

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

PROGRAM STUDI	:	Teknologi Pendidikan
MATA KULIAH	:	Pengembangan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran ( <i>Learning Resources and Media Instructional Development</i> )
BOBOT	:	3 sks
DOSEN PENGAMPU	:	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd.



PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2022



**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI S2 TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
**(RPS)**

MATA KULIAH	KODE	BOBOT (SKS)	SEMESTER	WAKTU	TGL PENYUSUNAN
Learning Resources and Media Instructional Development)	99018143	3 SKS	2	16 Minggu	APR 2022
<b>OTORISASI</b>	<b>Dosen Pengampu</b>		<b>Reviewer/Penjaminan Mutu</b>		<b>Ketua Prodi</b>
	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd.		Dr.Indina Tarjiah, M.Pd		Dr. Eveline Siregar, M.Pd.
<b>DESKRIPSI</b>	Mata kuliah ini bertujuan memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk mengembangkan media dan sumber belajar untuk pembelajaran ataupun pelatihan. Pada mata kuliah ini dibahas secara komprehensif tentang konsep media dan sumber belajar, ragam dan klasifikasi media, landasan teori penggunaan media dan sumber belajar, serta pendekatan “resource-based learning”. Mahasiswa diharapkan dapat menguasai aspek-aspek pengembangan media seperti pengertian atau batasan media tertentu, ragam, fungsi dan manfaatnya serta langkah-langkah pengembangannya, misalnya media cetak, media grafis, media tiga dimensi, media audio, media yang diproyeksikan, media video, multimedia, media berbasis jaringan. Pembahasan difokuskan pada pengembangan media dan sumber belajar, untuk itu dikaji konsep pengembangan dan beberapa model pengembangan produk seperti ADDIE, Rapid Prototyping, Dick & Carey dsb. Sebagai kemampuan puncak, mahasiswa dituntut untuk dapat mengembangkan media dengan prosedur tertentu. Untuk keterampilan pengembangan media, mahasiswa dapat memilih media tertentu untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan keterjangkauan, secara berkelompok.				
	<b>CPL</b>		<b>CPMK</b>		<b>SubCPMK</b>
					1.1 Konsep media dalam pembelajaran

<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)</b>	1. Mampu mengembangkan teori pedagogi, literasi, manfaat teknologi informasi dalam teknologi pendidikan dengan prakteknya sebagai pengembang media, disainer pembelajaran dan teknolog kinerja untuk menghasilkan solusi dalam peningkatan mutu pendidikan untuk kemaslahatan manusia melalui pendekatan interdisipliner atau multidisipliner	1. Menguasai konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran	1.2 Sumber belajar dalam pembelajaran
	2. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam bidang teknologi pendidikan dengan prakteknya sebagai pengembang media, disainer pembelajaran dan teknolog kinerja berdasarkan profesi bidang teknologi pendidikan yang memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.	2. Mendeskripsikan ragam dan klasifikasi sumber belajar, serta landasan teori penggunaan sumber belajar	2.1 Ragam sumber belajar, serta 2.2 Landasan teori penggunaan sumber belajar 2.3 Klasifikasi sumber belajar
	3. Mampu menerapkan pembelajaran inovatif dengan mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktik-pedagogis dalam Teknologi pendidikan dengan memanfaatkan	3. Menguraikan pendekatan belajar berbasis aneka sumber ( <i>resourced-based learning</i> )	3.1 Belajar berbasis aneka sumber ( <i>resourced-based learning</i> )

