



**DOKUMEN PERKULIAHAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

**MATA KULIAH
MEDIA PEMBELAJARAN PKn**

**NAMA : Yetti Hidayatillah M.Pd.
NIDN : 0711028901
e-mail : yettihidayah11@stkipgrisumenep.ac.id
HP : 082332289967**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP PGRI SUMENEP
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023**



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn)
STKIP PGRI SUMENEP
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022-2023

Mata Kuliah	:	Media Pembelajaran PKn
Semester	:	IV (Empat)
Kode	:	MPB8716
SKS	:	2
Tanggal Penyusunan	:	10 Januari 2023
Pengampu	:	Yetti Hidayatillah, M.Pd
Deskripsi Mata Kuliah	:	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
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	:	Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa mampu mengembangkan teori pedagogi, literasi, manfaat teknologi informasi dalam teknologi pendidikan dengan prakteknya sebagai pengembang media pembelajaran untuk menghasilkan solusi dalam peningkatan mutu pendidikan untuk kemaslahatan manusia melalui pendekatan interdisipliner atau multidisipliner
Daftar Rujukan	:	Utama Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran, Jakarta: Kencana, 2020. Wirasti, Murti, Produksi Media Audio/Radio, Tangerang Selatan: Unive rsitas Terbuka, 2020 : Pendukung :

Hamid, Mustofa Abi dkk, Media Pembelajaran, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Barron E. Enne, Orwig, Gary W.(1995) Multimedia Technology for Training an Introduction. Englewood. Libraries Unlimited Inc

Dorrell, J. (1993). Resource-based learning: Using open and flexible learning resources for continuous development. Berkshire: McGRAW-HILL.

Fachrudin Andi. (2012). Dasar-dasar Produksi Televisi. Jakarta: Kencana Media Group

Heinich, R., Molenda M., Russel, J.D., Smaldino S.E ., 1996, Instructional Media and Technology for learning, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice v

Merrill, I. R. & Drob, H. A. (1977). Criteria for planning the college and university learning resources center. Washington: AECT

Pribadi, Benny A (2017) Media dan Teknologi dalam Pembelajaran, Jakarta: Kencana

Schmid, W.T. (1987). Media center management: A practical guide. New York: Hasting House.

Sitepu, BP. (2014). Pengembangan Sumber Belajar. Jakarta: Raja Gravindo

Smaldino, Sharon, E. et all. (2008). Instructional Technology and Media for Learning. New Jersey. Merrill Prentice Hall Sadiman, Arief S dkk, 1986. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV Rajawali Sanjaya Wina (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Media Kencana

Schraw Gregory, McCrudden T. Matthew, Robinson Daniel. (2013). Learning Through Visual Displays. North Car Willis Barry. (1994). New Jersey. Englewood Cliffs

Minggu Ke	Capaian Pembelajaran	Indikator	Kriteria/ Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Memahami target Perkuliahan beserta aturannya	Penjelasan kuliah, pembagian kelompok, dan tes kemampuan awal	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah dan Diskusi (2x50)	RPS	
2	Menguasai konsep media	1. Menjelaskan	Penilaian Autentik	Ceramah-	1. pengertian media	

	dan sumber belajar dalam pembelajaran	<p>pengertian media</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menjelaskan pembelajaran dalam kontinum abstrak konkrit 3. Menjelaskan kedudukan media dalam proses belajar 4. Menjelaskan pengertian sumber belajar 5. Mendeskripsikan kegunaan sumber belajar 	Penugasan	Presentasi-Diskusi (2x50)	<ol style="list-style-type: none"> 2. kedudukan media dalam proses belajar 3. pengertian sumber belajar kegunaan sumber belajar 	
3	Menguraikan pendekatan belajar berbasis aneka sumber	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian Belajar Berbasis Aneka Sumber (<i>Resourcedbased Learning</i>) 2. Mendeskripsikan manfaat Belajar Berbasis Aneka Sumber 3. Mendefinisikan pengertian media cetak 4. Mendeskripsikan ragam media cetak 5. Mengidentifikasi kelebihan dan 	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah-Presentasi-Diskusi (2x50)	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian Belajar Berbasis Aneka Sumber (<i>Resourced - based Learning</i>) 2. manfaat Belajar Berbasis Aneka Sumber 3. Pengertian media cetak • ragam media cetak 4. kelebihan dan keterbatasan media cetak 5. pengembangan media cetak dalam 	

