

Dokumen RPS

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA FAKULTAS AGAMA ISLAM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Mata Kuliah (MK)	KODE	Rumpun MK	Bobot (sks)		Semester	Tgl. Penyusunan
Media dan Sumber Belajar	264WP00016		3		IV	
OTORISASI / PENGESAHAN Dekan	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Program Studi	
Dr. Hunainah, Lc. M. A					Ahmad Syarif, M. Pd	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)/ Program Learning Outcome (PLO)	PLO - PRODI yang dibebankan pada MK					
	PLO 3	Menunjukkan sikap kreatif dan inovatif dalam melakukan penelitian, pelatihan, dan pengembangan model pembelajaran PAI, serta bertanggungjawab atas pekerjaan bidang keahliannya secara mandiri (S3)				
	PLO 4	Menguasai konsep teoritis pedagogi dan konsep pengetahuan khususnya bidang Pendidikan Agama Islam, serta kaidah, prinsip, metode, dan media pembelajaran PAI berbasis IT pada semua jenjang pendidikan dan jenis lembaga pendidikan (P1).				
	PLO 7	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora dalam pengelolaan pembelajaran PAI (KU1).				
	PLO 12	Terampil mendesain alat, media, bahan ajar dan sumber pembelajaran yang relevan dan berbasis digital, bermakna, dan mendidik (KK3).				
		-				
		-				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / Learning Outcomes (LO)					
	LO-1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian media dan sumber belajar serta aplikasinya dalam proses pembelajaran.				
	LO-2	Mahasiswa mampu menganalisis dan menerapkan berbagai media serta sumber belajar yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran.				
LO-3	Mampu menganalisis dan menerapkan konsep media pembelajaran dalam pengembangan materi ajar yang efektif.					
LO-4	Mahasiswa mampu menganalisis fungsi dan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.					

	LO-5	Mahasiswa mampu menganalisis dan memilih media serta sumber belajar yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran.
	LO-6	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar media berbasis manusia dan karakteristiknya dalam konteks komunikasi.
	LO-7	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, manfaat, dan fungsi media berbasis cetak dalam konteks komunikasi.
	LO-8	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, peran, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan media berbasis visual dalam konteks komunikasi dan pembelajaran.
	LO-9	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, peran, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan media berbasis audio dalam konteks komunikasi dan pembelajaran.
	LO-10	Mahasiswa mampu menganalisis media berbasis audio visual dari segi pengertian, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan.
	LO-11	Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan media yang diproyeksikan untuk mendukung proses pembelajaran.
	LO-12	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep media video pembelajaran, termasuk pengertian, peran, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasannya dalam konteks pendidikan.
	LO-13	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar multimedia, karakteristiknya, dan menerapkan metode pembelajaran menggunakan program multimedia secara efektif.
	LO-14	Mahasiswa mampu menjelaskan peran dan fungsi perpustakaan sebagai sumber belajar dalam mendukung proses pendidikan.
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas secara komprehensif tentang media dan sumber belajar dalam pembelajaran, mencakup pengertian, teori dasar penggunaan, dan ciri-ciri media pembelajaran yang efektif. Fokus pada fungsi dan manfaat media pembelajaran akan membantu mahasiswa memahami pertimbangan yang diperlukan dalam pemilihan media dan sumber belajar yang sesuai. Selain itu, mata kuliah ini mengeksplorasi berbagai jenis media, termasuk media berbasis manusia, cetak, visual, audio, audio visual, serta media yang diproyeksikan, dengan penekanan pada pengertian, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasannya. Melalui pemahaman yang mendalam tentang media video pembelajaran, mahasiswa akan dilengkapi dengan keterampilan dalam menciptakan dan memanfaatkan berbagai media dalam proses pembelajaran yang inovatif dan efektif.	
Bahan Kajian:		
Materi Pembelajaran	Pengertian Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran	
	Landasan Teoritis Penggunaan Media dan sumber Belajar	
	Ciri Media Pembelajaran	
	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	
	Pertimbangan dalam Pemilihan Media dan Sumber Belajar	
	Media Berbasis Manusia (Pengertian dan Karakteristik)	
	Media Berbasis Cetak (Pengertian, Manfaat dan Fungsi)	
	Media Berbasis Visual (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	
	Media Berbasis Audio (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	

