



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Program Studi S1 Pendidikan Kimia**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (skt)			SEMESTER	Tgl Penyusunan								
Media Pembelajaran		8420403187			T=3	P=0	ECTS=4.77	4	10 Desember 2025								
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi									
				UTIYA AZIZAH									
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
	CPMK	Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Kajian tentang pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media, serta dapat memilih, merancang, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual) dan TIK																
Pustaka	Utama :																
	1. Depdiknas. 2005. Pedoman Pengembangan Buku Pelajaran. Jakarta: Pusat Perbukuan 2. Heinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Prentice Hall. 3. Dinas Pendidikan Provinsi Jabar. 2005. Penyusunan Naskah Bahan Ajar Teori dan Praktek. Bandung: Balai Pengembangan Teknologi Pendidikan 4. Fenrich, P. 1997. Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. USA:Harcourt Brace College Publisher 5. Sadiman. 2009. Media Pendidikan. Jakarta 6. Smaldino, S.E., Deborah L.L., and James D.R., 2011. Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: Kencana																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Achmad Lutfi, M.Pd. Dr. Sukarmi, M.Pd. Dr. Dian Novita, S.T., M.Pd. Bertha Yonata, S.Pd., M.Pd.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]				Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)							
		Indikator	Kriteria & Bentuk		Luring (offline)	Daring (online)											
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)										

1	Menguasai pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media pembelajaran	Menjelaskan pengertian, jenis/klasifikasi, fungsi, dasar-dasar pengembangan media pembelajaran	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.UTS = 2 4.Tugas = 3 5.UAS = 3	Presentasi dan diskusi 3 X 50			0%
2	Mampu mengaplikasikan dalam pembelajaran sesuai dengan strategi pembelajaran	Menentukan jenis media untuk diaplikasikan dalam pembelajaran	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.UTS = 2 4.Tugas = 3 5.UAS = 3	Presentasi dan diskusi 3 X 50			0%
3	Memahami dasar-dasar perencanaan dan pengembangan media pembelajaran IPA (Kimia) secara umum	Menjelaskan dasar-dasar perencanaan dan pengembangan media pembelajaran IPA (Kimia) secara umum	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.UTS = 2 4.Tugas = 3 5.UAS = 3	Presentasi dan diskusi 3 X 50			0%
4	Merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Membuat rancangan media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.UTS = 2 4.Tugas = 3 5.UAS = 3	Workshop 3 X 50			0%
5	Merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Membuat rancangan media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.UTS = 2 4.Tugas = 3 5.UAS = 3	Presentasi 3 X 50			0%
6	Merancang media pembelajaran berbasis TIK	Membuat rancangan media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan berbagai jenis software	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.UTS = 2 4.Tugas = 3 5.UAS = 3	Workshop 3 X 50			0%
7	Merancang media pembelajaran berbasis TIK	Membuat rancangan media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan berbagai jenis software	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.UTS = 2 4.Tugas = 3 5.UAS = 3	Presentasi 3 X 50			0%
8	UTS	UTS	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.UTS = 2 4.Tugas = 3 5.UAS = 3	UTS 3 X 50			0%
9	Memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi =2 3.Tugas = 3 4.UTS = 2 5.UAS = 3	Media pembelajaran yang dihasilkan 3 X 50			0%
10	Memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi =2 3.Tugas = 3 4.UTS = 2 5.UAS = 3	Media pembelajaran yang dihasilkan 3 X 50			0%
11	Memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (kontekstual)	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi =2 3.Tugas = 3 4.UTS = 2 5.UAS = 3	Media pembelajaran yang dihasilkan 3 X 50			0%

12	Memproduksi media pembelajaran berbasis TIK	Membuat media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan berbagai jenis software	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.Tugas = 3 4.UTS = 2 5.UAS = 3	Proyek 3 X 50			0%
13	Memproduksi media pembelajaran berbasis TIK	Membuat media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan berbagai jenis software	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.Tugas = 3 4.UTS = 2 5.UAS = 3	Proyek 3 X 50			0%
14	Memproduksi media pembelajaran berbasis TIK	Membuat media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan berbagai jenis software	Kriteria: 1.Bobot: 2.Partisipasi = 2 3.Tugas = 3 4.UTS = 2 5.UAS = 3	Proyek 3 X 50			0%
15	Menyajikan media pembelajaran kontekstual yang diproduksi	Memamerkan media pembelajaran yang diproduksi	Kriteria: 1.Bobot: 2.partisipasi = 2 3.Tugas = 3 4.UTS = 2 5.UAS = 3	Pameran 3 X 50			0%
16	UASMenyajikan media pembelajaran berbasis TIK yang diproduksi	Memamerkan media pembelajaran yang diproduksi	Kriteria: Bobot UAS =3	Pameran 3 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya 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, ketrampilan 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-CPMK 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 tersebut.
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 tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.