

	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																																																																																																			
Desain Pesan	8620302018	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	2	6 Mei 2023																																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																				
	Dr. Syaiputra W.M. Diningrat, M.Pd I Dr.Atan Pramana, M.Pd		Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd			UTARI DEWI																																																																																																				
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																									
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																								
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																								
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																								
	CPL-5	Mampu menguasai konsep teoritis desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi di bidang kurikulum dan teknologi pendidikan																																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																									
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami konsep, struktur dan materi pada keilmuan desain pesan yang berkaitan dengan komunikasi pembelajaran sebagai pengembang Teknologi Pembelajaran, Analisis Pendidikan dan Pelatihan.																																																																																																								
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menganalisis suatu masalah berdasarkan metode studi kasus (case method) atau pembelajaran berbasis proyek (team-based project) yang berkaitan dengan komunikasi pembelajaran dalam bidang teknologi pendidikan, dengan mengedepankan desain pesan.																																																																																																								
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknologi dan informasi dalam pemecahan masalah bidang teknologi pendidikan yang berkaitan dengan komunikasi pembelajaran dan pendidikan inklusi berbasis digital dan kearifan local.																																																																																																								
	CPMK - 4	Mahasiswa memiliki rasa tanggung jawab serta sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam mengkaji desain pesan sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Analis Pendidikan/Pelatihan secara profesional.																																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																									
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-2</td><td>CPL-3</td><td>CPL-4</td><td>CPL-5</td></tr><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></table>					CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3			✓	✓	CPMK-4			✓																																																																												
	CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5																																																																																																					
	CPMK-1	✓																																																																																																								
CPMK-2		✓																																																																																																								
CPMK-3			✓	✓																																																																																																						
CPMK-4			✓																																																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																										
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><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></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 mengkaji tentang prinsip-prinsip desain pesan, macam-macam simbol pesan (visual, audio, audio-visual) dan bagaimana merancang pesan agar pesan dapat diterima sesuai dengan tujuan dan menghasilkan perubahan perilaku yang ditentukan.																																																																																																									

Pustaka	Utama :						
	1. Fleming, Malcolm. 1978. Instructional Message Design. New Jersey: Educational Technology Publications.						
	Pendukung :						
		1. Fleming, M. L. 1993. Instructional message design: Principles from the behavioral and cognitive sciences. Educational Technology. 2. Wang, M., & Shen, R. 2012. Message design for mobile learning: Learning theories, human cognition and design principles. British Journal of Educational Technology, 43(4), 561-575. 3. Bishop, M. J. 2014. Reconceptualizing instructional message design: Toward the development of a new guiding framework. In Design in educational technology (pp. 143-159). Springer, Cham. 4. Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd. 5. Miller, C. H., Massey, Z. B., & Ma, H. 2020. Psychological reactance and persuasive message design. The Handbook of Applied Communication Research , 457-483. 6. Pettersson, R. 2013. Message design . Institute for infology. 7. Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana 8. Khotimah. 2020. Panduan Desain Grafis. Jember: CV Cerdas Ulet Kreatif 9. Bishop, M. J. 2014. Instructional message design: Past, present, and future relevance. In Handbook of research on educational communications and technology (pp. 373-383). Springer, New York, NY.					
Dosen Pengampu	KHUSNUL KHOTIMAH ATAN PRAMANA ARQOMA NURVEDA CARREZA SYAIPUTRA WAHYUDA MEISA DININGRAT Dr. Atan Pramana, M.Pd. Dr. Atan Pramana, M.Pd. Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd. Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd. Dr. Atan Pramana, M.Pd. Arqoma Nurveda Carreza, S.I.Kom., M.Pd. Arqoma Nurveda Carreza, S.I.Kom., 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	Menganalisis konsep desain pesan, desain pesan pembelajaran dan desain pesan dalam teknologi pendidikan	1.Mahasiswa dapat menganalisis konsep desain pesan 2.Mahasiswa dapat menganalisis konsep desain pesan pembelajaran 3.Mahasiswa dapat menganalisis desain pesan dalam teknologi pendidikan	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) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 – 64 (3,00 – 3,39) D = 25 – 50 (2,00 – 2,99) E = < 25 (0 – 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Collaborative Learning 2 X 50	Collaborative Learning 2 x 50	Materi: Instructional Technology and Media for Learning Pustaka: Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana Materi: Konsep desain pesan pembelajaran Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. Instructional Message Design. New Jersey: Educational Technology Publications.	2%

