

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Teknologi Pendidikan					Kode Dokumen																																																																																																						
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																													
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																					
PENGEMBANGAN MEDIA GRAFIS		8620303085	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=2	P=0	ECTS=3.18	2 27 April 2023																																																																																																					
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																							
		Dr. Utari Dewi, S.Sn.M.Pd		Dr. Andi Mariono, M.Pd		UTARI DEWI																																																																																																							
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																												
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK CPL-5 Mampu menguasai konsep teoritis desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi di bidang kurikulum dan teknologi pendidikan CPL-6 Mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran desain komunikasi visual, , animasi, broadcasting , dan informatika CPL-8 Mampu menerapkan metode ilmiah dan berpikir reflektif untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan bidang teknologi pendidikan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) CPMK - 1 Mampu menunjukkan dan menerapkan sikap inovatif dan kreatif melalui pengembangan media grafis sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast CPMK - 2 Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan di bidang pengembangan media grafis yang diperlukan untuk melaksanakan tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast. CPMK - 3 Memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek melalui pengembangan media grafis sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Guru Multimedia/animasi/broadcast CPMK - 4 Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja di bidang pengembangan media grafis dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Guru Multimedia/Animasi /Broadcasting																																																																																																												
	Matrik CPL - CPMK <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>CPMK</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>									CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPMK-1		✓			CPMK-2			✓		CPMK-3			✓		CPMK-4				✓																																																																												
	CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-8																																																																																																									
CPMK-1		✓																																																																																																											
CPMK-2			✓																																																																																																										
CPMK-3			✓																																																																																																										
CPMK-4				✓																																																																																																									
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>								CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓													CPMK-2					✓	✓	✓	✓									CPMK-3									✓	✓	✓	✓					CPMK-4													✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																																												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																													
CPMK-1	✓	✓	✓	✓																																																																																																									
CPMK-2					✓	✓	✓	✓																																																																																																					
CPMK-3									✓	✓	✓	✓																																																																																																	
CPMK-4													✓	✓	✓	✓																																																																																													
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini membahas tentang pengetahuan teoritik disertai praktik tentang produksi media grafis meliputi aspek teoritik (pengertian), jenis, karakteristik dan prinsip desain grafis serta praktik pengembangan (identifikasi, lay-out dan finishing) melalui pembelajaran berbasis project dan problem solving. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara penilaian proses dan hasil project																																																																																																												
Pustaka	Utama : <ol style="list-style-type: none"> Dewi, Utari, dkk. 2020. Media Grafis Untuk Pendidikan . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran . Surabaya: Bintang Surabaya Mustaji. 2013. Media Pembelajaran . Unipress Unesa; Surabaya Smallino, E. (2011). Instructional Technology & Media For Learning. Nineth edition. US: Pearson Prentice Hall. Sihombing, Danton. 2015. Tipografi. Garamedia Pustaka Utama Pendukung : <ol style="list-style-type: none"> Sanyoto, S.E. 2010. NIRMANA Elemen-Elemen Seni Desain . (Edisi ke-2). Yogyakarta: Jalasutra. Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi Corel Draw, 2022. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta Photoshop, 2022. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta 																																																																																																												
Dosen Pengampu	Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.																																																																																																												

