



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
2024/2025 GASAL

Matakuliah	Kode Mata Kuliah	Rumpun Mata Kuliah	Bobot (SKS)		Semester	Tgl. Penyusunan	
Media Pembelajaran	200350121	Pendidikan	T = 2	P = 0	5	09 September 2024	
Pengesahan	Dosen Pengembangan RPS		Koordinator Rumpun Matakuliah		Ketua Program Studi		
	Dr. Purwati Zisca Diana, S.Pd., M.Pd. Ariesty Fujiastuti, M.Pd.		Dr. Purwati Zisca Diana, S.Pd., M.Pd. Dr. Yosi Wulandari, S.Pd,M.Pd.				
Capaian Pembelajaran	CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah						
	CPL-03	Menerapkan pemikiran ilmiah dalam pengambilan keputusan dan kajian deskriptif saintifik ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan nilai kemanusiaan sesuai bidang keahliannya					
	CPL-05	Menguasai konsep dasar kebahasaan, kesastraan, keterampilan berbahasa, literasi dasar, dan pendidikan; ragam genre dan teks multimoda; teori-teori belajar dan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia; konsep dan teknik penyusunan perangkat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia; dan konsep dasar psikologi, sosiologi, dan antropologi pendidikan dengan berbasis nilai-nilai karakter					
	CPL-08	Mampu menulis bahan ajar dan karya kreatif bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia; Mampu mempraktikkan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang inovatif dan menyenangkan; mempraktikkan keterampilan berbahasa dan bersastra, ke-BIPA-an, kejournalistikan, kepenyiaran, kepewaraan, dan/atau perfilman; merintis wirausaha bidang bahasa, sastra, dan pendidikan dengan berbasis nilai-nilai karakter					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK 01	Mahasiswa mampu memahami konsep media pembelajaran, mengklasifikasikan jenis dan karakteristik media pembelajaran. (CPL-05)					
	CPMK 02	Mahasiswa mampu mengimplementasikan model pembelajaran dalam media pembelajaran. (CPL-03)					
	CPMK 03	Mahasiswa mampu mendesain produksi media pembelajaran. (CPL-08)					
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
	Sub-CPMK 01	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup perkuliahan dan mengemukakan konsep media pembelajaran, landasan dan prinsip media pembelajaran, serta mengklasifikasikan jenis dan karakteristik media pembelajaran. (CPMK 01) (C2, C2, A2)					
	Sub-CPMK 02	Mahasiswa mampu mengimplementasikan model pembelajaran dalam media pembelajaran. (CPMK 02) (C4, C4, A4)					
	Sub-CPMK 03	Mahasiswa mampu membuat desain media pembelajaran dengan menjunjung kejujuran, kedisiplinan, dan penuh tanggung jawab. (CPMK 03) (C6, C6, A4)					
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
			Sub-CPMK 01	Sub-CPMK 02	Sub-CPMK 03		
	CPMK 01		v				
	CPMK 02			v			
	CPMK 03				v		
Deskripsi singkat Matakuliah	Fokus mata kuliah Media Pembelajaran adalah penggunaan berbagai media dan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk membekali mahasiswa bagaimana membuat dan mengintegrasikan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari tentang konsep media pembelajaran, berbagai jenis media pembelajaran, dan mendesain produksi media pembelajaran. Mahasiswa juga akan diajarkan bagaimana memilih media yang sesuai dengan tujuan, materi pelajaran, dan karakteristik siswa.						
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Konsep Media Pembelajaran (Landasan dan Prinsip Media Pembelajaran, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran)</li><li>2. Model Pembelajaran dalam Media Pembelajaran</li><li>3. Desain Produksi Media</li></ol>						

Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Suryani, N., Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2019. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.</li> <li>Yaumi, M. 2019. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenamedia Group.</li> <li>Danan Jaya, Utomo. 2018. Media Pembelajaran Aktif. Bandung: Nuansa Cendikia.</li> </ol> <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ariesty Fujiastuti, Yosi Wulandari, Iis Suwartini. Pengembangan Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. Jurnal Teknologi Pendidikan. Jilid 21, terbitan 3, halaman 201-213.</li> <li>Ariesty Fujiastuti, T. Suyatmi. 2019. Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat.</li> <li>Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.</li> <li>Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.</li> <li>Rahadi, A. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.</li> <li>A. Noprianti, Destia; Fujiastuti, "Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik," FKIP e-PROCEEDING, pp. 17–37, 2021.</li> <li>I. D. Perwita and A. Fujiastuti, "Media Pembelajaran Puisi Berbasis Powtoon Di Era Society 5.0," Proceeding Umsurabaya, vol. 1, no. 2, pp. 156–167, 2021</li> <li>D. Saputro and A. Fujiastuti, "Pembelajaran Fabel di Era New Normal dengan Media Komik," Konf. Pendidik. Nas., vol. 3, no. 1, pp. 227–237, 2021, [Online]. Available: <a href="http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1670">http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1670</a>.</li> <li>R. Himawan, A. Fujiastuti, and I. Suwartini, "Cultivation of Character Education Through Learning to Listen to Speech Based on Flash Media in the Digital Age," Teknodika, vol. 18, no. 2, p. 116, 2020, doi: 10.20961/teknodika.v18i2.41993.</li> <li>A. Arwindhi and A. Fujiastuti, "Powtoon: Inovasi media pembelajaran teks prosedur untuk siswa sekolah menengah atas," Wiyata Dharma J. Penelit. dan Eval. Pendidik., vol. 11, no. 2, pp. 153–162, 2023, doi: 10.30738/wd.v11i2.16426.</li> <li>A. Fujiastuti and D. Wijayanti, "Media pembelajaran komprehensi tulis berbasis flash Pasca pandemi covid-19," vol. 3, no. 2, pp. 104–109, 2021.</li> <li>A. Fujiastuti, R. Himawan, D. Wirawati, and S. Sularso, "Harnessing local arts through android technology to boost critical reading among students," Psychol. Eval. Technol. Educ. Res., vol. 6, no. 2, pp. 234–245, 2024, doi: 10.33292/petier.v6i2.215.</li> </ol>
Matakuliah Prasyarat	Tidak ada Matakuliah Prasyarat
Rubrik Matakuliah	Tidak ada Rubrik Matakuliah.

Pertemuan ke-	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Bahan kajian/Materi pembelajaran	Bentuk, metode pembelajaran dan pengalaman belajar	Waktu (menit)	Penilaian		
					Teknik/Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1-3	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup perkuliahan dan mengemukakan konsep media pembelajaran, landasan dan prinsip media pembelajaran, serta mengklasifikasikan jenis dan karakteristik media pembelajaran. (Sub-CPMK 01) (CPL-05)	Konsep Media Pembelajaran (Landasan dan Prinsip Media Pembelajaran, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran)	<p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah Luring</li> </ul> <p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Problem Based Learning &amp; Inquiry</li> </ul> <p>Pengalaman :</p> <p>Pertemuan ke-1: 1. Menjelaskan ruang lingkup perkuliahan (RPS dan kontrak perkuliahan). 2. Menjelaskan konsep media pembelajaran.</p> <p>Pertemuan ke-2: Mengemukakan landasan dan prinsip media pembelajaran.</p> <p>Pertemuan ke-3: Mengemukakan jenis dan karakteristik media pembelajaran.</p>	PB : 3x100 PT : 3x120 BM : 3x120	• Non-Tes: Penugasan	• Mahasiswa mampu menjelaskan konsep media pembelajaran. Mahasiswa mampu mengemukakan landasan dan prinsip media pembelajaran. Mahasiswa mampu mengemukakan jenis dan karakteristik media pembelajaran.	• 20%

4-7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan model pembelajaran dalam media pembelajaran. (Sub-CPMK 02) (CPL-03)	Model Pembelajaran dalam Media Pembelajaran	<p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Praktikum Luring/daring</li> </ul> <p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Project Based Learning</li> </ul> <p>Pengalaman :</p> <p>Pertemuan ke-4: Mendesain media pembelajaran berbasis video dengan menerapkan model pembelajaran. Pertemuan ke-5,6: Mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan menerapkan model pembelajaran. Pertemuan ke-7: Mengedit media pembelajaran berbasis video dengan menerapkan model pembelajaran berbasis video.</p>	<p>PB : 4x100 PT : 4x120 BM : 4x120</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes: Ujian Tengah Semester (UTS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat media pembelajaran berbasis video dengan menerapkan model pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>30%</li> </ul>
9-15	Mahasiswa mampu membuat desain media pembelajaran dengan menjunjung kejujuran, kedisiplinan, dan penuh tanggung jawab. (Sub-CPMK 03) (CPL-08)	Desain Produksi Media	<p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Praktikum Praktik membuat media pembelajaran</li> </ul> <p>Metode :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Project Based Learning</li> </ul> <p>Pengalaman :</p> <p>Pertemuan ke-9,10: mahasiswa mendesain media pembelajaran interaktif. Pertemuan ke-11,12,13,14: mahasiswa mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pertemuan ke-15: mahasiswa mengedit media pembelajaran interaktif.</p>	<p>PB : 7x100 PT : 7x120 BM : 7x120</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes: Ujian Akhir Semester (UAS)</li> <li>Non-Tes: Observasi Sikap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat desain media pembelajaran interaktif. Mahasiswa berpartisipasi aktif dalam perkuliahan dan menunjukkan sikap yang baik, santun, dan sopan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>40%</li> <li>10%</li> </ul>
Total Bobot							100%

Catatan :

Ada 2 pertemuan selain yang tersebut di table, ada 2 pertemuan tambahan (1) Ujian Tengah Semester (UTS) / Evaluasi Tengah Semester (ETS). (2) Ujian Akhir Semester (UAS) / Evaluasi Akhir Semester (EAS)