2	Menganalisis konsep desain pesan, desain pesan pembelajaran dan desain pesan dalam teknologi pendidikan	1. Mahasiswa dapat menganalisis konsep desain pesan 2. Mahasiswa dapat menganalisis konsep desain pesan pembelajaran 3. Mahasiswa dapat menganalisis desain pesan dalam teknologi pendidikan	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) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Collaborative Learning 2 X 50	Collaborative Learning 2 x 50	Materi: Instructional Technology and Media for Learning Pustaka: Smallldino, 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning.</i> Jakarta : Kencana Materi: Konsep desain pesan pembelajaran Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design.</i> New Jersey: Educational Technology Publications.	2%
3	Menganalisis prinsip persepsi dalam desain pesan	Mahasiswa dapat menganalisis prinsip persepsi dalam desain pesan	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) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Collaborative Learning 2 X 50	Collaborative Learning 2 x 50	Materi: Communicating Design in Visual Communication Pustaka: Triggs Teal. 1995. <i>Communicating Design in Visual Communication.</i> London: Basford Ltd. Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: Smallldino, 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning.</i> Jakarta : Kencana Materi: Prinsip persepsi dalam desain pesan Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design.</i> New Jersey: Educational Technology Publications.	4%

4	Menganalisis prinsip memori dalam desain pesan	Mahasiswa mampu menganalisis prinsip memori dalam desain pesan	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) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Collaborative Learning 2 X 50	Collaborative Learning 2 x 50	Materi: Communicating Design in Visual Communication Pustaka: Triggs Teal. 1995. <i>Communicating Design in Visual Communication</i> . London: Basford Ltd. Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: Smaldino, 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning</i> . Jakarta : Kencana Materi: Prinsip memori Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design</i> . New Jersey: Educational Technology Publications.	3%
5	Menganalisis prinsip belajar konsep dalam desain pesan	Mahasiswa mampu menganalisis prinsip belajar konsep dalam desain pesan	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) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Collaborative Learning 2 X 50	Collaborative Learning 2 x 50	Materi: Communicating Design in Visual Communication. Pustaka: Triggs Teal. 1995. <i>Communicating Design in Visual Communication</i> . London: Basford Ltd. Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: Smaldino, 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning</i> . Jakarta : Kencana Materi: Prinsip belajar konsep Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design</i> . New Jersey: Educational Technology Publications.	3%

6	Menganalisis prinsip perubahan perilaku dalam desain pesan	Mahasiswa mampu menganalisis prinsip perubahan perilaku dalam desain pesan	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) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Collaborative Learning 2 X 50	Collaborative Learning 2 x 50	Materi: Communicating Design in Visual Communication. Pustaka: Triggs Teal. 1995. <i>Communicating Design in Visual Communication</i> . London: Basford Ltd. Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: Smaldino, 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning</i> . Jakarta : Kencana Materi: Prinsip perubahan perilaku Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design</i> . New Jersey: Educational Technology Publications.	2%
7	Menganalisis prinsip perubahan perilaku dalam desain pesan	Mahasiswa mampu menganalisis prinsip perubahan perilaku dalam desain pesan	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) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Collaborative Learning 2 X 50	Collaborative Learning 2 x 50	Materi: Communicating Design in Visual Communication. Pustaka: Triggs Teal. 1995. <i>Communicating Design in Visual Communication</i> . London: Basford Ltd. Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: Smaldino, 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning</i> . Jakarta : Kencana Materi: Prinsip perubahan perilaku Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design</i> . New Jersey: Educational Technology Publications.	2%

8	Ujian Tengah Semester	Mahasiswa mampu membuat rancangan media audio	Kriteria: Membuat rancangan media audio Bentuk Penilaian : Tes			Materi: Digital multimedia (Second Edition) Pustaka: <i>Chapman, N. & Chapman, J. 2004. Digital multimedia (Second Edition). London: John Wiley & Sons, Ltd.</i> Materi: Instructional Technology and Media for Learning Pustaka: <i>Smallldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</i>	8%
9	Mengembangkan desain pesan visual	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pesan visual	Kriteria: 1.A = Pesan visual tersampaikan dengan jelas 2.B = Pesan visual tersampaikan cukup jelas 3.C = Pesan visual tersampaikan kurang jelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning 2 X 50	Project based learning 2 X 50	Materi: Communicating Design in Visual Communication. Pustaka: <i>Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd.</i> Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: <i>Smallldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</i> Materi: Prinsip-prinsip desain grafis Pustaka: <i>Khotimah. 2020. Panduan Desain Grafis. Jember: CV Cerdas Ulet Kreatif</i>	10%

