model	Tes pengetahuan Tes Kinerja	project based learning, tugas kelompok	4 X 50	1. Sadiman, Arief. 2014. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan	5 %



						<p>Pemanfaatannya.          Jakarta: Rajawali Press          2. Utari Dewi. 2013. Hand out Pengembangan Media Tiga Dimensi. Teknologi Pendidikan Unesa.          3. Smalldino, E Sharon. 2011. Instructional Technology &amp; Media For Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media</p>	
<b>8.</b>	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester</b>						20 %
<b>9.</b>	<p>Pemahaman macam-macam model boneka beserta karakteristik boneka sebagai media</p>	<p>1. Mampu mendefinisikan berbagai macam jenis boneka sebagai media pembelajaran.          2. Mampu mengidentifikasi karakteristik masing-masing jenis media boneka.</p>	<p>Tes pengetahuan</p>	<p>Ceramah, diskusi dan tanya jawab</p>	<p>4 X 50</p>	<p>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.</p>	<p>5 %</p>

						Instructional Technology & Media For Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media	
<b>10.</b>	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.	Tes pengetahuan	Ceramah, diskusi dan tanya jawab	4 X 50	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	5 %
<b>11.</b>	1. Pemahaman tentang pengembangan rancangan media boneka dan naskah boneka 2. Pemahaman tentang teknik produksi boneka dan teknik suara	1. Mampu membuat rancangan media bobeka. 2. Mampu membuat naskah boneka.	Tes pengetahuan Tes Kinerja	Ceramah, diskusi dan tanya jawab, Praktek	4 X 50	1. Sadiman, Arief. 2014. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.	5 %

						<p>Jakarta: Rajawali Press</p> <p>2. Utari Dewi. 2013. Hand out Pengembangan Media Tiga Dimensi. Teknologi Pendidikan Unesa.</p> <p>3. Smalldino, E Sharon. 2011. Instructional Technology &amp; Media For Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media</p>	
<b>12.</b>	<p>1. Pemahaman tentang pengembangan rancangan media boneka dan naskah boneka</p> <p>2. Pemahaman tentang teknik produksi boneka dan teknik suara</p>	<p>1. Mampu membuat rancangan media bobeka.</p> <p>2. Mampu membuat naskah boneka.</p>	<p>Tes pengetahuan</p> <p>Tes Kinerja</p>	<p>Ceramah, diskusi dan tanya jawab, Praktek</p>	4 X 50	<p>1. Sadiman, Arief. 2014. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press</p> <p>2. Utari Dewi. 2013. Hand out Pengembangan Media Tiga Dimensi. Teknologi Pendidikan Unesa.</p> <p>3. Smalldino, E Sharon. 2011. Instructional Technology &amp;</p>	5 %

						Media For Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media	
<b>13.</b>	Pemahaman tentang pembuatan teknik panggung penyajian/pertunjukan boneka	Mampu membuat dan mengatur setting (back ground dan foreground), property dan lighting untuk pertunjukan panggung boneka.	Tes pengetahuan Tes Kinerja	Diskusi, tanya jawab, dan Praktek	4 X 50	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	5 %
<b>14.</b>	Pemahaman tentang pembuatan teknik panggung penyajian/pertunjukan boneka	Mampu membuat dan mengatur setting (back ground dan foreground), property dan lighting untuk pertunjukan panggung boneka.	Tes pengetahuan Tes Kinerja	Diskusi, tanya jawab, dan Praktek	4 X 50	1. Sadiman, Arief. 2014. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press	5 %

						<p>2. Utari Dewi. 2013. Hand out Pengembangan Media Tiga Dimensi. Teknologi Pendidikan Unesa.</p> <p>3. Smalldino, E Sharon. 2011. Instructional Technology &amp; Media For Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media</p>	
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.	Tes pengetahuan Tes Kinerja	Diskusi, tanya jawab, dan Praktek	4 X 50	<p>1. Sadiman, Arief. 2014. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press</p> <p>2. Utari Dewi. 2013. Hand out Pengembangan Media Tiga Dimensi. Teknologi Pendidikan Unesa.</p> <p>3. Smalldino, E Sharon. 2011. Instructional Technology &amp; Media For Learning.</p>	5 %

