



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi S3 Ilmu Pendidikan**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengembangan Media Pembelajaran	8800503001	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=7.56	1	17 April 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
	Dr. Rofik Jalal Rosyanafi, M.Pd.		Prof. Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.		Prof. Dr. Dra. Gunarti Dwi Lestari, M.Si.

Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																						
	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-6	Mengembangkan pemikiran kritis, inovatif, dan visioner dalam memajukan pendidikan nasional dan global.																																																																																																																					
	CPL-8	Menguasai filosofi, teori, metodologi, dan praktik pendidikan mutakhir serta memiliki pemahaman mendalam tentang paradigma penelitian dan analisis sistem dalam kebijakan pendidikan.																																																																																																																					
	CPL-9	Mampu mengelola, memimpin, dan mengembangkan riset pendidikan yang bermanfaat, serta mendiseminasikan hasilnya melalui publikasi internasional dan membangun jejaring akademik global.																																																																																																																					
	CPL-10	Mampu mengembangkan pengetahuan, teknologi, dan seni baru di bidang pendidikan melalui penelitian interdisipliner, memecahkan masalah kompleks dengan pendekatan inovatif, dan memimpin tim multidisipliner dalam proyek penelitian besar sambil mengelola sumber daya dan mengintegrasikan teknologi mutakhir untuk kebijakan pendidikan berbasis bukti.																																																																																																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																						
	CPMK - 1	Menganalisis secara kritis teori-teori terbaru tentang desain, pengembangan, dan implementasi media pembelajaran.																																																																																																																					
	CPMK - 2	Mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam transfer pengetahuan dan pengembangan keterampilan.																																																																																																																					
	CPMK - 3	Merancang dan mengimplementasikan solusi media pembelajaran inovatif yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik.																																																																																																																					
	CPMK - 4	Mengintegrasikan teknologi mutakhir dalam pengembangan media pembelajaran																																																																																																																					
	CPMK - 5	Mengembangkan kerangka teoretis dan metodologis untuk penelitian lanjutan di bidang teknologi pendidikan.																																																																																																																					
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																						
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-9</th> <th>CPL-10</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</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> </tr> <tr> <td>CPMK-3</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> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPMK-1	✓	✓	✓			CPMK-2					✓	CPMK-3					✓	CPMK-4		✓		✓	✓	CPMK-5				✓	✓																																																																																	
	CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-8	CPL-9	CPL-10																																																																																																																	
	CPMK-1	✓	✓	✓																																																																																																																			
	CPMK-2					✓																																																																																																																	
	CPMK-3					✓																																																																																																																	
	CPMK-4		✓		✓	✓																																																																																																																	
	CPMK-5				✓	✓																																																																																																																	
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																							
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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> <tr> <td>CPMK-5</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-5													✓	✓	✓	
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-5													✓	✓	✓																																																																																																								