10	Mengembangkan desain pesan visual	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pesan visual	Kriteria: 1.A = Pesan visual tersampaikan dengan jelas 2.B = Pesan visual tersampaikan cukup jelas 3.C = Pesan visual tersampaikan kurang jelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning 2 X 50	Project based learning 2 X 50	Materi: Communicating Design in Visual Communication. Pustaka: <i>Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd.</i> Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: <i>Smaldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</i> Materi: Prinsip-prinsip desain grafis Pustaka: <i>Khotimah. 2020. Panduan Desain Grafis. Jember: CV Cerdas Ulet Kreatif</i>	10%
11	Mengembangkan desain pesan audio	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pesan audio	Kriteria: 1.A = Pesan audio tersampaikan dengan jelas 2.B = Pesan audio tersampaikan dengan cukup jelas 3.C = Pesan audio tersampaikan dengan kurang jelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning 2 X 50	Project based learning 2 X 50	Materi: Instructional Message Design. Pustaka: <i>Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey.</i> Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: <i>Smaldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</i>	7%

12	Mengembangkan desain pesan audio	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pesan audio	Kriteria: 1.A = Pesan audio tersampaikan dengan jelas 2.B = Pesan audio tersampaikan dengan cukup jelas 3.C = Pesan audio tersampaikan dengan kurang jelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning 2 X 50	Project based learning 2 X 50	Materi: Instructional Message Design. Pustaka: <i>Malcom Fleming, 1978. Instructional Message Design. New Jersey.</i> ----- Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: <i>Smalldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</i>	7%
----	----------------------------------	--	---	----------------------------------	----------------------------------	--	----

13	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio visual	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pesan audio visual	Kriteria: 1.A = Pesan audio visual tersampaikan dengan jelas 2.B = Pesan audio visual tersampaikan cukup jelas 3.C = Pesan audio visual tersampaikan kurang jelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning 2 X 50	Project based learning 2 X 50	Materi: The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications). Pustaka: Phillips, Rob. 1997. <i>The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications)</i>. London: Kogan Page. Materi: Communicating Design in Visual Communication. Pustaka: Triggs Teal. 1995. <i>Communicating Design in Visual Communication</i>. London: Basford Ltd. Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: Smallldino, 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning</i>. Jakarta : Kencana Materi: prinsip desain pesan Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design</i>. New Jersey: Educational Technology Publications.	10%
----	--	---	--	----------------------------------	----------------------------------	--	-----

14	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio visual	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pesan audio visual	Kriteria: 1.A = Pesan audio visual tersampaikan dengan jelas 2.B = Pesan audio visual tersampaikan cukup jelas 3.C = Pesan audio visual tersampaikan kurang jelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning 2 X 50	Project based learning 2 X 50	Materi: The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications). Pustaka: <i>Phillips, Rob. 1997. The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications). London: Kogan Page.</i> Materi: Communicating Design in Visual Communication. Pustaka: <i>Triggs Teal. 1995. Communicating Design in Visual Communication. London: Basford Ltd.</i> Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: <i>Smallldino, 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta : Kencana</i> Materi: prinsip desain pesan Pustaka: <i>Fleming, Malcolm. 1978. Instructional Message Design. New Jersey: Educational Technology Publications.</i>	10%
----	--	---	--	----------------------------------	----------------------------------	--	-----

15	Dapat menerapkan prinsip-prinsip desain pesan dalam rancangan media audio visual	Mahasiswa mampu mengembangkan desain pesan audio visual	Kriteria: 1.A = Pesan audio visual tersampaikan dengan jelas 2.B = Pesan audio visual tersampaikan cukup jelas 3.C = Pesan audio visual tersampaikan kurang jelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project based learning 2 X 50	Project based learning 2 X 50	Materi: The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications). Pustaka: Phillips, Rob. 1997. <i>The Developer s Handbook to Interactive Multimedia (A Practical Guide for Educational Appications)</i> . London: Kogan Page. Materi: Communicating Design in Visual Communication. Pustaka: Triggs Teal. 1995. <i>Communicating Design in Visual Communication</i> . London: Basford Ltd. Materi: Instructional Technology and Media for Learning. Pustaka: Smalldino, 2011. <i>Instructional Technology and Media for Learning</i> . Jakarta : Kencana Materi: prinsip desain pesan Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design</i> . New Jersey: Educational Technology Publications.	10%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Mahasiswa mampu merancang media audio visual	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) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99) Bentuk Penilaian : Tes	Project Based Learning	- -	Materi: Desain pesan Pustaka: Fleming, Malcolm. 1978. <i>Instructional Message Design</i> . New Jersey: Educational Technology Publications.	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	18%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	64%
3.	Tes	18%
		100%

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 proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 2 November 2023

Koordinator Program Studi S1
Teknologi Pendidikan

UPM Program Studi S1
Teknologi Pendidikan



UTARI DEWI
NIDN 0017087903



NIDN 0016058802



File PDF ini digenerate pada tanggal 26 Agustus 2025 Jam 01:13 menggunakan aplikasi RPS OBE SiDiA Unesa