


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

 UNESA Universitas Negeri Surabaya	UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA PASCASARJANA PROGRAM STUDI S2 TEKNOLOGI PENDIDIKAN	Kode Dokumen			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengembangan Media dan Sumber Belajar	8610302032		T=1 P=2	3	21 Juni 2021
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua PRODI	
				Dr. Andi Mariono, M.Pd.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL-S7	Mampu mewujudkan karakter "Cerdas, Religius, Berakhlak Mulia, Mandiri, Profesional dan Memiliki Keunggulan" dalam perilaku keseharian			
	CPL-P1	Menguasai konsep, struktur dan materi pada keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast			
	CPL-KK3	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 literasi digital			
	CPL-KU6	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK-S..	Mampu bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial dan kepedulian yang tinggi terhadap masyarakat dan lingkungannya serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, kepercayaan, dan agama serta pendapat/temuan original orang lain			
	CPMK-P..	Mampu menggunakan prinsip dan/teori yang berkaitan dengan etika praktik penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber belajar untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja.			
	CPMK-KK...	Mampu menganalisis masalah pembelajaran (<i>problem analysis</i>)			
	CPMK-KU..	Beretos kerja dan melaksanakan usaha terbaiknya dalam setiap kegiatan.			



		Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)											
Sub-CPMK1		Mahasiswa mampu memahami konsep komputer pembelajaran dan multimedia interaktif											
Sub-CPMK2		Mahasiswa mampu memahami konsep multimedia pembelajaran											
Sub-CPMK3		Mahasiswa mampu memahami teori psikologi dan teori belajar yang melandasi pengembangan multimedia interaktif											
Sub-CPMK4		Mahasiswa mampu mengetahui contoh implementasi multimedia pembelajaran											
Sub-CPMK5		Mahasiswa mampu memahami model-model multimedia											
Sub-CPMK6		Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip multimedia											
Sub-CPMK7		Mahasiswa mampu memahami kualitas multimedia pembelajaran											
Sub-CPMK8		Mahasiswa mampu memahami evaluasi multimedia											
Sub-CPMK9		Mahasiswa mampu mendesain multimedia											
Sub-CPMK10		Mahasiswa mampu mengembangkan multimedia											
		Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK											
			Sub-CPM K1	Sub-CPM K2	Sub-CPM K3	Sub-CPM K4	Sub-CPM K5	Sub-CPM K6	Sub-CPM K7	Sub-CPM K8	Sub-CPM K9	Sub-CPM K10	
		CPMK-S..								√			
		CPMK-P...	√	√	√	√							
		CPMK-KK...					√	√					
		CPMK-KU...							√				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji dan menghasilkan produk multimedia interaktif yang berdasarkan pada tahapan model pengembangan melalui metode pembelajaran saintifik												
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi organisasi dan struktur perkuliahan 2. Multimedia interaktif 3. Definisi multimedia 4. Penelitian psikologi dan teori belajar yang melandasi pengembangan multimedia 5. Contoh implementasi multimedia pembelajaran 6. Model-model multimedia interaktif 												

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Prinsip multimedia interaktif 8. Penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran 9. Kualitas multimedia 10. Evaluasi multimedia pembelajaran 11. Desain multimedia interaktif 12. Identitas program 13. Flowchart 14. Storyboard 15. Desain layar 16. Langkah produksi 17. Desain pengembangan
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lee, William W dan Diana L. Owens. 2004. <i>Multimedia-based Instructional Design: Computer-based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast training, Performance-Based Solution</i>. Ed. ke-2. John Wiley & Sons, Inc; USA 2. Alessi, S.M. & Trollip, S.R. 2001. <i>Multimedia for learning, methods and development</i>. Massachusetts: Allyn and Bacon-A Pearson Education Company. 3. Ivers, Karen S. & Barron, Ann E. 2002. <i>Multimedia projects in education: Designing, producing, and assessing</i>. Connecticut: Libraries Unlimited. 4. Phillip, R. 1997. <i>The developer's handbook to interactive multimedia: A practical guide for educational applications</i>. London: Kogan Page. 5. Schwier, Richard A, Earl R. Misanchuk. 1993. <i>Interactive Multimedia Instruction</i>. New Jersey: Englewood Cliffs. 6. Gallini, Joan K, 1983. <i>What Computer Assisted Instruction can offer toward the encouragemet of creative thinking</i>. Educational Technology Volume XXII, Number 4, New Jersey: Englewood Cliffs 7. Lee, S.H., & Boling, E. 1999. <i>Screen Design Guideliner for Motivation in Interactive Multimedia Instruction</i>, Education Technology, May-June 8. Ariesto Hadi Sutopo. 2003. <i>Multimedia interaktif dengan flash</i>. Yogyakarta: Graha Ilmu. <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Andi Mariono, M.Pd. Pengembangan Model Pembelajaran Daring Mata Kuliah Pengembangan Media dan Sumber Belajar untuk Meningkatkan Metakognisi Mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya 2. Dr. Andi Mariono, M.Pd. Pengembangan Media Video Matakuliah Pengembangan Media Pembelajaran