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran menawarkan kajian mendalam tentang peran strategis media dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di era digital, mencakup analisis kritis teori-teori terbaru mengenai desain, pengembangan, dan implementasi media pembelajaran. Mahasiswa akan mempelajari integrasi teknologi terkini seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan augmented reality dalam konteks pendidikan, mengeksplorasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam interaksi peserta didik dengan media, serta mengevaluasi efektivitas media dalam transfer pengetahuan dan pengembangan keterampilan. Melalui proyek penelitian kolaboratif dan studi kasus, mahasiswa akan mengembangkan kemampuan merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi media pembelajaran inovatif yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran yang beragam. Selain itu, mata kuliah ini akan membahas isu-isu etis, sosial, dan kultural dalam penggunaan teknologi di pendidikan, serta potensi media pembelajaran dalam mendukung inklusi, aksesibilitas, dan demokratisasi pengetahuan, dengan penekanan pada pengembangan kerangka teoretis dan metodologis untuk penelitian lanjutan di bidang teknologi pendidikan.										
Pustaka	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Utama :</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mayer, R. E. (2009). <i>Multimedia learning</i> (2nd ed.). Cambridge University Press. 2. Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). <i>Universal design for learning: Theory and practice</i>. CAST Professional Publishing. 3. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). <i>Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning</i>. Center for Curriculum Redesign. 4. Branch, R. M. (2009). <i>Instructional design: The ADDIE approach</i>. Springer Science & Business Media. 5. Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). <i>Cognitive load theory</i>. Springer Science & Business Media. 6. Keller, J. M. (2009). <i>Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach</i>. Springer Science & Business Media. 7. Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). <i>Evaluating training programs: The four levels</i> (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers. 8. Nugroho, R., Roesminingsih, M. V., Lestari, G. D., Rosyanafi, R. J., & Yulianti, E. (2024). Self-directed Learning: Strategy to Increase Digital Literacy in Suburban Society. <i>Mimbar Ilmu</i>, 29(1), 163-172. </td> </tr> <tr> <td>Pendukung :</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. FitzGerald, E., Jones, A., Kucirkova, N., & Scanlon, E. (2018). A literature synthesis of personalised technology-enhanced learning: What works and why. <i>Research in Learning Technology</i>, 26. 2. Fullan, M. (2007). <i>The new meaning of educational change</i> (4th ed.). Teachers College Press. 3. Guskey, T. R. (2000). <i>Evaluating professional development</i>. Corwin Press. 4. Selwyn, N. (2016). <i>Education and technology: Key issues and debates</i>. Bloomsbury Publishing. 5. Warschauer, M. (2004). <i>Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide</i>. MIT Press. 6. Reeves, T. C., & Oh, E. G. (2017). The goals and methods of educational technology research over a quarter century (1989–2014). <i>Educational Technology Research and Development</i>, 65(2), 325-339. </td> </tr> </table>							Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mayer, R. E. (2009). <i>Multimedia learning</i> (2nd ed.). Cambridge University Press. 2. Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). <i>Universal design for learning: Theory and practice</i>. CAST Professional Publishing. 3. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). <i>Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning</i>. Center for Curriculum Redesign. 4. Branch, R. M. (2009). <i>Instructional design: The ADDIE approach</i>. Springer Science & Business Media. 5. Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). <i>Cognitive load theory</i>. Springer Science & Business Media. 6. Keller, J. M. (2009). <i>Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach</i>. Springer Science & Business Media. 7. Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). <i>Evaluating training programs: The four levels</i> (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers. 8. Nugroho, R., Roesminingsih, M. V., Lestari, G. D., Rosyanafi, R. J., & Yulianti, E. (2024). Self-directed Learning: Strategy to Increase Digital Literacy in Suburban Society. <i>Mimbar Ilmu</i>, 29(1), 163-172. 	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. FitzGerald, E., Jones, A., Kucirkova, N., & Scanlon, E. (2018). A literature synthesis of personalised technology-enhanced learning: What works and why. <i>Research in Learning Technology</i>, 26. 2. Fullan, M. (2007). <i>The new meaning of educational change</i> (4th ed.). Teachers College Press. 3. Guskey, T. R. (2000). <i>Evaluating professional development</i>. Corwin Press. 4. Selwyn, N. (2016). <i>Education and technology: Key issues and debates</i>. Bloomsbury Publishing. 5. Warschauer, M. (2004). <i>Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide</i>. MIT Press. 6. Reeves, T. C., & Oh, E. G. (2017). The goals and methods of educational technology research over a quarter century (1989–2014). <i>Educational Technology Research and Development</i>, 65(2), 325-339.
Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mayer, R. E. (2009). <i>Multimedia learning</i> (2nd ed.). Cambridge University Press. 2. Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). <i>Universal design for learning: Theory and practice</i>. CAST Professional Publishing. 3. Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). <i>Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning</i>. Center for Curriculum Redesign. 4. Branch, R. M. (2009). <i>Instructional design: The ADDIE approach</i>. Springer Science & Business Media. 5. Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). <i>Cognitive load theory</i>. Springer Science & Business Media. 6. Keller, J. M. (2009). <i>Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach</i>. Springer Science & Business Media. 7. Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). <i>Evaluating training programs: The four levels</i> (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers. 8. Nugroho, R., Roesminingsih, M. V., Lestari, G. D., Rosyanafi, R. J., & Yulianti, E. (2024). Self-directed Learning: Strategy to Increase Digital Literacy in Suburban Society. <i>Mimbar Ilmu</i>, 29(1), 163-172. 										
Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. FitzGerald, E., Jones, A., Kucirkova, N., & Scanlon, E. (2018). A literature synthesis of personalised technology-enhanced learning: What works and why. <i>Research in Learning Technology</i>, 26. 2. Fullan, M. (2007). <i>The new meaning of educational change</i> (4th ed.). Teachers College Press. 3. Guskey, T. R. (2000). <i>Evaluating professional development</i>. Corwin Press. 4. Selwyn, N. (2016). <i>Education and technology: Key issues and debates</i>. Bloomsbury Publishing. 5. Warschauer, M. (2004). <i>Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide</i>. MIT Press. 6. Reeves, T. C., & Oh, E. G. (2017). The goals and methods of educational technology research over a quarter century (1989–2014). <i>Educational Technology Research and Development</i>, 65(2), 325-339. 										
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd. Dr. Rofik Jalal Rosyanafi, 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	Mengidentifikasi teori-teori dasar media pembelajaran Materi: Pengantar media pembelajaran, Teori kognitif multimedia learning	Ketepatan dalam mengidentifikasi teori-teori dasar media pembelajaran	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi teori-teori dasar media pembelajaran Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kuliah interaktif dan diskusi kelompok 150 menit		Materi: Pengantar media pembelajaran, Teori kognitif multimedia learning Pustaka: <i>Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.</i>	5%				
2	Menganalisis prinsip-prinsip desain media pembelajaran Materi: Prinsip desain instruksional, Universal Design for Learning (UDL)	Kemampuan analisis prinsip-prinsip desain media pembelajaran	Kriteria: Rubrik analisis (kedalaman, kontekstualisasi) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Seminar dan presentasi mahasiswa 150 menit		Materi: Prinsip desain instruksional, Universal Design for Learning (UDL) Pustaka: <i>Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). Universal design for learning: Theory and practice. CAST Professional Publishing.</i>	5%				