	IPTEKS berorientasi pada kecakapan hidup (life skills) dan berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan		
	4. Mampu menerapkan pembelajaran inovatif dengan mengaplikasikan konsep dan prinsip didaktik-pedagogis dalam Teknologi pendidikan dengan memanfaatkan IPTEKS berorientasi pada kecakapan hidup (life skills) dan berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan	4. Menguasai teori dan prinsip pengembangan media	Teori dan prinsip pengembangan media cetak
			4.2 Teori dan prinsip pengembangan media grafis
			4.3 Teori dan prinsip pengembangan media tiga dimensi
			4.4 Teori dan prinsip pengembangan media audio
			4.5 Teori dan prinsip pengembangan media proyeksi
			4.6 Teori dan prinsip pengembangan media video
		5. Menguasai konsep pengembangan media dan model-model pengembangan produk	4.7 Teori dan prinsip pengembangan media computer dan Multimedia
			4.8 Teori dan prinsip pengembangan media berbasis jaringan
		6. Mengembangkan media tertentu dengan menerapkan prosedur pengembangan yang benar	5.1 Konsep pengembangan media
			5.2 Konsep pengembangan media dan model-model pengembangan produk
			6.1 Mengembangkan media pembelajaran
			6.2 Menerapkan prosedur pengembangan media pembelajaran
<b>Bahan Kajian</b>	<b>BAHAN KAJIAN/ POKOK BAHASAN</b>	<b>SUB- BAHAN KAJIAN /SUB-POKOK BAHASAN</b>	
		1. Konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran	1.1. 1.1 Konsep media dalam pembelajaran
			1.2. 1.2 Sumber belajar dalam pembelajaran
		2. Ragam dan klasifikasi sumber belajar, serta landasan teori penggunaan sumber belajar	2.1. 2.1 Ragam sumber belajar, serta
			2.2. 2.2 Landasan teori penggunaan sumber belajar
			2.3. 3.3 Klasifikasi sumber belajar
		3. Belajar berbasis aneka sumber ( <i>resourced-based learning</i> )	3.1. 3.1 Belajar berbasis aneka sumber ( <i>resourced-based learning</i> )
4. Teori dan prinsip pengembangan media	4.1. Teori dan prinsip pengembangan media cetak		
	4.2 Teori dan prinsip pengembangan media grafis		
	4.3 Teori dan prinsip pengembangan media tiga dimensi		
	4.4 Teori dan prinsip pengembangan media audio		

		4.5 Teori dan prinsip pengembangan media proyeksi
		4.6 Teori dan prinsip pengembangan media video
		4.7 Teori dan prinsip pengembangan media computer dan Multimedia
		4.8 Teori dan prinsip pengembangan media berbasis jaringan
	5 Konsep pengembangan media dan model-model pengembangan produk	5.1 Konsep pengembangan media
		5.2 Konsep pengembangan media dan model-model pengembangan produk
	6 Mengembangkan media tertentu dengan menerapkan prosedur pengembangan yang benar	6.1 Mengembangkan media pembelajaran
		6.2 Menerapkan prosedur pengembangan media pembelajaran
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	Pedekatan	<i>Student centered learning..</i>
	Metode/strategi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengedepankan pendekatan <i>student center learning</i> (pembelajaran berpusat pada mahasiswa). Para mahasiswa didorong dan difasilitasi untuk aktif mencari dan memperoleh kemampuan yang diharapkan, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap.</li> <li>2. Ada lima kegiatan (metode) utama yang akan dilaksanakan dalam perkuliahan yaitu: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ceramah (presentasi dosen) sinkronus</li> <li>b. Diskusi kelas berbasis kelompok</li> <li>c. <i>Project-based Learning/Team-Based Project Learning</i></li> <li>d. <i>Case-Based Learning</i></li> <li>e. Praktikum</li> </ol> </li> </ol>
	Moda kegiatan	Pembelajaran daring ( <i>online learning</i> ): <i>Model Synchronous dan Asynchronous.</i>
	Tugas	<p><b>1) <i>Case-based Learning</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>kasus yang dibahas adalah:</i> Ragam sumber belajar yang digunakan di Lembaga pendidikan, Landasan teori penggunaan sumber belajar yang dominan diadaptasi pendidik di lembaga pendidikan, dan Klasifikasi sumber belajar yang banyak digunakan di Lembaga Pendidikan, serta penerapan belajar berbasis aneka sumber (<i>resourced-based learning</i>) di Lembaga pendidikan</li> <li>- <i>langkah-langkah pembelajarannya adalah:</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dosen pengampu menyiapkan materi (dalam bentuk kasus sumber belajar dan belajar berbasis aneka sumber dilembaga pendidikan) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa, dan referensi yang sesuai dengan pokok bahasan</li> <li>b. Kasus diberikan kepada peserta didik satu minggu sebelum proses jadwal pelaksanaan pembelajaran</li> <li>c. Mahasiswa melakukan observasi lapangan</li> <li>d. Pembelajaran selanjutnya dalam bentuk diskusi kelompok kecil</li> </ol> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>e. Dosen mengamati proses diskusi dan bila perlu memberi sentuhan / pengarahan / koreksi/ pertanyaan agar diskusi kelompok mencapai sasaran</li> <li>f. Setiap peserta didik diwajibkan membuat catatan ringkas tentang materi yang dibahas (dosen dapat memberi garis besar tentang apa saja yang perlu dicatat / dilaporkan oleh mahasiswa)</li> <li>- Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. portofolio</li> <li>b. pengamatan</li> <li>c. tes</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2) Project-based learning</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyek yang dikerjakan adalah: media cetak, media grafis, media tiga dimensi, media audio, media proyeksi/presentasi, media video pembelajaran, multimedia, dan media pembelajaran berbasis jaringan</li> <li>- Subproyek/tugas pendukung pengerjaan proyek adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat GBIM</li> <li>b. Membuat JM</li> <li>c. Membuat Flowchart</li> <li>d. Membuat Storyboard</li> </ul> </li> <li>- langkah-langkah pembelajarannya adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuat perencanaan pengembangan Media</li> <li>b. Praktikum mengembangkan media</li> <li>c. Memanfaatkan media dalam pembelajaran</li> <li>d. Melakukan Evaluasi Media</li> </ul> </li> <li>- Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Portofolio</li> <li>b. Pengamatan</li> <li>c. Penilaian media</li> </ul> </li> </ul>
<b>PENILAIAN</b>	Metode/teknik	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tugas Individu <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Dokumen Perencanaan pengembangan Media (GBIM, JM, Flowchart, Storyboard)</li> <li>2) Produk pengembangan media (media cetak, media grafis, media tiga dimensi, media audio, media proyeksi/presentasi, media video pembelajaran, multimedia, dan media pembelajaran berbasis jaringan)</li> <li>3) Hasil Evaluasi Media</li> <li>4) Tugas penguasaan atas topik pembahasan di LMS</li> <li>5) UTS dan UAS</li> </ul> </li> <li>b. Tugas Kelompok <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Hasil Observasi dan pengamatan ke Lembaga pendidikan</li> </ul> </li> </ul>

		<p>2) Produk media pembelajaran tertentu</p> <p>3) Presentasi pemanfaatan produk yang dihasilkan</p>
	Instrument	Soal tulis, Skala Penilaian ( <i>rating scale</i> ), Rubrik ( <i>Rubric</i> ).
REFERENSI	Utama	<p>Kustandi, Cecep &amp; Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran, Jakarta: Kencana, 2020.</p> <p>Wirasti, Murti, Produksi Media Audio/Radio, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2020</p>
	Pendukung	<p>Hamid, Mustofa Abi dkk, Media Pembelajaran, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.</p> <p>Barron E. Enne, Orwig, Gary W.(1995) Multimedia Technology for Training an Introduction. Englewood. Libraries Unlimited Inc</p> <p>Dorrell, J. (1993). <i>Resource-based learning: Using open and flexible learning resources for continuous development.</i> Berkshire: McGRAW-HILL.</p> <p>Fachrudin Andi. (2012). Dasar-dasar Produksi Televisi. Jakarta: Kencana Media Group</p> <p><u>Heinich, R., Molenda M., Russel, J.D., Smaldino S.E ., 1996, Instrctional Media and Technology for learning, Englewwod Cliffs, New Jersey: Prentice v</u></p> <p>Merrill, I. R. &amp; Drob, H. A. (1977). <i>Criteria for planning the college and university learning resources center.</i> Washington: AECT</p> <p>Pribadi, Benny A (2017) <i>Media dan Teknologi dalam Pembelajaran</i>, Jakarta: Kencana</p> <p>Schmid, W.T. (1987). <i>Media center management: A practical guide.</i> New York: Hasting House.</p> <p>Sitepu, BP. (2014). Pengembangan Sumber Belajar. Jakarta: Raja Gravindo</p> <p><i>Smaldino, Sharon, E. et all. (2008). Instructional Technology and Media for Learning. New Jersey. Merrill Prentice Hall</i></p> <p><i>Sadiman, Arief S dkk, 1986. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV Rajawali</i></p> <p>Sanjaya Wina (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Media Kencana</p> <p>Schraw Gregory, McCrudden T. Matthew, Robinson Daniel. (2013). Learning Through Visual Displays. North Car Willis Barry. (1994). New Jersey. Englewood Cliffs</p>
MATA KULIAH SYARAT	Desain Pembelajaran, Landasan Teknologi Pendidikan	