	<p>3. Prof. Dr. Mustaji, M.Pd. Pengembangan Bahan Ajar teknologi Pembelajaran Berbasis Penguatan Karakter dengan Model Dick and Carey</p> <p>4. Dr. Andi Kristanto, M.Pd. Pengembangan Matakuliah Daring "Media Pembelajaran" yang Berinovasi Digital untuk Mempersiapkan Kurikulum S2 Teknologi Pendidikan Unesa yang Berbasis Merdeka Belajar</p> <p>5. Dr. Fajar Arianto, M.Pd. Pelatihan Pengembangan Multi Media Berbasis Power Point bagi Guru SD- SMP Kabupaten Jombang</p> <p>6. Prof. Dr. Siti Masitoh, M.Pd. Tutorial Video Parenting bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anaknya Belajar dari Rumah Masa Pencegahan Penularan Covid-19 Melalui Daring (TS)</p> <p>7. Dr. Andi Mariono, M.Pd. Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Sederhana bagi Guru Sekolah Dasar Kabupaten Nganjuk (TS),</p> <p>8. Dr. Andi Mariono, M.Pd. Pelatihan Karya Inovatif Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru SMA Di Kabupaten Magetan</p> <p>9. Dr. Andi Mariono, M.Pd. Multimedia Development Training at the Department of Biology, Faculty of Education and Teacher Training Institute</p>						
Dosen Pengampu	Dr. Andi Mariono, M.Pd.						
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 (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami konsep komputer pembelajaran dan multimedia interaktif	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui konsep komputer pembelajaran dan multimedia interaktif 	Kriteria Penilaian: 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		Bentuk & Metode Pembelajaran: Kuliah Responsi Big Grup Discussion / Tanya Jawab (TM: 1x (2x50"))	Materi Pembelajaran 1	5%

			<p>(3,4 - 3,49) C = 50 – 64 (3,00 – 3,39) D = 25 – 50 (2,00 – 2,99) E = < 25 (0 – 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Tanya jawab Tes tertulis</p>		<p>Penugasan:</p> <p>Pembagian Kelompok Presentasi menjadi 6 Kelompok oleh PJ</p> <p>Persiapan Pembuatan Makalah dan Power Point Presentasi Kelompok</p>	
2	Memahami konsep multimedia pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan definisi multimedia 	<p>Kriteria Penilaian:</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) D = 25 – 50 (2,00 – 2,99)</p>	<p>Bentuk & Metode Pembelajaran:</p> <p>Kuliah, Orientasi perkuliahan dan mahasiswa mendengarkan penjelasan dosen, diskusi tentang: konsep multimedia pembelajaran</p>		<p>Materi Pembelajaran 2</p> <p>6%</p>

			<p>E = < 25 (0 – 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Tanya jawab Tes tulis</p>				
3	Memahami teori psikologi dan teori belajar yang melandasi pengembangan multimedia interaktif	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami teori psikologi sebagai landasan komputer pembelajaran • Memahami teori belajar yang melandasi komputer pembelajaran 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00)</p> <p>A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)</p> <p>B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69)</p> <p>B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)</p> <p>B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49)</p> <p>C = 50 – 64 (3,00 – 3,39)</p> <p>D = 25 – 50 (2,00 – 2,99)</p> <p>E = < 25 (0 – 1,99)</p>	<p>Bentuk & Metode Pembelajaran:</p> <p>Kuliah Responsi</p> <p>Big Grup Discussion / Tanya Jawab</p> <p>Bermain Kuis (Aplikasi Kahoot)</p> <p>(TM: 1x (2x50”))</p>		<p>Materi Pembelajaran 3</p>	6%

			<p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Observasi dan Partisipasi Bahan Presentasi: Makalah + PPT Unjuk Kerja (Kelompok) Hasil Poin Akumulasi Kuis</p>				
4	Mengetahui contoh implementasi multimedia pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan beberapa contoh implementasi 	<p>Kriteria Penilaian:</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) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25</p>		<p>Bentuk & Metode Pembelajaran:</p> <p>Kuliah Responsi Big Grup Discussion / Tanya Jawab (TM: 1x (2x50"))</p>	<p>Materi Pembelajaran 4 s/d Materi Pembelajaran 7</p>	2%

			(0 – 1,99)				
			Bentuk Penilaian: Observasi dan Partisipasi				
5-6	Memahami model-model multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan model-model multimedia 					
7	Memahami prinsip-prinsip multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan prinsip-prinsip multimedia 					
8	Penilaian Tengah Semester (PTS)						15%
9	Memahami kualitas multimedia pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran Mendesain multimedia interaktif 	Kriteria Penilaian: 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)		Bentuk & Metode Pembelajaran: Praktik Lapangan Project Based Learning (TM: 1x (2x50")) Penugasan:		

			<p>B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Monitoring Progress Observasi Lingkungan Persekolahan untuk melakukan Uji Reliabilitas Instrumen Tes</p>		<p>Mengirimkan Laporan Progres berupa hasil konsultasi dengan guru dari pihak sekolah terkait atas hendak dilaksanakannya Uji Reliabilitas Instrumen Tes</p>	<p>Materi Pembelajaran 8</p>	<p>7%</p>
10	Memahami evaluasi multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan evaluasi multimedia pembelajaran 	<p>Kriteria Penilaian:</p> <p>A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79)</p> <p>B+ = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59)</p>		<p>Bentuk & Metode Pembelajaran:</p> <p>Kuliah Responsi</p> <p>Big Grup Discussion / Tanya Jawab</p>	<p>Materi Pembelajaran 9 s/d Materi Pembelajaran 10</p>	

			<p>B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99)</p> <p>Bentuk Penilaian:</p> <p>Observasi dan Partisipasi</p>		<p>(TM: 1x (2x50"))</p> <p>Penugasan:</p> <p>Project Based Learning Melakukan Analisis Butir Soal pada Instrumen Tes Objektif secara Berkelompok</p>		7%
11-12	Mendesain multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan desain multimedia • Membuat desain tampilan layar 					
13-16	Mengembangkan multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat idenditas program • Membuat <i>flowchart</i> • Membuat <i>storyboard</i> • Mendesain layar • Memproduksi multimedia 					
17	Mengembangkan multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Mendesain prototipe multimedia 					
Penilaian Akhir Semester (PAS)							15%

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)	$\Sigma((\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%))^*$	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1	CPL-P1	CPMK-P	Sub-CPMK 1	I-1.1 I-1.2	Partisipasi Tes Tulis	2 3	5			
2	CPL-P1	CPMK-P	Sub-CPMK 2	I-2.1 I-2.2	Unjuk Kerja Kelompok + Penyajian Presentasi	2 2 2	6			
3	CPL-P1	CPMK-P	Sub-CPMK 3	I-3.1 I-3.2	Unjuk Kerja Kelompok + Penyajian Presentasi Kuis	2 2 2	6			
4	CPL-P1	CPMK-P	Sub-CPMK 4	I-4.1 I-4.2 I-4.3	Partisipasi	2	2			
5	CPL-KK3	CPMK-KK	Sub-CPMK 5	I-5.1 I-5.2	Partisipasi	2	2			
6	CPL-KK3	CPMK-KK	Sub-CPMK 5	I-6.1 I-6.2	Partisipasi	2	2			
7	CPL-KK3	CPMK-KK	Sub-CPMK 5	I-7.1 I-7.2 I-7.3	Partisipasi	2	2			
8	Evaluasi Tengah Semester (ETS)									

9	CPL-KK3	CPMK-KK	Sub-CPMK 6	I-9.1	Pengembangan Media dan Sumber Belajar	7	7			
10	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-10.1 I-10.2 I-10.3	Pengembangan Media dan Sumber Belajar	7	7			
11	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-11.1 I-11.2	Pengembangan Media dan Sumber Belajar	7	7			
12	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-12.1 I-12.2	Pengembangan Media dan Sumber Belajar	7	7			
13	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-13.1 I-13.2	Pengembangan Media dan Sumber Belajar	7	7			
14	CPL-KU6	CPMK-KU	Sub-CPMK 7	I-14.1 I-14.2 I-14.3	Pengembangan Media dan Sumber Belajar	5	5			
15	CPL-S7	CPMK-S	Sub-CPMK 8	I-15.1 I-15.2	Pengembangan Media dan Sumber Belajar	2 3	5			
16	Evaluasi Akhir Semester (EAS)									
Total bobot (%)							100			
Nilai akhir mahasiswa ($\sum(\text{Nilai Mhs}) \times (\text{Bobot}\%)$)										

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