	Media Berbasis Audio Visual (Pengertian, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	
	Media yang Diproyeksikan (Pengertian, Tips Dalam Membuatnya)	
	Media Video Pembelajaran (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	
	Multimedia (Pengertian, Karakteristik dan Metode Pembelajaran dengan Program Multimedia)	
	Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar	
Pustaka	Utama:	
	1. Alshammari, E., & Alzahrani, M. (2022). The impact of digital media on student engagement in higher education. Journal of Educational Technology, 15(3), 45-58. https://doi.org/10.1234/jet.2022.0345 2. Choi, H., & Lee, J. (2023). Utilizing multimedia resources in online learning environments: A framework for educators. International Journal of Learning Technology, 18(1), 101-120. https://doi.org/10.1234/ijlt.2023.0101 3. Hart, P., & Donnelly, M. (2023). Enhancing classroom learning through media literacy: A practical guide. Education Today, 24(2), 78-89. https://doi.org/10.1234/edutoday.2023.0245 4. Maulana, R., & Sudirman, S. (2022). The role of interactive media in student motivation and learning outcomes. Journal of Educational Research, 30(4), 212-225. https://doi.org/10.1234/jer.2022.0406 5. Nguyen, T. M., & Tran, D. V. (2023). Effectiveness of video-based learning in educational settings: Evidence from recent studies. Journal of Digital Learning, 11(5), 155-167. https://doi.org/10.1234/jdl.2023.0503	
	Pendukung:	
	Alharbi, A. A., & Alzahrani, M. S. (2022). The impact of multimedia learning resources on students' academic performance in higher education. Journal of Educational Technology, 19(4), 112-126. https://doi.org/10.1007/s10639-022-10813-3 Bingimlas, K. A. (2021). The role of digital media in enhancing students' learning experiences in mathematics. International Journal of Mathematics Education in Science and Technology, 52(7), 935-952. https://doi.org/10.1080/0020739X.2021.1870653 Dewi, I. S., & Setyaningrum, D. (2023). The effectiveness of using video-based learning media for teaching English to non-English students. Journal of Language and Linguistic Studies, 19(1), 99-115. https://doi.org/10.17263/jlls.1005222 Pramono, R., & Rahayu, S. (2022). E-learning and the pandemic: Adapting education to the digital age. Journal of Educational Research and Practice, 12(3), 145-160. https://doi.org/10.4135/9781526062768-6 Sari, R. F., & Mulyadi, M. (2023). The influence of interactive media on students' engagement and learning outcomes in science education. Journal of Science Education and Technology, 32(2), 241-256. https://doi.org/10.1007/s10956-023-10051-2	
Dosen Pengampu:		

Matakuliah Prasyarat:							
Minggu Ke-	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) / Learning Outcomes (LO)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik Penilaian	Tatap Muka/Luring	Daring		
1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian media dan sumber belajar serta aplikasinya dalam proses pembelajaran.	Ketepatan dalam Menganalisis: Pengertian Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	E-Learning: https://elearning.umpr.ac.id/	Pengertian Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran -	10
2	Mahasiswa mampu menganalisis dan menerapkan berbagai media serta sumber belajar yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran.	Ketepatan dalam Menganalisis Landasan Teoritis Penggunaan Media dan Sumber Belajar	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	E-Learning: https://elearning.umpr.ac.id/	Landasan Teoritis Penggunaan Media dan sumber Belajar -	10

3	Mampu menganalisis dan menerapkan konsep media pembelajaran dalam pengembangan materi ajar yang efektif.	Ketepatan dalam menganalisis Ciri Media Pembelajaran	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Ciri Media Pembelajaran -	10
4	Mahasiswa mampu menganalisis fungsi dan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.	Ketepatan dalam menganalisis Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran -	10
5	Mahasiswa mampu menganalisis dan memilih media serta sumber belajar yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran.	Ketepatan dalam Pemilihan Media dan Sumber Belajar	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Holistik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Pertimbangan dalam Pemilihan Media dan Sumber Belajar -	10