RINCIAN RENCANA KEGIATAN								
Minggu Ke:	Capaian Pembelajaran (Sub-CPMK)	Materi (Bahan Kajian)	Indikator Keberhasilan	Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan;		Alokasi waktu	Sumber/ Media	Penilaian/ Tugas
				Synchronous:	Asynchronous:			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Memahami target Peruliahan beserta aturannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>RPS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan kuliah, pembagian kelompok, dan tes kemampuan awal</li> </ul>	Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i> :	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari referensi .</li> <li>Membaca/mendalami referensi .</li> </ul>	TM: 2x100 BT: 2x120 BM: 2x120.	<ul style="list-style-type: none"> <li>LMS</li> </ul>	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS
2	Menguasai konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>pengertian media</li> <li>kedudukan media dalam proses belajar</li> <li>pengertian sumber belajar</li> <li>kegunaan sumber belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian media</li> <li>Menjelaskan pembelajaran dalam kontinum abstrak konkrit</li> <li>Menjelaskan kedudukan media</li> </ul>	Mendalami materi melalui diskusi	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui LMS	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS

			<p>dalam proses belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian sumber belajar</li> <li>• Mendeskripsikan kegunaan sumber belajar</li> </ul>					
3	Mendeskripsikan ragam dan klasifikasi sumber belajar, serta landasan teori penggunaan media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• jenis- jenis sumber belajar menurut AECT</li> <li>• media menurut Smaldino, Seels &amp; Richey, dll</li> <li>• Landasan teori belajar behavioristic, kognitivistik, konstruktivistik dan social</li> <li>• landasan teori komunikasi</li> <li>• landasan teori kerucut pengalaman Dale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengklasifikasi jenis- jenis sumber belajar menurut AECT</li> <li>• Mengklasifikasi media menurut Smaldino, Seels &amp; Richey, dll</li> <li>• Menganalisis Landasan teori belajar behavioristic, kognitivistik, konstruktivistik dan social</li> <li>• Menganalisis landasan teori komunikasi</li> <li>• Menganalisis landasanteori kerucut pengalaman Dale</li> </ul>	Mendalami materi melalui diskusi	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui LMS	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS

4	Menguraikan pendekatan belajar berbasis aneka sumber	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian Belajar Berbasis Aneka Sumber (Resourced-based Learning)</li> <li>• manfaat Belajar Berbasis Aneka Sumber</li> <li>• Bebas dalam pembelajaran</li> <li>• pengertian media cetak</li> <li>• ragam media cetak</li> <li>• kelebihan dan keterbatasan media cetak</li> <li>• pengembangan media cetak dalam pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian Belajar Berbasis Aneka Sumber (Resourced-based Learning)</li> <li>• Mendeskripsikan manfaat Belajar Berbasis Aneka Sumber</li> <li>• Menerapkan Bebas dalam pembelajaran</li> <li>• Mendefinisikan pengertian media cetak</li> <li>• Mendeskripsikan ragam media cetak</li> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media cetak</li> <li>• Menguraikan pengembangan media cetak dalam pembelajaran</li> </ul>	Mendalami materi melalui diskusi	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui LMS	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS
5	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian media cetak</li> <li>• ragam media cetak</li> <li>• kelebihan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan pengertian media cetak</li> <li>• Mendeskripsikan</li> </ul>	Mengerjakan Project	Mempelajari, dan Menerapkan	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS

		<p>keterbatasan mediacetak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pengembangan mediacetak dalam pembelajaran</li> </ul>	<p>ragam media cetak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan mediacetak</li> <li>• Menguraikan pengembangan media cetak dalam pembelajaran</li> </ul>		materi melalui <i>LMS</i>			Quiz LMS
6	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian media grafis</li> <li>• ragam media grafis</li> <li>• kelebihan dan keterbatasan mediagrafis</li> </ul> <p>pengembangan media grafis dalam pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan pengertian media grafis</li> <li>• Mendeskripsikan ragam media grafis</li> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media grafis</li> <li>• Menguraikan pengembangan mediagrafis dalam pembelajaran</li> </ul>	Mengerjakan Project	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui <i>LMS</i>	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS

7	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media tiga dimensi	<p>pengertian media tiga dimensi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ragam media tiga dimensi</li> <li>• kelebihan dan keterbatasan media tiga dimensi</li> <li>• pengembangan media tiga dimensi dalam pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan pengertian media tiga dimensi</li> <li>• Mendeskripsikan ragam media tiga dimensi</li> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media tiga dimensi</li> <li>• Menguraikan pengembangan media tiga dimensi dalam pembelajaran</li> </ul>	Mengerjakan Project	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui <i>LMS</i>	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS
<b>8</b>								
9	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian media audio</li> <li>• ragam media audio</li> <li>• kelebihan dan keterbatasan media audio</li> <li>• pengembangan media audio dalam pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan pengertian media audio</li> <li>• Mendeskripsikan ragam media audio</li> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media audio</li> <li>• Menguraikan pengembangan media audio dalam pembelajaran</li> </ul>	Mengerjakan Project	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui <i>LMS</i>	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS

10	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media yang diproyeksikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian media yang diproyeksikan</li> <li>• ragam media yang diproyeksikan</li> <li>• kelebihan dan keterbatasan media yang diproyeksikan</li> <li>• pengembangan media yang diproyeksikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan pengertian media yang diproyeksikan</li> <li>• Mendeskripsikan ragam media yang diproyeksikan</li> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media yang diproyeksikan</li> <li>• Menguraikan pengembangan media yang diproyeksikan</li> </ul>	Mengerjakan Project	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui <i>LMS</i>	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS
11	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media video	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian media video</li> <li>• ragam media video</li> <li>• kelebihan dan keterbatasan media video</li> <li>• pengembangan media video dalam pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan pengertian media video</li> <li>• Mendeskripsikan ragam media video</li> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media video</li> <li>• Menguraikan pengembangan media video dalam pembelajaran</li> </ul>	Mengerjakan Project	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui <i>LMS</i>	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS
12	Menguasai teori dan prinsip pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian komputer dan multimedia</li> <li>• ragam komputer dan multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan pengertian komputer dan multimedia</li> <li>• Mendeskripsikan</li> </ul>	Mengerjakan Project	Mempelajari, dan Menerapkan	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS

	computer dan multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kelebihan dan keterbatasan computer dan multimedia</li> <li>• pengembangan computer dan multimedia dalam pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan computer dan multimedia</li> <li>• Menguraikan pengembangan computer dan multimedia dalam pembelajaran</li> </ul>		materi melalui <i>LMS</i>			Quiz LMS
13	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media berbasis jaringan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian media berbasis jaringan</li> <li>• ragam media berbasis jaringan</li> <li>• kelebihan dan keterbatasan media berbasis jaringan</li> <li>• pengembangan media berbasis jaringan dalam pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendefinisikan pengertian media berbasis jaringan</li> <li>• Mendeskripsikan ragam media berbasis jaringan</li> <li>• Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media berbasis jaringan</li> <li>• Menguraikan pengembangan media berbasis jaringan dalam pembelajaran</li> </ul>	Mengerjakan Project	Mempelajari, dan Menerapkan materi melalui <i>LMS</i>	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS
14	Menguasai konsep pengembangan media dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengertian pengembangan</li> <li>• Model-model pengembangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pengertian pengembangan</li> </ul>	Mendalami materi	Mempelajari, dan Menerapkan	150	LMS	Penilaian Autentik Penugasan LMS

	model-model pengembangan produk	pembelajaran yang berorientasi produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model-model pengembangan pembelajaran yang berorientasi produk</li> </ul>	melalui diskusi	materi melalui <i>LMS</i>			Quiz LMS
15	Mengembangkan satumedia untuk suatu kebutuhan dengan prosedur yang benar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kebutuhanmedia</li> <li>• Mendisain media</li> <li>• Mengembangkan media(produksi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis kebutuhanmedia</li> <li>• Mendisain media</li> <li>• Mengembangkan media(produksi)</li> </ul>	Mendalami materi melalui diskusi	Mempelajari,dan Menerapkan materi melalui <i>LMS</i>	150		Penilaian Autentik Penugasan LMS Quiz LMS
16	<b>UAS</b>							



## LAMPIRAN

- **Petunjuk Tugas**. Jika ada tugas apalagi tugas berupa project, maka disarankan ada petunjuk tugas sehingga jelas bagi mahasiswa.
- Skala/Rubrik penilaian tugas, presentasi atau sikap

## BOBOT PENILAIAN

KOMPONEN	BOBOT (%)
Tugas Pengembangan Media	25
Tugas 3 ( <i>case based</i> )	25
UTS	20
UAS ( <i>project based</i> )	30

## KITERIA KELULUSAN

TINGKAT PENGUASAAN (%)	HURUF	ANGKA	KETERANGAN
86 – 100	A	4	Lulus
81 - 85	A-	3,7	Lulus
76 - 80	B+	3,3	Lulus
71 - 75	B	3,0	Lulus
66 - 70	B-	2,7	Belum Lulus
61 - 65	C+	2,3	Belum Lulus
56 - 60	C	2,0	Belum Lulus
51 - 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 – 50	D	1	Belum Lulus
0 – 45	E	0	Belum Lulus