						Jakarta: Kencana Prenada Media		
<b>16.</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>							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)	Id((Nilai Mhs) X (Bobot%*))	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1			Pemahaman tentang definisi dan klasifikasi jenis media model dan realia	1. Dapat menguraikan definisi media model dan realia 2. Mampu mengidentifikasi berbagai jenis media model dan realia	Tugas Individu mencari definisi dan mengidentifikasi jenis media model dan realia dari berbagai sumber, didiskusikan dalam kelompok. Hasil diskusi dipresentasikan.	3 %	3 %		
2			Pemahaman tentang karakteristik macam-macam model	Mampu menguraikan karakteristik model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama.	Telaah buku sumber dan mengidentifikasi karakteristik macam-macam model: 1. Model padat/solid 2. Model Penampang/Cut way 3. Model Susun/build up. 4. Mock up	3 %	3 %		

					5. Model kerja/working 6. Diorama					
3			Pemahaman tentang karakteristik macam-macam model	Mampu menguraikan karakteristik model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama.	Telaah buku sumber dan mengidentifikasi karakteristik macam-macam model: 1. Model padat/solid 2. Model Penampang/Cut way 3. Model Susun/build up. 4. Mock up 5. Model kerja/working 6. Diorama	3 %	3 %			
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,	Secara Kelompok mahasiswa membuat identifikasi media model, mempresentasikan dan konsultasi pada dosen, revisi bila perlu.	3 %	3 %			



				merumuskan tujuan program, 3. menentukan pokok-pokok materi.						
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.	Secara Kelompok mahasiswa membuat identifikasi media model, mempresentasikan dan konsultasi pada dosen, revisi bila perlu.	3 %	3 %			
6			Pemahaman teknik mengembangkan/memproduksi media model	Mampu Menghasilkan Media model	Kerja kelompok praktik membuat media model sesuai jenis dan rancangan yang telah dibuat.	5 %	5 %			
7			Pemahaman teknik mengembangkan/memproduksi media model	Mampu Menghasilkan Media model	Kerja kelompok praktik membuat media model sesuai jenis dan	5 %	5 %			

					rancangan yang telah dibuat.					
8	<b>Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester</b>					20 %	20 %			
9			Pemahaman macam-macam model boneka beserta karakteristik boneka sebagai media	1. Mampu mendefinisikan berbagai macam jenis boneka sebagai media pembelajaran. 2. Mampu mengidentifikasi karakteristik masing-masing jenis media boneka.	Secara individu mencari definisi dan karakteristik berbagai jenis boneka kemudian mendiskusikannya dalam kelompok.	5 %	5 %			
10			Pemahaman macam-macam model boneka beserta karakteristik boneka sebagai media	1. Mampu mendefinisikan berbagai macam jenis boneka sebagai media pembelajaran. 2. Mampu mengidentifikasi karakteristik masing-masing jenis media boneka.	Secara individu mencari definisi dan karakteristik berbagai jenis boneka kemudian mendiskusikannya dalam kelompok.	5 %	5 %			
11			1. Pemahaman tentang pengembangan rancangan media boneka dan naskah boneka	1. Mampu membuat rancangan media boneka.	1. Secara kelompok Membuat rancangan dan naskah boneka	5 %	5 %			

			2. Pemahaman tentang teknik produksi boneka dan teknik suara	2. Mampu membuat naskah boneka.	2. Secara kelompok mahasiswa memproduksi salah satu jenis boneka sesuai karakter yang dikehendaki dalam naskah.					
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.	1. Secara kelompok Membuat rancangan dan naskah boneka 2. Secara kelompok mahasiswa memproduksi salah satu jenis boneka sesuai karakter yang dikehendaki dalam naskah.	5 %	5 %			
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.	Kerja kelompok membuat dan mengatur setting (fore ground & back ground), bloking, property dan lighting untuk pertunjukan boneka sesuai kebutuhan naskah.	5 %	5 %			

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.	Kerja kelompok membuat dan mengatur setting (fore ground & back ground), bloking, property dan lighting untuk pertunjukan boneka sesuai kebutuhan naskah.	5 %	5 %			
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.	Kerja kelompok membuat dan mengatur setting (fore ground & back ground), bloking, property dan lighting untuk pertunjukan boneka sesuai kebutuhan naskah.	5 %	5 %			
16	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>					20 %	20 %			
<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