		<p>keterbatasan media cetak</p> <p>6. Menguraikan pengembangan media cetak dalam pembelajaran</p>			<p>pembelajaran</p>	
4	<p>Menguasai teori dan prinsip pengembangan media cetak</p>	<p>1. Mendefinisikan pengertian media cetak</p> <p>2. Mendeskripsikan ragam media cetak</p> <p>3. Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media cetak</p> <p>4. Menguraikan pengembangan media cetak dalam pembelajaran</p>	<p>Penilaian Autentik Penugasan</p>	<p>Ceramah- Presentasi- Diskusi (2x50)</p>	<p>1. pengertian media cetak</p> <p>2. ragam media cetak</p> <p>3. kelebihan dan keterbatasan media cetak</p> <p>4. pengembangan media cetak dalam pembelajaran</p>	
5	<p>Menguasai teori dan prinsip pengembangan media tiga dimensi</p>	<p>1. Mendefinisikan pengertian media tiga dimensi</p> <p>2. Mendeskripsikan ragam media tiga dimensi</p> <p>3. Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media tiga dimensi</p>	<p>Penilaian Autentik Penugasan</p>	<p>Ceramah- Presentasi- Diskusi (2x50)</p>	<p>1. pengertian media tiga dimensi</p> <p>2. ragam media tiga dimensi</p> <p>3. kelebihan dan keterbatasan media tiga dimensi</p> <p>4. pengembangan media tiga dimensi dalam</p>	

		4. Menguraikan pengembangan media tiga dimensi dalam pembelajaran			pembelajaran	
6	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan pengertian media grafis 2. Mendeskripsikan ragam media grafis 3. Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media grafis 4. Menguraikan pengembangan mediagrafis dalam pembelajaran 	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah- Presentasi- Diskusi (2x50)	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian media grafis 2. ragam media grafis 3. kelebihan dan keterbatasan mediagrafis 4. pengembangan media grafis dalam pembelajaran 	
7	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan pengertian media audio 2. Mendeskripsikan ragam media audio 3. Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media audio 4. Menguraikan pengembangan media audio 	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah- Presentasi- Diskusi (2x50)	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian media audio 2. ragam media audio 3. kelebihan dan keterbatasan media audio 4. pengembangan media audio dalam pembelajaran 	

		dalam pembelajaran				
8	UTS					
9	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media yang diproyeksikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan pengertian media yang diproyeksikan 2. Mendeskripsikan ragam media yang diproyeksikan 3. Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media yang diproyeksikan 4. Menguraikan pengembangan media yang diproyeksikan 	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah-Presentasi-Diskusi (2x50)	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian media yang diproyeksikan 2. ragam media yang diproyeksikan 3. kelebihan dan keterbatasan media yang diproyeksikan 4. pengembangan media yang diproyeksikan 	
10	Menguasai teori dan prinsip pengembangan media video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan pengertian media video 2. Mendeskripsikan ragam media video 3. Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan media video 4. Menguraikan pengembangan media video 	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah-Presentasi-Diskusi (2x50)	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian media video 2. ragam media video 3. kelebihan dan keterbatasan media video 4. pengembangan media video dalam pembelajaran 	

		dalam pembelajaran				
11	Menguasai teori dan prinsip pengembangan computer dan multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan pengertian komputer dan multimedia 2. Mendeskripsikan ragam computer dan multimedia 3. Mengidentifikasi kelebihan dan keterbatasan computer dan multimedia 4. Menguraikan pengembangan computer dan multimedia dalam pembelajaran 	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah- Presentasi- Diskusi (2x50)	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian komputer dan multimedia 2. ragam computer dan multimedia 3. kelebihan dan keterbatasan computer dan multimedia 4. pengembangan computer dan multimedia dalam pembelajaran 	
12	Menguasai konsep pengembangan media dan model-model	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan pengertian pengembangan 	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah- Presentasi- Diskusi (2x50)	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengertian pengembangan 2. Model-model pengembangan 	

	pengembangan produk	2. Model-model pengembangan pembelajaran yang berorientasi produk			pembelajaran yang berorientasi produk	
13-15	Mengembangkan satu media untuk suatu kebutuhan dengan prosedur yang benar	1. Menganalisis kebutuhan media 2. Mendisain media 3. Mengembangkan media(produksi)	Penilaian Autentik Penugasan	Ceramah- Presentasi- Diskusi (2x50)	1. Kebutuhan media 2. Mendisain media 3. Mengembangkan media(produksi)	
16	UAS					

A. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Kuis Interaktif
3. Kerja kelompok
4. Tanya jawab
5. Diskusi
6. Penugasan
7. WAG

B. Deskripsi Tugas

1. Tugas Mandiri (Mengembangkan Media Pembelajaran)

a. Deskripsi Tugas Mandiri

1.	Tujuan Tugas	:	Melalui tugas ini diharapkan dapat memahami dan mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan
2.	Uraian Tugas		
	a. Objek garapan	:	Mahasiswa mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan yang sebelumnya sudah melakukan observasi ke sekolah
			Mahasiswa secara mandiri mengerjakan tugas dengan mengumpulkan data dan refrensi yang akan dikaji di dalam tema yang sudah ditentukan
	b. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	:	Mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran ke sekolah
			Sebelum dikumpulkan harus dikonsultasikan
			-
	c. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan	:	Media Pembelajaran
3.	Kriteria Penilaian		
			Ketepatan waktu (10%)
			Media yang dikembangkan Menarik (20%)
		:	Memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran (25%)
			Rujukan yang dipakai (20%)
			Merumuskan Solusi (25%)

b. Sistematika Buku Laporan Pengembangan Media secara Mandiri

BAHAN	FORMAT	TATA CARA PENULISAN
--------------	---------------	----------------------------

<p>Kertas HVS 70 gram berwarna putih, ukuran A4 (21 x 29,70 cm), dan tinta warna hitam, kecuali logo STKIP.</p>	<p>Spasi 1,5. Huruf berukuran 12 pt, jenis Times New Roman. Pias Pengetikan Pias kiri dan atas 4 cm, pias kanan dan bawah 3 cm.</p>	<p>Penomoran : Bagaian awal naskah diketik dengan angka romawi, setiap bab diketik ditengah-tengah bagian bawah halaman, nomor halaman naskah diketik dgn angka di sudut kanan atas (3 cm dari kanan dan 2,5 cm dari atas).</p>
<p>Sistematika Penulisan Makalah Halaman Judul Kata Pengantar Daftar Isi Daftar Tabel (jika ada) Daftar Gambar (jika ada) BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah B. Rumusan Masalah (Selain Teori, juga menganalisis tentang pengembangan media pembelajaran) C. Tujuan D. Manfaat BAB II PEMBAHASAN BAB III PENUTUP A. Kesimpulan B. Saran Daftar Pustaka</p>		

2. Tugas Kelompok Makalah dan Pengembangan Media Pembelajaran (Media)

c. Deskripsi Tugas Kelompok (Dibagi menjadi 8 Kelompok)

1.	Tujuan Tugas	:	Melalui tugas ini diharapkan dapat memahami dan mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan
2.	Uraian Tugas		
	d. Objek garapan	:	Mahasiswa mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan yang sebelumnya sudah melakukan observasi ke sekolah
			Mahasiswa secara mandiri mengerjakan tugas dengan mengumpulkan data dan refrensi yang akan dikaji di dalam tema yang sudah ditentukan
	e. Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	:	Mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran ke sekolah
			Sebelum dikumpulkan harus dikonsultasikan
			-
	f. Deskripsi luaran tugas yang dihasilkan/dikerjakan	:	Media Pembelajaran Perkelompok
3.	Kriteria Penilaian		
		:	Ketepatan waktu (10%)
			Media yang dikembangkan Menarik (20%)
		:	Memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran (25%)
			Rujukan yang dipakai (20%)
			Merumuskan Solusi (25%)

d. Sistematika Buku Laporan Pengembangan Media Kelompok

BAHAN	FORMAT	TATA CARA PENULISAN
Kertas HVS 70 gram berwarna putih, ukuran A4 (21 x 29,70 cm), dan tinta warna hitam, kecuali logo STKIP.	Spasi 1,5. Huruf berukuran 12 pt, jenis Times New Roman. Pias Pengetikan Pias kiri dan atas 4 cm, pias kanan dan bawah 3 cm.	Penomoran : Bagaian awal naskah diketik dengan angka romawi, setiap bab diketik ditengah-tengah bagian bawah halaman, nomor halaman naskah diketik dgn angka di sudut kanan atas (3 cm dari kanan dan 2,5 cm dari atas).
<p>Sistematika Penulisan Makalah Halaman Judul Kata Pengantar Daftar Isi Daftar Tabel (jika ada) Daftar Gambar (jika ada) BAB I PENDAHULUAN E. Latar Belakang Masalah F. Rumusan Masalah (Selain Teori, juga menganalisis tentang pengembangan media pembelajaran) G. Tujuan H. Manfaat BAB II PEMBAHASAN</p>		

BAB III PENUTUP

C. Kesimpulan

D. Saran

Daftar Pustaka

C. Penilaian

1. Kehadiran dan Keaktifan : 30%
2. Tugas dan Presentasi : 20%
3. UTS : 20%
4. UAS : 30%

Dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

$$IP = \frac{Px3 + Tx2 + UTSx2 + UASx3}{10}$$

D. Kriteria Penilai

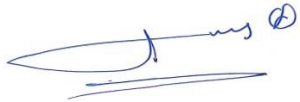
Rentang Nilai	Nilai Akhir (Angka)	Nilai Akhir (Huruf)	Keterangan
91-100	4.00	A	Lulus
84-90	3.70	A-	Lulus
77-83	3.30	B+	Lulus
71-76	3.00	B	Lulus
66-76	2.70	B-	Lulus
61-65	2.30	C+	Lulus
55-60	2.00	C	Tidak Lulus

41-54	1.00	D	Tidak Lulus
0-40	0.00	E	Tidak Lulus

Adapun bobot penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut.

No	Jenis Penilaian	Bobot (Presentase)
1	Kehadiran dan Keaktifan	30
2	Tugas dan Presentasi	20
3	UTS	20
4	UAS	30
Jumlah		100%

Mengetahui,
Ketua Program Studi PPKn,



Suluh Mardika Alam, M.Hum
NIK. 07731139

Sumenep, 10 Januari 2023

Dosen Pengampu,



Yetti Hidayatillah, M.Pd.
NIDN. 0711028901