## PETUNJUK TUGAS ANALISIS KASUS

- *kasus yang dibahas adalah:* Ragam sumber belajar yang digunakan di Lembaga pendidikan, Landasan teori penggunaan sumber belajar yang dominan diadaptasi di lembaga pendidikan, dan Klasifikasi sumber belajar yang banyak digunakan di Lembaga Pendidikan, serta penerapan belajar berbasis aneka sumber (*resourced-based learning*) di Lembaga pendidikan
- *langkah-langkah pembelajarannya adalah:*
  - g. Dosen pengampu menyiapkan materi (dalam bentuk kasus sumber belajar dan belajar berbasis aneka sumber di lembaga pendidikan) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa, dan referensi yang sesuai dengan pokok bahasan
  - h. Kasus diberikan kepada peserta didik satu minggu sebelum proses jadwal pelaksanaan pembelajaran
  - i. Mahasiswa melakukan observasi lapangan
  - j. Pembelajaran selanjutnya dalam bentuk diskusi kelompok kecil
  - k. Dosen mengamati proses diskusi dan bila perlu memberi sentuhan / pengarahannya / koreksi/ pertanyaan agar diskusi kelompok mencapai sasaran
  - l. Setiap peserta didik diwajibkan membuat catatan ringkas tentang materi yang dibahas (dosen dapat memberi garis besar tentang apa saja yang perlu dicatat / dilaporkan oleh mahasiswa)
- Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen:
  - d. portofolio
  - e. pengamatan
  - f. tes

## PETUNJUK TUGAS PROJECT

- Proyek yang dikerjakan adalah: media cetak, media grafis, media tiga dimensi, media audio, media proyeksi/presentasi, media video pembelajaran, multimedia, dan media pembelajaran berbasis jaringan
- Subproyek/tugas pendukung pengerjaan proyek adalah:
  - e. Membuat GBIM
  - f. Membuat JM
  - g. Membuat Flowchart
  - h. Membuat Storyboard
- langkah-langkah pembelajarannya adalah:
  - e. Membuat perencanaan pengembangan Media
  - f. Praktikum mengembangkan media
  - g. Memanfaatkan media dalam pembelajaran
  - h. Melakukan Evaluasi Media
- Hasil pembelajaran diukur menggunakan instrumen:
  - d. Portofolio
  - e. Pengamatan
  - f. Penilaian media

**LEMBAR PENILAIAN  
PRESENTASI**

Program studi : .....  
 Mata kuliah : .....  
 Semester : .....  
 Nama mahasiswa : .....  
 Tugas/produk : presentasi dalam diskusi kelas  
 Tanggal penilaian : .....

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai (bobotxskor)
1	Kemampuan berkomunikasi	15		
2	Penguasaan materi	30		
3	Kemampuan menjawab pertanyaan	20		
4	Penggunaan media	20		
5	Sikap/Kepribadian (tampilan/semangat/keramahan/ kerjasama)	15		
Jumlah		100		
Nilai rata-rata (akhir)				

Keterangan:

- 1= sangat kurang
- 2= kurang
- 3= cukup
- 4= baik
- 5= sangat baik

Jakarta, .....  
 Penilai,

.....

**LEMBAR PENILAIAN  
HASIL KARYA**

Program studi : .....  
 Mata kuliah : .....  
 Semester : .....  
 Nama mahasiswa : .....  
 Tugas/produk : .....  
 Tanggal penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Bobot (%)	Skor (1-5)	Nilai (bobotxskor)
1	Penggunaan referensi/sumber	10		
2	Dukungan teori (relevansi teori)	10		
3	Tinjauan yang komprehensif (berbagai persepektif)	10		
4	Orisinalitas karya	15		
5	Kebaruan/inovasi	20		
6	Kepraktisan (kemudahan penggunaan)	15		
7	Kemanfaatan/efektivitas produk	20		
Jumlah		100		
Nilai rata-rata (akhir)				

Keterangan:

- 1= sangat kurang
- 2= kurang
- 3= cukup
- 4= baik
- 5= sangat baik

Jakarta, .....  
 Penilai,

.....