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Menganalisis media grafis untuk pendidikan dan pembelajaran	1. Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup desain grafis 2. Menjelaskan peranan desain grafis dalam pendidikan dan pembelajaran 3. Mengidentifikasi pesan verbal dan visual dalam media grafis	Kriteria: Mahasiswa secara individu membuat makalah yang didalamnya membahas terkait definisi, jenis-jenis dan hakikat dan manfaat media grafis untuk memfasilitasi pendidikan/pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 3 X 50	Asynchronous	Materi: Klasifikasi media Grafis, rasional media grafis untuk pendidikan dan pembelajaran Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: <i>Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i> Materi: Rasional pentingnya media grafis untuk pendidikan dan pembelajaran, jenis-jenis media grafis dan prinsip media grafis untuk pendidikan dan pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition. US: Pearson Prentice Hall.</i> Materi: Prinsip pengembangan media pendidikan dan pembelajaran Pustaka: Mustaji. 2013. <i>Media Pembelajaran</i> . Unipress Unesa; Surabaya	4%
2	Menganalisis dan mampu menerapkan prinsip desain grafis/desain pesan visual ke dalam media grafis	Mahasiswa dapat menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip kesatuan Mahasiswa dapat menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip keseimbangan Prinsip Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip proporsi Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip kesederhanaan Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip emphasis	Kriteria: Mahasiswa menganalisis karya grafis yang menerapkan prinsip desain grafis kesatuan dan keseimbangan pada beberapa karya grafis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 3 X 50		Materi: Prinsip = prinsip desain grafis dalam perancangan media grafis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: <i>Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i> Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition. US: Pearson Prentice Hall.</i> Materi: Prinsip media pendidikan/pembelajaran Pustaka: Kristanto, Andi. 2020. <i>Media Pembelajaran</i> . Surabaya: <i>Bintang Surabaya</i>	2%
3	Menganalisis dan mampu menerapkan prinsip desain grafis/desain pesan visual ke dalam media grafis	Mahasiswa dapat menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip kesatuan Mahasiswa dapat menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip keseimbangan Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip proporsi Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip kesederhanaan Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip emphasis	Kriteria: Aspek formalistik, ekspresifistik, instrumentalistik, dan orinalitas. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Ceramah, tanya jawab, praktek, penugasan 3 X 50		Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: <i>Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i> Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition. US: Pearson Prentice Hall.</i>	2%

4	Mendesain komposisi tipografi, warna, layout, ilustrasi	Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori tipografi Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Jenis huruf Mahasiswa dapat Mendesain Komposisi huruf Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori warna Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Komposisi warna Mahasiswa dapat Mendesain komposisi warna Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori ilustrasi Mahasiswa dapat Mendesain ilustrasi Mahasiswa dapat Menjelaskan teori Layout Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Jenis-jenis layout Mahasiswa dapat Mendesain layout	Kriteria: Kinerja dan project Mahasiswa praktik mendesain komposisi tipografi komposisi warna ilustrasi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, penugasan project 3 X 50		Materi: teori warna, tipografi, ilustrasi, layout Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Materi: warna, tipografi ilustrasi, layout pada media visual Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition.</i> US: Pearson Prentice Hall.	5%
5	Mendesain komposisi tipografi, warna, layout, ilustrasi	Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori tipografi Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Jenis huruf Mahasiswa dapat Mendesain Komposisi huruf Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori warna Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Komposisi warna Mahasiswa dapat Mendesain komposisi warna Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori ilustrasi Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Jenis Ilustrasi Mahasiswa dapat Mendesain ilustrasi Mahasiswa dapat Menjelaskan teori Layout Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Jenis-jenis layout Mahasiswa dapat Mendesain layout	Kriteria: Kinerja dan project Mahasiswa praktik mendesain komposisi tipografi komposisi warna ilustrasi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: Prinsip = prinsip desain grafis dalam perancangan media grafis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition.</i> US: Pearson Prentice Hall.	5%
6	Mengoperasikan software grafis untuk mengembangkan media grafis	Mahasiswa bisa menjelaskan fungsi dan menggunakan tool pada software Adobe Photoshop untuk mengembangkan media grafis Mahasiswa bisa menjelaskan fungsi tool dan menggunakan tool pada software Corel Draw untuk mengembangkan media grafis	Kriteria: Secara individu Mahasiswa praktik mengoperasikan software grafis Adobe Photoshop dan Corel Draw untuk mengembangkan media grafis Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi Praktik Penugasan 3 X 50		Materi: membuat media grafis dengan software corel draw Pustaka: Corel Draw, 2022. <i>Gamedia Pustaka Utama. Jakarta</i> Materi: menggunakan software grafis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%
7	Mengoperasikan software grafis untuk mengembangkan media grafis	Mahasiswa bisa menjelaskan fungsi dan menggunakan tool pada software Adobe Photoshop untuk mengembangkan media grafis Mahasiswa bisa menjelaskan fungsi tool dan menggunakan tool pada software Corel Draw untuk mengembangkan media grafis	Kriteria: Secara individu Mahasiswa praktik mengoperasikan software grafis Adobe Photoshop dan Corel Draw untuk mengembangkan media grafis secara tepat dan sesuai Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi Praktik Penugasan 3 X 50		Materi: dasar-dasar photoshop untuk merancang grafis Pustaka: Photoshop, 2022. <i>Gamedia Pustaka Utama. Jakarta</i> Materi: menggunakan software grafis untuk membuat karya grafis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	4%

