

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang					Kode Dokumen																																											
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																										
Media Pembelajaran		8820502161			T=2 P=0 ECTS=3.18	4	21 April 2025																																											
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																												
						Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.																																												
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	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="17">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> </table>																Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Minggu Ke																																																		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																			
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini terfokus pada kegiatan pengembangan kompetensi mahasiswa dalam bidang perancangan, pembuatan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang baik yang berjenis cetak maupun elektronik, berbasis IT maupun non IT. Mata kuliah ini diawali dengan pengenalan konsep belajar untuk memberikan pengetahuan dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang memuat tujuan belajar dan kompetensi yang akan dimunculkan dalam media tersebut. Setelah memahami konsep belajar, maka mahasiswa diperkenalkan pada media secara umum sampai pada jenis dan karakteristik media pembelajaran. Pada akhirnya, mahasiswa akan belajar mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang meliputi model dan prosedur pengembangannya, termasuk di dalamnya proses dalam tiap-tiap tahapan pengembangan media pembelajaran. Perkuliahan ini dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab. Mahasiswa juga diberikan tugas untuk presentasi dan melakukan project pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang sebagai tugas akhir mata kuliah ini.																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. Arsyad, Azhar. 2004. Media Pembelajaran . Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2. Musfiqon, H.M. 2012. Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher 3. Sugiyono. 2013. Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Miftachul Amri, S.Pd., M.Pd., M.Ed., Ph.D. Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd. Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd.																																																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Memahami konsep belajar dan isu-isu dalam dunia pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia	Menjelaskan konsep belajar dan pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.		Ceramahdiskusitanya jawab 2 X 50			0%																																											
2	Memahami konsep belajar dan isu-isu dalam dunia pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia	Menjelaskan konsep belajar dan pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.		Ceramahdiskusitanya jawab 2 X 50			0%																																											

3	Memahami konsep belajar dan isu-isu dalam dunia pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia	Menjelaskan konsep belajar dan pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.		Ceramahdiskusitanya jawab 2 X 50			0%
4	Memahami jenis dan karakteristik media pembelajaran	1.Menjelaskan jenis dan karakteristik media pembelajaran 2. Mengidentifikasi dan menjelaskan kelebihan serta kelemahan media pembelajaran		Ceramahdiskusitanya jawab 2 X 50			0%
5	Memahami jenis dan karakteristik media pembelajaran	1.Menjelaskan jenis dan karakteristik media pembelajaran 2. Mengidentifikasi dan menjelaskan kelebihan serta kelemahan media pembelajaran		Ceramahdiskusitanya jawab 2 X 50			0%
6	Memahami jenis dan karakteristik media pembelajaran	1.Menjelaskan jenis dan karakteristik media pembelajaran 2. Mengidentifikasi dan menjelaskan kelebihan serta kelemahan media pembelajaran		Ceramahdiskusitanya jawab 2 X 50			0%
7	Memahami model dan tahapan pengembangan media pembelajaran	1.Menjelaskan model pengembangan media pembelajaran 2.Menjelaskan tahapan dan prosedur pengembangan media pembelajaran		Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50			0%
8	Memahami model dan tahapan pengembangan media pembelajaran	1.Menjelaskan model pengembangan media pembelajaran 2.Menjelaskan tahapan dan prosedur pengembangan media pembelajaran		Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50			0%
9	Merancang dan mengembangkan media secara mandiri	Merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan proses dan prosedur pengembangan media pembelajaran	Kriteria: Penilaian dengan rubrik	PresentasiDiskusiTanya jawab 2 X 50			0%

10	Merancang dan mengembangkan media secara mandiri	Merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan proses dan prosedur pengembangan media pembelajaran	Kriteria: Penilaian dengan rubrik	PresentasiDiskusiTanya jawab 2 X 50			0%
11	Merancang dan mengembangkan media secara mandiri	Merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan proses dan prosedur pengembangan media pembelajaran	Kriteria: Penilaian dengan rubrik	PresentasiDiskusiTanya jawab 2 X 50			0%
12	Merancang dan mengembangkan media secara mandiri	Merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan proses dan prosedur pengembangan media pembelajaran	Kriteria: Penilaian dengan rubrik	PresentasiDiskusiTanya jawab 2 X 50			0%
13	Merancang dan mengembangkan media secara mandiri	Merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan proses dan prosedur pengembangan media pembelajaran	Kriteria: Penilaian dengan rubrik	PresentasiDiskusiTanya jawab 2 X 50			0%
14	Merancang dan mengembangkan media secara mandiri	Merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan proses dan prosedur pengembangan media pembelajaran	Kriteria: Penilaian dengan rubrik	PresentasiDiskusiTanya jawab 2 X 50			0%
15	Merancang dan mengembangkan media secara mandiri	Merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan proses dan prosedur pengembangan media pembelajaran	Kriteria: Penilaian dengan rubrik	PresentasiDiskusiTanya jawab 2 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 prodinya 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 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.
- 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%.

12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 21 April 2025 Jam 10:14 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa