



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Media Pembelajaran	MWU 02013	MWU	T = 1	P = 1	III	04-Juli-24
OTORISASI/PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ka PRODI	
	R. A. Rica Wijayanti, S.Pd.,M.Pd.				Hefi Rusnita Dewi, S.P.,M.Pd.	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S-9)					
	2. Mampu beradaptasi, bekerjasama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menerapkan ilmu pengetahuan pada kehidupan bermasyarakat serta memiliki wawasan global dalam perannya sebagai warga dunia (S-12)					
	3. Menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, menyenangkan, menantang dan mengembangkan peserta didik untuk berkreasi (KU-7)					
	4. Mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran bidang matematika dengan memanfaatkan Ilmu pengetahuan dan teknologi (KK-2)					
	5. Mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran bidang pendidikan matematika dengan memanfaatkan Ilmu pengetahuan dan teknologi (KK-4)					
	6. Menguasai pendalaman bidang kajian sesuai dengan lingkungan dan perkembangan jaman (P-6)					
	7. Menguasai konsep penggunaan peraga dan media berbasis software dan e-learning (P-7)					
	8. Menguasai konsep teoritis keilmuan matematika (P-8)					
	Mata kuliah media pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa program studi pendidikan. Mata kuliah ini akan memberikan bekal kepada mahasiswa sebelum mahasiswa mengadakan simulasi mengajar baik microteaching maupun real teaching. Mata kuliah media pembelajaran akan mengajarkan mahasiswa dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Konsep Dasar Media Pembelajaran meliputi definisi, fungsi, serta manfaat penggunaan media					
	2. Konsep Dasar Media Pembelajaran meliputi kriteria pemilihan media yang tepat, jenis-jenis media, dan kelebihan serta kelemahan media					
	3. Media Pembelajaran Berupa Alat Peraga meliputi definisi, jenis, kelebihan serta kekurangan					
	4. Media Pembelajaran Berupa Alat Peraga (Membuat dan mempraktekkan media pembelajaran berupa alat peraga langsung yang sudah dibuat dalam kegiatan pembelajaran)					
	5. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi meliputi definisi, jenis, kelebihan serta kekurangan					
	6. Merancang dan mempraktekkan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu power point					
	7. Merancang dan mempraktekkan pembuatan media pembelajaran yaitu videoscribe					
	8. Merancang dan mempraktekkan pembuatan media pembelajaran yaitu kahoot					
	9. Merancang dan mempraktekkan pembuatan media pembelajaran yaitu google form					
Pustaka	Utama:					
	1. Dwiyogo, W. D. (2013). Media Pembelajaran. Malang: Wineka Media					
	2. 1.Sharon E. Smoldino, D. L. (2012). Instructional Technology & Media For Learning. Jakarta: Kencana					
	Pendukung:					
	1. Sobel, M.A. dan Maletsky. E.M. 2002. Mengajar Matematika. Jakarta: Erlangga					
Dosen Pengampu	R. A. Rica Wijayanti, S.Pd.,M.Pd.					
Matakuliah Syarat	1. Matematika Sekolah					

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran
		Indikator	Kriteria & Teknik	Synchronous Learning	Asynchronous Learning	
1.	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang definisi, fungsi, serta manfaat media pembelajaran	(1) Menjelaskan definisi media pembelajaran secara tepat; (2) Menyebutkan fungsi media pembelajaran secara tepat; (3) Menjelaskan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (30 poin); indikator 2 (30 poin); indikator 3 (40 poin). Teknik : Non Tes (mahasiswa diminta mencari definisi, fungsi, serta manfaat media pembelajaran dari jurnal penelitian dan membuat peta konsep hasil temuannya)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 8671643 8559; Password rNJ3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50")); 3. Tugas 1 : mahasiswa diminta mencari definisi, fungsi, serta manfaat media pembelajaran dari jurnal penelitian dan membuat peta konsep hasil temuannya (PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-1	Konsep Dasar Media Pembelajaran

2.	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang kriteria pemilihan media pembelajaran	(1) Menjelaskan dan menganalisis jenis media pembelajaran yang tepat sesuai materi yang diajarkan; (2) Menjelaskan dan menganalisis jenis media pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik siswa; (3) Menjelaskan dan menganalisis jenis media pembelajaran yang tepat sesuai sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (30 poin); indikator 2 (30 poin); indikator 3 (40 poin). Teknik : Non Tes (mahasiswa diminta mencari informasi media pembelajaran yang digunakan di sekolah dan melakukan analisis terhadap ketepatan media tersebut)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 8671643 8559; Password rNJ3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50")); 3. Tugas 2 : mahasiswa diminta mencari informasi media pembelajaran yang digunakan di sekolah dan melakukan analisis terhadap ketepatan media tersebut (PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-2	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran
----	---------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------

3.	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran	(1) Menjelaskan dan menyebutkan jenis-jenis pembelajaran secara tepat; (2) Mengelompokkan masing-masing contoh media pembelajaran matematika sesuai dengan jenisnya	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (40 poin); indikator 2 (60 poin) Teknik : Non Tes (mahasiswa diminta mencari masing-masing contoh media pembelajaran matematika sesuai jenisnya)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 8671643 8559; Pasword rNj3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50")); 3. Tugas 3 : mahasiswa secara berkelompok diminta mencari masing-masing 5 contoh media pembelajaran sesuai jenis medianya(PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-3	Jenis-Jenis Media Pembelajaran
----	----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------

4 sampai 7	Mahasiswa mampu merancang pembuatan media pembelajaran berupa alat peraga langsung dan mempraktekkan/menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran	(1) Merancang pembuatan media pembelajaran matematika dengan topik tertentu secara tepat; (2) Membuat media pembelajaran matematika dengan topik tertentu secara tepat; (3) Mempraktekkan media pembelajaran yang sudah dibuat dalam proses pembelajaran	<p>Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (20 poin); indikator 2 (30 poin); indikator 3 (50 poin).</p> <p>Teknik : Non Tes (mahasiswa secara berkelompok merancang dan membuat media pembelajaran berupa alat peraga langsung serta menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran</p>	<p>1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09; Meeting ID: 86716438559; Password rNJ3iS;</p> <p>2. Diskusi (PB: 1x(2x50"));</p> <p>3. Tugas 4 : mahasiswa secara berkelompok merancang dan membuat media pembelajaran berupa alat peraga langsung serta menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran(PT+KM : (1+1)x(2x50"))</p>	<p>https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-4</p>	Media Pembelajaran Berupa Alat Peraga Langsung
8	UTS/Ujian Tengah Semester: Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					

9	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sejarah powerpoint, fungsi menu-menu pada powerpoint, dan membuat contoh media pembelajaran berbentuk powerpoint	(1) Menjelaskan tentang sejarah powerpoint; (2) Menyebutkan fungsi menu-menu pada powerpoint, (3) Membuat contoh media pembelajaran berbentuk powerpoint	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (25 poin); indikator 2 (25 poin); indikator 3 (50 poin). Teknik : Non Tes (Mahasiswa secara individu diminta untuk membuat media pembelajaran matematika dalam bentuk power point)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRlU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 86716438559; Pasword rNJ3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50")); 3. Tugas 5 : Mahasiswa secara individu diminta untuk membuat media pembelajaran matematika dalam bentuk power point (PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-5	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Power Point)
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

10.	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu power point yang sudah dibuat	(1) Kesesuaian design dan animasi yang digunakan dengan topik yang akan diajarkan; (2) Variasi dari menu-menu yang digunakan pada power point; (3) Kejelasan saat melakukan proses presentasi; (4) Ketepatan saat menjawab pertanyaan	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (50 poin); dan indikator 2 (50 poin); indikator 3 (20 poin); indikator 4 (20 poin) Teknik : Non Tes (mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil media power point yang sudah dibuat)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 8671643 8559; Password rNJ3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50"));) 3. Tugas 6 : mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil media power point yang sudah dibuat (PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-6	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Power Point)
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