8	Lulus Ujian Tengah Semester	Mahasiswa secara individu melalui sebuah project mengembangkan media grafis berupa cover buku ajar sesuai dengan prinsip grafis dan kaidah media pendidikan	<p>Kriteria: Dalam sebuah cover buku ajar memuat Aspek pesan pembelajaran, warna, tipografi, ilustrasi, layout, kesesuaian dan orisinalitas ide/konsep</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Project Based Learning 3 X 50		<p>Materi: Prinsip = prinsip desain grafis dalam perancangan media grafis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p> <p>Materi: media grafis media visual Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition. US: Pearson Prentice Hall.</i></p> <p>Materi: tipografi Pustaka: Sihombing, Danton. 2015. <i>Tipografi. Gramedia Pustaka Utama</i></p> <p>Materi: membuat media grafis dengan software corel draw Pustaka: Corel Draw, 2022. <i>Gramedia Pustaka Utama. Jakarta</i></p> <p>Materi: menggunakan photoshop untuk membuat karya grafis Pustaka: Photoshop, 2022. <i>Gramedia Pustaka Utama. Jakarta</i></p>	20%
9	Mampu mengembangkan media grafis poster sesuai dengan prinsip media grafis	Secara individu mahasiswa melalui sebuah project mengembangkan media poster sesuai dengan prinsip desain grafis dan media pendidikan/pembelajaran	<p>Kriteria: Dalam sebuah poster memuat Aspek pesan pembelajaran/pendidikan, warna, tipografi, ilustrasi, layout, kesesuaian dan orisinalitas ide/konsep</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	project based learning dan pemecahan masalah/ problem solving 3 X 50		<p>Materi: Prinsip pengembangan media pendidikan dan pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition. US: Pearson Prentice Hall.</i></p> <p>Materi: media poster Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p>	5%
10	Mampu mengembangkan media grafis poster sesuai dengan prinsip media grafis	Merancang karya infografis	<p>Kriteria: Dalam sebuah poster memuat Aspek pesan pembelajaran/pendidikan, warna, tipografi, ilustrasi, layout, kesesuaian dan orisinalitas ide/konsep</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	penugasan project based learning dan pemecahan masalah/ problem solving 3 X 50		<p>Materi: media poster Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p> <p>Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition. US: Pearson Prentice Hall.</i></p>	5%
11	Mampu mengembangkan media grafis poster sesuai dengan prinsip media grafis	Secara individu mahasiswa melalui sebuah project mengembangkan media poster sesuai dengan prinsip desain grafis dan media pendidikan/pembelajaran	<p>Kriteria: Dalam sebuah poster memuat Aspek pesan pembelajaran/pendidikan, warna, tipografi, ilustrasi, layout, kesesuaian dan orisinalitas ide/konsep</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	project based learning dan pemecahan masalah/ problem solving 3 X 50		<p>Materi: media poster Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i>. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p> <p>Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition. US: Pearson Prentice Hall.</i></p>	3%