**LEMBAR PENILAIAN  
SIKAP/KEPRIBADIAN**

Program studi : .....  
Mata kuliah : .....  
Semester : .....  
Nama mahasiswa : .....  
Tugas/produk : .....  
Tanggal penilaian :

No	Aspek yang dinilai	NILAI (1-5)
1	Keaktifan/partisipasi	
2	Kejujuran	
3	Displin	
4	Tanggung jawab	
5	Kerjasama	
NILAI RATA-RATA		

Keterangan:

1= sangat kurang

2= kurang

3= cukup

4= baik

5= sangat baik

Jakarta, .....

Penilai,

.....

**INSTRUMEN PENILAIAN  
MEDIA PRESENTASI/PROYEKSI**

Petunjuk:

Beri tanda ü pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut: 4 bila baik sekali; 3 baik; 2 cukup sedang ; dan 1 bila kurang.

No	Indikator	Nilai			
		4	3	2	1
	<b>Prinsip-prinsip Desain</b>				
1	Kesederhanaan desain				
2	Keutuhan desain				
3	Keseimbangan desain				
4	Penekanan				
	<b>Desain Pesan</b>				
5	Penyampaian pesan tercapai				
6	Kedalaman isi materi				
7	Kemutakhiran pesan				
8	Kecukupan media dengan waktu				
9	Kelengkapan pesan				
10	Sistematika urutan penyajian				

Komentar dan Saran

---



---



---



---



---



**INSTRUMEN PENILAIAN  
MEDIA CETAK**

Petunjuk:

Beri tanda **ü** pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut: 4 bila baik sekali; 3 baik; 2 cukup sedang; dan 1 bila kurang.

No	Indikator	Nilai			
		4	3	2	1
	<b>Desain</b>				
1	Desain cover sesuai				
2	Bentuk dan ukuran bahan ajar sesuai				
3	Pemilihan jenis kertas tepat				
4	Penjilidan rapih dan kuat				
	<b>Materi</b>				
5	Contoh dan non contoh sesuai dengan materi				
6	Materi sesuai dengan peserta didik				
7	Ketercakupan materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				
	<b>Bahasa</b>				
8	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik				
9	Bahasa yang digunakan tepat				
10	Istilah yang digunakan sesuai				
11	Struktur penggunaan kalimat jelas				
12	Tingkat keterbacaan				
	<b>Ilustrasi</b>				
13	Penggunaan ilustrasi tepat dengan materi				
14	Kejelasan ilustrasi dengan materi				
15	Komposisi warna sesuai dengan tulisan dan karakteristik siswa				
	<b>Tipografi</b>				
16	Penggunaan warna pada huruf sesuai				
17	Penggunaan ukuran spasi sesuai				
18	Penggunaan ukuran huruf sesuai pada bahan ajar				
19	Penggunaan jenis huruf sesuai				
	<b>Lay Out</b>				
20	Efisien dan menarik pada tampilan lay out				
21	Kemudahan dalam penggunaan lay out				
22	Letak ilustrasi dan teks sesuai				

Komentar dan Saran

---



---



---



---

**INSTRUMEN PENILAIAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Petunjuk :

1. Beri tanda ceklist (√) pada jawaban yang menurut penilai benar.
2. Penilaian menggunakan skala nilai 1-4, 1 adalah KURANG BAIK, 2 adalah CUKUP BAIK, 3 adalah BAIK, dan 4 adalah SANGAT BAIK.

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Aspek Kompetensi dasar/indikator</b>				
	1. kejelasan indikator				
	2. kemudahan memahami indikator				
<b>B</b>	<b>Aspek isi / materi</b>				
	3. kejelasan contoh				
	4. kejelasan narator				
	5. kesesuaian <i>backsound</i>				
	6. kesesuaian video				
	7. kesesuaian ilustrasi				
<b>C.</b>	<b>Aspek karakteristik mahasiswa</b>				
	8. kesesuaian dengan usia mahasiswa				
	9. kesesuaian dengan tingkat pendidikan mahasiswa				
<b>D.</b>	<b>Aspek interaksi mahasiswa</b>				
	10. ketersediaan pertanyaan secara berkala				
	11. ketersediaan bantuan				
<b>E.</b>	<b>Aspek Individual</b>				
	12. ketersediaan menu penyajian materi				
	13. kemudahan menu penyajian materi				
	14. ketersediaan tombol <i>next</i> dan <i>previous</i>				
<b>F.</b>	<b>Aspek minat mahasiswa</b>				
	15. kesesuaian penggunaan format penyajian simulasi				
	16. penggunaan gambar yang menarik				
	17. penggunaan animasi yang menarik				
	18. penggunaan teks yang menarik				
	19. keseragaman tombol				
<b>G.</b>	<b>Aspek umpan balik</b>				
	20. kesesuaian penyajian umpan balik secara sederhana				
	21. kesesuaian penyajian umpan balik untuk penguatan				
	22. kesesuaian penyajian umpan balik untuk motivasi				
	23. kesesuaian penyajian umpan balik untuk pengoreksian				
	24. kesesuaian penyajian umpan balik tanpa jeda waktu yang lama				