11 dan 12	Mahasiswa mampu merancang dan mempresentasikan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu videoscribe	(1) Kesesuaian design dan animasi yang digunakan dengan topik yang akan diajarkan; (2) Variasi dari menu-menu yang digunakan pada videoscribe; (3) Kejelasan saat melakukan proses presentasi; (4) Ketepatan saat menjawab pertanyaan	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (30 poin); indikator 2 (30 poin); indikator 3 (20 poin); indikator 4 (20 poin) Teknik : Non Tes (mahasiswa diminta untuk merancang dan mempresentasikan hasil media videoscribe yang sudah dibuat)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 8671643 8559; Password rNJ3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50")); 3. Tugas 7 : mahasiswa diminta untuk merancang dan mempresentasikan hasil media videoscribe yang sudah dibuat (PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-7	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (VideoScribe)
13.	Mahasiswa mampu membuat kuis menggunakan aplikasi kahoot	(1) Ketepatan dalam membuat kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot; dan (2) Kreativitas dalam pembuatan soal pada aplikasi kahoot	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (50 poin); indikator 2 (50 poin); Teknik : Non Tes (mahasiswa diminta membuat kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot sebagai latihan pembuatan soal evaluasi untuk siswa)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 8671643 8559; Password rNJ3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50")); 3. Tugas 9 : mahasiswa diminta membuat kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot sebagai latihan pembuatan soal evaluasi untuk siswa (PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-9	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Aplikasi Kahoot)

14.	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil pembuatan kuis menggunakan aplikasi kahoot	(1) Ketepatan dalam mempresentasi hasil media yang dibuat; dan (2) Ketepatan dalam menjawab pertanyaan saat presentasi	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (50 poin); indikator 2 (50 poin) Teknik : Non Tes (mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil kuis yang sudah dibuat menggunakan aplikasi kahoot)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 8671643 8559; Password rNJ3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50")); 3. Tugas 10 : mahasiswa diminta untuk mempresentasikan hasil kuis yang sudah dibuat menggunakan aplikasi kahoot(PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-10	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Aplikasi Kahoot)
15.	Mahasiswa mampu membuat media pembelajaran berbentuk google form	(1) Ketepatan dalam membuat google form; dan (2) Kreativitas dalam pembuatan konten/soal google form	Kriteria : Pedoman Penskoran untuk indikator 1 (50 poin); indikator 2 (50 poin); Teknik : Non Tes (mahasiswa diminta membuat soal dalam bentuk google form)	1. Kuiah melalui link = https://us05web.zoom.us/j/86716438559?pwd=RmRjU1hlR0phbnVsMDV0STVEb3ZCUT09 ; Meeting ID: 8671643 8559; Password rNJ3iS; 2. Diskusi (PB: 1x(2x50")); 3. Tugas 15 : mahasiswa diminta membuat soal dalam bentuk google form (PT+KM : (1+1)x(2x50"))	https://elearning.stkipgri-bkl.ac.id/course/view.php?id=255#section-15	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Google Form)
16 UAS/Ujian Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						

*coret yang tidak sesuai

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan jenjang pendidikannya 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, keterampilan 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
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 tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias, dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif
7. Teknik penilaian: tes dan non-tes
8. Bentuk pembelajaran: kuliah, responsi, tutorial, seminar atau yang secara, praktikum, praktek studio, praktek bengkel, praktek lapangan, pengabdian kepada masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara
9. Metode pembelajaran: Group Discussions, Role-Play & Simulative, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperatif Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yang setara
10. Materi pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yang dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub pokok bahasan
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesukaran. Sub-CPMK tsb dan totalnya 100%totalnya 100%
12. PB = Proses Belajar, PT = Penugasan Terstruktur, KM = Kegiatan Mandiri