3	Mengkaji integrasi teknologi mutakhir dalam media pembelajaran	Kualitas analisis kritis integrasi teknologi mutakhir dalam media pembelajaran	<p>Kriteria: Rubrik diskusi (kedalaman analisis, kontribusi ide)</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Studi kasus dan diskusi kelompok 150 menit		<p>Materi: Kecerdasan buatan, Realitas virtual dan augmented reality dalam pendidikan</p> <p>Pustaka: <i>Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.</i></p>	5%
4	Mengevaluasi model pengembangan media pembelajaran	Kemampuan evaluasi kritis model pengembangan media pembelajaran	<p>Kriteria: Rubrik presentasi (analisis kritis, aplikasi kontekstual)</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Debat dan presentasi kelompok 150 menit		<p>Materi: Model ADDIE, Model Rapid Prototyping</p> <p>Pustaka: <i>Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer Science & Business Media.</i></p>	5%
5	Menganalisis aspek kognitif dalam interaksi dengan media pembelajaran	Kualitas analisis aspek kognitif dalam interaksi dengan media pembelajaran	<p>Kriteria: Rubrik analisis (kedalaman, aplikasi praktis)</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Kuliah tamu dan diskusi panel 150 menit		<p>Materi: Teori beban kognitif, Prinsip multimedia learning</p> <p>Pustaka: <i>Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). Cognitive load theory. Springer Science & Business Media.</i></p>	7%
6	Mengevaluasi aspek afektif dan psikomotorik dalam media pembelajaran	Kemampuan evaluasi aspek afektif dan psikomotorik dalam media pembelajaran	<p>Kriteria: Rubrik evaluasi (objektivitas, kedalaman analisis)</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Simulasi dan role-play 150 menit		<p>Materi: Teori motivasi dalam pembelajaran, Pengembangan keterampilan melalui media</p> <p>Pustaka: <i>Keller, J. M. (2009). Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach. Springer Science & Business Media.</i></p>	8%

7	Mengkaji metode evaluasi media pembelajaran	Kemampuan mengkaji dan mengaplikasikan metode evaluasi media pembelajaran	<p>Kriteria: Rubrik proyek (kreativitas, efektivitas penerapan)</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Workshop dan simulasi 150 menit		<p>Materi: Evaluasi formatif dan sumatif, Analisis efektivitas media pembelajaran</p> <p>Pustaka: <i>Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). Evaluating training programs: The four levels (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers.</i></p>	10%
8	UTS	Pemahaman dan aplikasi konsep pengembangan media pembelajaran	<p>Kriteria: Rubrik ujian (ketepatan, analisis kritis, sintesis)</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	UTS 150 menit		<p>Materi: UTS</p> <p>Pustaka: <i>Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer Science & Business Media.</i></p>	15%
9	Menganalisis kebutuhan peserta didik dalam konteks media pembelajaran	Kemampuan analisis kebutuhan peserta didik	<p>Kriteria: Rubrik analisis (kedalaman, relevansi)</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Penelitian lapangan dan presentasi 150 menit		<p>Materi: Analisis kebutuhan peserta didik, Personalisasi pembelajaran</p> <p>Pustaka: <i>FitzGerald, E., Jones, A., Kucirkova, N., & Scanlon, E. (2018). A literature synthesis of personalised technology-enhanced learning: What works and why. Research in Learning Technology, 26.</i></p>	5%
10	Merancang media pembelajaran inovatif	Kualitas rancangan media pembelajaran inovatif	<p>Kriteria: Rubrik desain (inovasi, kelayakan, dampak)</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Design thinking workshop 150 menit		<p>Materi: Desain thinking dalam pengembangan media, Prototipe media pembelajaran</p> <p>Pustaka: <i>Nugroho, R., Roesminingsih, M. V., Lestari, G. D., Rosyanafi, R. J., & Yulianti, E. (2024). Self-directed Learning: Strategy to Increase Digital Literacy in Suburban Society. Mimbar Ilmu, 29(1), 163-172.</i></p>	5%