12	Mampu mengembangkan media grafis infografis sesuai dengan prinsip media grafis	Secara individu mahasiswa melalui sebuah project mengembangkan media infografis sesuai dengan prinsip desain grafis dan media pendidikan/pembelajaran	Kriteria: Dalam sebuah infografis memuat Aspek pesan pembelajaran/pendidikan, warna, tipografi, ilustrasi, layout, kesesuaian dan orisinalitas ide/konsep Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	project based learning dan pemecahan masalah/ problem solving 3 X 50		Materi: infografis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition.</i> US: Pearson Prentice Hall.	5%
13	Mampu mengembangkan media grafis infografis sesuai dengan prinsip media grafis	Secara individu mahasiswa melalui sebuah project mengembangkan media infografis sesuai dengan prinsip desain grafis dan media pendidikan/pembelajaran	Kriteria: Dalam sebuah infografis memuat Aspek pesan pembelajaran/pendidikan, warna, tipografi, ilustrasi, layout, kesesuaian dan orisinalitas ide/konsep Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	project based learning dan pemecahan masalah/ problem solving 3 X 50		Materi: infografis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition.</i> US: Pearson Prentice Hall.	5%
14	Mampu mengembangkan media grafis infografis sesuai dengan prinsip media grafis	Secara individu mahasiswa melalui sebuah project mengembangkan media poster sesuai dengan prinsip desain grafis dan media pendidikan/pembelajaran	Kriteria: Dalam sebuah infografis memuat Aspek pesan pembelajaran/pendidikan, warna, tipografi, ilustrasi, layout, kesesuaian dan orisinalitas ide/konsep Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	project based learning dan pemecahan masalah/ problem solving 3 X 50		Materi: infografis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition.</i> US: Pearson Prentice Hall.	5%
15	Mampu mempresentasikan karya desain grafis tugas individu	Secara individu mahasiswa melalui sebuah project mengembangkan media poster sesuai dengan prinsip desain grafis dan media pendidikan/pembelajaran	Kriteria: Dalam sebuah infografis memuat Aspek pesan pembelajaran/pendidikan, warna, tipografi, ilustrasi, layout, kesesuaian dan orisinalitas ide/konsep Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	project based learning dan pemecahan masalah/ problem solving 3 X 50		Materi: infografis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smalldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition.</i> US: Pearson Prentice Hall.	5%

16	UAS	UAS	<p>Kriteria: A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B- = 70 - 74 (3,5 - 3,59) C = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C- = 60 - 64 (3,3 - 3,39) D = 55 - 60 (3,2 - 3,29) D- = 50 - 54 (3,1 - 3,19) E = 45 - 50 (3,0 - 3,09) E- = 40 - 44 (2,9 - 2,99)</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	project based learning dengan melakukan presentasi, portofolio hasil proyek yang telah dilakukan 4 X 50	<p>Materi: infografis Pustaka: Dewi, Utari, dkk. 2020. <i>Media Grafis Untuk Pendidikan</i>. Surabaya: <i>Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i></p> <p>Materi: Prinsip-prinsip media grafis dalam pendidikan maupun pembelajaran Pustaka: Smaldino, E. (2011). <i>Instructional Technology & Media For Learning. Ninth edition.</i> US: Pearson Prentice Hall.</p> <p>Materi: Prinsip pengembangan media pendidikan dan pembelajaran Pustaka: Kristanto, Andi. 2020. <i>Media Pembelajaran</i>. Surabaya: <i>Bintang Surabaya</i></p> <p>Materi: membuat media grafis dengan software corel draw Pustaka: Corel Draw, 2022. <i>Gramedia Pustaka Utama. Jakarta</i></p> <p>Materi: menggunakan photoshop untuk membuat karya grafis Pustaka: Photoshop, 2022. <i>Gramedia Pustaka Utama. Jakarta</i></p>	20%
----	-----	-----	--	---	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	6%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	68%
3.	Penilaian Portofolio	2%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	24%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolak 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Koordinator Program Studi S1
Teknologi Pendidikan



UTARI DEWI
NIDN 0017087903

UPM Program Studi S1 Teknologi
Pendidikan



NIDN 0016058802

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 04:10 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

