



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

NO.:RPS/KTF6203/2015	SEM: V	SKS: 2T	Revisi: 01	Tanggal 28 Agustus 2015
----------------------	--------	---------	------------	-------------------------

Certificate No: QSC 0059

PROGRAM STUDI : SEMUA PROGRAM STUDI S1
MATA KULIAH : MEDIA PEMBELAJARAN DAN TI
DOSEN PENGAMPU : PONCO WALI PRANOTO, M.Pd.

I. DESKRIPSI MATA KULIAH

Perkuliahan media pendidikan akan mengembangkan pemikiran kontekstual (sesuai karakteristik program studi) dan mengembangkan unsur-unsur media pembelajaran dan teknologi informasi. Media pembelajaran sebagai sumber belajar berbasis teknologi informasi dan/atau komputer. Kajian utama meliputi: konsep persepsi, komunikasi pembelajaran, teknologi informasi (TI), fungsi dan manfaat media pembelajaran, serta taksonomi media pembelajaran konvensional. Selain itu juga mengkaji aplikasi media pembelajaran berbasis komputer akan membahas desain media teks, grafis, foto, audio visual dan multimedia pembelajaran tingkat dasar. Perkuliahan dilaksanakan dengan pendekatan student center learning. Penilaian berbasis kompetensi melibatkan partisipasi aktif, dan komunikasi interaksi secara individu dan kelompok.

II. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Bertaqawa kepada Tuhan YME dan mampu menunjukkan sikap religius dan berkarakter,
2. Mahasiswa berpartisipasi aktif, bertanggungjawab, dan memiliki motivasi mengembangkan diri,
3. Mahasiswa mampu mengembangkan (merencanakan, membuat, dan mempresentasikan) berbagai media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komputer,
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif, berpikir kritis dan membuat keputusan yang tepat.

III. MATRIK RENCANA PEMBELAJARAN

Pertemuan ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian	Model/Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot Tagihan	Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Menjelaskan hubungan teori komunikasi dan teori Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Teori komunikasi • Komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Sumbang Saran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mempersepsi materi ajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan salah satu teori komunikasi, 	Penugasan 1		100'	1 & 7

Dibuat oleh: Tim Pengembang Media Pembelajaran dan TI	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta	Ketua Prodi :	Diperiksa oleh:
---	---	---------------	-----------------

		pembelajaran dan factor-faktornya	(brain storming)	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mengkaji diktat secara kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi aktif mhs dlm sumbang saran 				
2	Menjelaskan pengertian, fungsi, manfaat, keunggulan dan kelemahan TI	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam pengertian, Fungsi dan manfaat TI • Keunggulan dan kelemahan TI 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Problem Based Learning (PBL) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mempersepsi materi ajar dan rumusan masalah • Mhs mendiskusikan masalah dan solusi secara kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan resume solusi hasil diskusi kelompok (1) • Setiap mhs menghargai pendapat mhs lain 	Rubik penilaian PBL 1	5%	100'	Buku 1 & 7
3-4	Mengkaji Taksonomi media pembelajaran Teknologi dan Vokasi serta keunggulan & kelemahan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi, klasifikasi media menurut ahli-ahli media pembelajaran • Keunggulan dan kelemahan ragam media pembelajaran • Fungsi dan manfaat media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Problem Based Learning (PBL) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs menyusun diagram klasifikasi media pembelajaran • Mhs mendiskusikan masalah pemilihan media pembelajaran • Mhs rumuskan fungsi dan manfaat media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan resume solusi diskusi kelompok (2) • Setiap mhs menghargai pendapat mhs lain 	Rubik penilaian PBL 2	10%	200'	Buku 1 & 2
5-6	Menerapkan konsep pengembangan ragam media pembelajaran dua dimensi	<ul style="list-style-type: none"> • Mendesain ragam poster/wallchart • Trampil menggunakan ragam media papan tulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi • Kerja Proyek • Eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mengidentifikasi unsur-unsur desain poster/wall chart • Mhs membuat poster/wallchart • Mhs berlatih menulis dan menggambar benda kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mengerjakan tugas individu (1) • Bertanggungjawab terhadap tugas 	Rubik penilaian produk poster/wallchart P1	5%	200'	Buku 2 & 4
7-8	Menerapkan konsep pengembangan bahan ajar cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ragam bahan ajar cetak • Menyusun ragam bahan ajar cetak 	<ul style="list-style-type: none"> • PBL • Kerja Proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mengidentifikasi bahan ajar: diktat, handout, job sheet, operation sheet, lab sheet, Maket/mookup • Mhs menyusun bahan ajar cetak 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mengjrakan tugas individu (2) • Bertanggungjawab terhadap tugas 	Rubik penilaian produk bahan ajar (maket/mookup) P2	20%	200'	Buku 4 & 7
9-10	Menerapkan camera foto untuk membuat media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Merekam ragam shot obyek diam dan gerak dengan camera foto • Mengedit hasil rekam foto obyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Mensimulasikan program aplikasi editing foto • Kerja Proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mengamati dan mensimulasikan program komputer • Mhs merekam foto obyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mengjrakan tugas kelompok (1) • Mhs berpartisipasi aktif kerja kelompok 	Rubik penilaian produk media foto P3	10%	200'	Buku 7 & 8
11-12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun naskah media audio visual • Merekam kegiatan belajar dengan camera video dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun naskah video pembelajaran • Membuat program video pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Kerja Proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs berdiskusi tema obyek belajar • Mhs berlatih menyusun naskah program video 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mengjrakan tugas kelompok (2) • Mhs berpartisipasi aktif kerja kelompok 	Rubik penilaian produk media video pembelajaran	10 %	200'	Buku 7 & 8

Dibuat oleh: Tim Pengembang Media Pembelajaran dan TI	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta	Ketua Prodi :	Diperiksa oleh:
---	---	---------------	-----------------

	mengeditnya								
13-14	Menerapkan software untuk membuat animasi obyek	Mengoperasikan software aplikasi animasi	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi • Kerja Proyek 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs berlatih mengoperasikan prog aplikasi animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs menggrjakan tugas individu (3) • Bertanggungjawab terhadap tugas 	Rubik penilaian produk multimedia P4	20 %	200'	Buku 9 & 6
15-16	Mempresentasikan produk ragam media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan media cetak • Mempresentasikan media proyeksi • Mempresentasikan media audio visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs mempresentasikan salah satu produk unggulan kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Mhs menggrjakan tugas kelompok (3) • Setiap mhs menghargai pendapat mhs lain 	Rubik penilaian produk akhir kelompok	20 %	200'	Buku 3

IV. BOBOT PENILAIAN³⁾

NO	ASPEK	JENIS TAGIHAN	NILAI MAKSIMAL	BOBOT
1	Kemampuan kognitif & Afektif	Semua tagihan diberi skor (0-100) x bobot tagihan (kolom 8)	Nilai berdasarkan akumulasi capaian skor setiap tagihan	40 %
		UAS	0-100	50 %
2	Kedisiplinan dan Partisipasi	Kehadiran	$(16 - \text{absen}) / 16 * 100$	10%

V. SUMBER BACAAN

1. Arif Sardiman. (2001). Media Pendidikan. Jakarta: Pustekkom Diknas.
2. Azhar Arsyad. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada.
3. Chapman, Nigel and Jenny Chapman. (2004). Digital Multimedia. England: John Wiley & Sons Ltd.
4. Heinrich, R., Molenda, M. and Russel. (1982). Instructional Media. New York: John Willey & Sons.
5. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1997). Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru

Dibuat oleh: Tim Pengembang Media Pembelajaran dan TI	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta	Ketua Prodi :	Diperiksa oleh:
---	---	---------------	-----------------

6. Philip, Rob. (1997). The Developer's Handbook to Interactive Multimedia : a Practical Guide for Educational Applications. London: Kogan Page Limited.
7. Sunaryo Soenarto dkk. (2012). Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan, Yogyakarta: FT UNY.
8. Yunardi. (2002). Belajar Sendiri Adobe Photoshop 6,0. Surabaya: Indah.
9. ----- (2004). Pembuatan CD Interaktif dengan Macromedia Flash Profesional 2000. Semarang: Salemba Infotek.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika

Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 196305121989011001

Yogyakarta, 28 Agustus 2015

Dosen Pengampu,



Ponco Wali Pranoto, M.Pd.
NIK. 11301831128485

Dibuat oleh: Tim Pengembang Media Pembelajaran dan TI	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta	Ketua Prodi :	Diperiksa oleh:
---	---	---------------	-----------------