<b>H.</b>	<b>Aspek lingkungan belajar</b>				
	25. ketersediaan petunjuk penggunaan				
	26. ketersediaan arahan				
	27. kesesuaian bahasa				
<b>I.</b>	<b>Aspek komponen komputer</b>				
	28. resolusi monitor				
	29. meminimalisasi penggunaan <i>keyboard</i>				
	30. memaksimalkan penggunaan mouse				
	31. penggunaan <i>memory</i>				
	32. kejelasan suara <i>speaker</i> atau <i>headphone</i>				

Komentar dan Saran

---



---



---



---

**INSTRUMEN PENILAIAN  
PEMBELAJARAN BERBASIS WEB**

Petunjuk :

1. Beri nilai 1-4 pada kotak di sebelah kanan
2. Penilaian menggunakan skala nilai 1-4, 1 adalah KURANG BAIK, 2 adalah CUKUP BAIK, 3 adalah BAIK, dan 4 adalah SANGAT BAIK.

No.	Dimensi	Indikator	Nilai
A.	Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejelasan rumusan tujuan</li> <li>• Relevansi materi dengan tujuan</li> <li>• Relevansi penggunaan media dengan tujuan dan materi</li> <li>• Relevansi evaluasi dengan tujuan dan materi (jika ada)</li> <li>• Pengorganisasian materi (runtut, logis, sistematis, mudah diikuti, tidak terlalu bertele-tele)</li> <li>• Kesesuaian bahan ajar dengan karakteristik audiens</li> </ul>	
B.	Isi Materi (Content)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebenaran isi materi</li> <li>• Kekinian dan ke-up to-date-an materi</li> <li>• Cakupan dan kedalaman materi</li> <li>• Kecukupan materi</li> <li>• Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan</li> </ul>	
C.	Bahasa dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebenaran ejaan menurut ejaan bahasa yang berlaku (EYD)</li> <li>• Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami</li> <li>• Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi dan sejenisnya</li> <li>• Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa</li> <li>• Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens)</li> <li>• Keterbacaan (kesalahan redaksi, tanda baca, dan lain-lain)</li> </ul>	•

Komentar dan Saran

---



---



---



---

## INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA AUDIO

Petunjuk :

1. Beri tanda ceklist (v) pada jawaban yang menurut penilai benar.
2. Penilaian menggunakan skala nilai 1-4, 1 adalah KURANG BAIK, 2 adalah CUKUP BAIK, 3 adalah BAIK, dan 4 adalah SANGAT BAIK.

Variabel	Indikator	Nilai			
		4	3	2	1
Aspek Isi/Materi	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran				
	Kesesuaian dengan indikator (TPK)				
	Kesesuaian topik dengan materi				
	Kecukupan ( <i>sufficiency</i> )				
	Kesesuaian contoh dengan uraian				
	Kejelasan uraian				
	Kejelasan contoh				
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian pendekatan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberitahuan tujuan/kompetensi</li> <li>- Appersepsi</li> </ul>				
	Kesesuaian metode				
	Urutan penyajian ( <i>sequence</i> )				
	Efektifitas & efisiensi pencapaian kompetensi				
	Motivasi belajar				
	Kesesuaian dengan karakteristik sasaran ( <i>audience</i> )				
Aspek Media	Daya tarik <i>teaser / opening</i>				
	Alur cerita				
	Ketajaman gambar				
	Kesesuaian gambar dengan materi				
	Keterbacaan, tulisan ( <i>caption</i> ), ukuran huruf, warna huruf				
	Animasi (gambar bergerak)				
	Kesesuaian setting				
	Daya tarik				
	Musik				
	Kualitas presenter				
	Kualitas pemain				
	Kualitas narasi				
	Penggunaan bahasa				
	Kejelasan dialog (intonasi, dialek, pengucapan)				
Lama program					

Komentar dan Saran

---



---



---



---