11	Mengimplementasikan media pembelajaran dalam konteks nyata	Kualitas implementasi media pembelajaran	Kriteria: Rubrik proyek (efektivitas, adaptabilitas) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Proyek implementasi dan presentasi 150 menit		Materi: Strategi implementasi media, Manajemen perubahan dalam adopsi teknologi Pustaka: <i>Fullan, M. (2007). The new meaning of educational change (4th ed.). Teachers College Press.</i>	5%
12	Mengevaluasi dampak media pembelajaran terhadap hasil belajar Materi: Metode evaluasi dampak, Analisis data pembelajaran	Kualitas evaluasi dampak media pembelajaran	Kriteria: Rubrik evaluasi (objektivitas, kedalaman analisis) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Analisis data dan presentasi hasil 150		Materi: Metode evaluasi dampak, Analisis data pembelajaran Pustaka: <i>Guskey, T. R. (2000). Evaluating professional development. Corwin Press.</i>	5%
13	Mengidentifikasi isu-isu etis dalam penggunaan media pembelajaran	Kemampuan identifikasi dan analisis isu-isu etis	Kriteria: Rubrik diskusi (kedalaman analisis, pemahaman etis) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Studi kasus dan diskusi kelompok		Materi: Etika dalam teknologi pendidikan, Privasi dan keamanan data Pustaka: <i>Selwyn, N. (2016). Education and technology: Key issues and debates. Bloomsbury Publishing.</i>	5%
14	Menganalisis dampak sosial dan kultural media pembelajaran Materi: Inklusi dan aksesibilitas dalam media pembelajaran, Demokratisasi pengetahuan	Kualitas analisis dampak sosial dan kultural	Kriteria: Rubrik analisis (kedalaman, kontekstualisasi) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Seminar dan diskusi panel 150 menit		Materi: Inklusi dan aksesibilitas dalam media pembelajaran, Demokratisasi pengetahuan Pustaka: <i>Warschauer, M. (2004). Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide. MIT Press.</i>	5%
15	Mengembangkan kerangka teoretis untuk penelitian media pembelajaran	Kualitas kerangka teoretis penelitian media pembelajaran	Kriteria: Rubrik proposal (originalitas, kelayakan, potensi kontribusi) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Workshop pengembangan proposal penelitian 150 menit		Materi: Metodologi penelitian media pembelajaran, Tren penelitian terkini Pustaka: <i>Reeves, T. C., & Oh, E. G. (2017). The goals and methods of educational technology research over a quarter century (1989–2014). Educational Technology Research and Development, 65(2), 325-339.</i>	5%

16	UAS	Kemampuan mempresentasikan dan mempertahankan proposal penelitian yang mengintegrasikan teknologi mutakhir dan inovasi berbasis bukti	Kriteria: Rubrik presentasi (originalitas, integrasi teknologi, potensi inovasi, argumentasi ilmiah, relevansi dengan kebijakan pendidikan berbasis bukti) Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Presentasi proposal penelitian pengembangan media pembelajaran inovatif 150		Materi: UAS Pustaka: Mayer, R. E. (2009). <i>Multimedia learning (2nd ed.)</i> . Cambridge University Press.	15%
----	-----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	87.5%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	7.5%
3.	Tes	15%
		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 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%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 20 Desember 2024

Koordinator Program Studi S3
Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Dra. Gunarti Dwi
Lestari, M.Si.
NIDN 0012076109

UPM Program Studi S3 Ilmu
Pendidikan



Dr. Rofik Jalal Rosyanafi, M.Pd.
NIDN 0703118902



VALID