



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 (sks) | | | 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 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | <div>CPMK</div> | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 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 : | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | <ol style="list-style-type: none">Depdiknas. 2005. Pedoman Pengembangan Buku Pelajaran. Jakarta: Pusat PerbukuanHeinich, R., Molenda. 1999. Instructional Media and Technologies for Learning. USA: Prentice Hall.Dinas Pendidikan Provinsi Jabar. 2005. Penyusunan Naskah Bahan Ajar Teori dan Praktek. Bandung: Balai Pengembangan Teknologi PendidikanFenrich, P. 1997. Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application. USA:Harcourt Brace College PublisherSadiman. 2009. Media Pendidikan. JakartaSmaldino, 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. Sukarmin, 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. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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 proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.