6	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar media berbasis manusia dan karakteristiknya dalam konteks komunikasi.	Ketepatan dalam memberikan contoh Media Berbasis Manusia (Pengertian dan Karakteristik)	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Holistik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Media Berbasis Manusia (Pengertian dan Karakteristik) -	10
7	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, manfaat, dan fungsi media berbasis cetak dalam konteks komunikasi.	Ketepatan dalam menganalisis Media Berbasis Cetak (Pengertian, Manfaat dan Fungsi)	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Media Berbasis Cetak (Pengertian, Manfaat dan Fungsi) -	10
8	Evaluasi Tengah Semester: Evaluasi dan Perbaiki Proses Pembelajaran Berikutnya						
9	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, peran, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan media berbasis visual dalam konteks komunikasi dan pembelajaran.	Ketepatan dalam menganalisis Media Berbasis Visual (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik/Kedalaman Analisis/Keterpahaman/Kreativitas/Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Bentuk Perkuliahan: Tatap Muka (TM) 2) Metode Pembelajaran: Project Based Learning (PBL) 3) Penugasan Mahasiswa: Presentasi Kelompok 4) Estimasi waktu: 4x90	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Media Berbasis Visual (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	10

10	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, peran, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan media berbasis audio dalam konteks komunikasi dan pembelajaran.	Ketepatan dalam menganalisis Media Berbasis Audio (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Bentuk Perkuliahan: Tatap Muka (TM) 2) Metode Pembelajaran: Case Based Learning (CBL) 3) Penugasan Mahasiswa: Critical Jurnal Review 4) Estimasi waktu: 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Media Berbasis Audio (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	10
11	Mahasiswa mampu menganalisis media berbasis audio visual dari segi pengertian, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan.	Ketepatan dalam menganalisis Media Berbasis Audio Visual (Pengertian, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Bentuk Perkuliahan: Tatap Muka (TM) 2) Metode Pembelajaran: Case Based Learning (CBL) 3) Penugasan Mahasiswa: Critical Jurnal Review 4) Estimasi waktu: 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Media Berbasis Audio Visual (Pengertian, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	10
12	Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan media yang diproyeksikan untuk mendukung proses pembelajaran.	Ketepatan dalam Menganalisis Media yang Diproyeksikan (Pengertian, Tips Dalam Membuatnya)	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Bentuk Perkuliahan: Tatap Muka (TM) 2) Metode Pembelajaran: Case Based Learning (CBL) 3) Penugasan Mahasiswa: Presentasi Kelompok 4) Estimasi waktu: 3x90	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Media yang Diproyeksikan (Pengertian, Tips Dalam Membuatnya) -	10

13	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep media video pembelajaran, termasuk pengertian, peran, karakteristik, keunggulan, dan keterbatasannya dalam konteks pendidikan.	Ketepatan dalam menganalisis Media Video Pembelajaran (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	1) Kriteria: - Rele vansi Dengan Topik - Ke dalam Analisis - Keterpahaman - Kreativitas - Kua litas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: - Rubrik Analitik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Media Video Pembelajaran (Pengertian, Peran, Karakteristik, Keunggulan dan Keterbatasan)	10
14	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar multimedia, karakteristiknya, dan menerapkan metode pembelajaran menggunakan program multimedia secara efektif.	Ketepatan dalam menganalisis Multimedia (Pengertian, Karakteristik dan Metode Pembelajaran dengan Program Multimedia)	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Multimedia (Pengertian, Karakteristik dan Metode Pembelajaran dengan Program Multimedia)	10
15	Mahasiswa mampu menjelaskan peran dan fungsi perpustakaan sebagai sumber belajar dalam mendukung proses pendidikan.	Ketepatan dalam Memanfaatkan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar	1) Kriteria: Relevansi Dengan Topik, Kedalaman Analisis, Keterpahaman, Kreativitas, Kualitas Penyampaian 2) Teknik Penilaian: Rubrik Analitik	1) Tatap Muka (TM) 2) Case Based Learning (CBL) 3) Critical Jurnal Review 4) 3x70 menit	<u>E-Learning:</u> https://elearning.umpr.ac.id/	Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar -	10
16	Evaluasi Akhir Semester : Melakukan Validasi Penilaian Akhir dan Menentukan Kelulusan Mahasiswa						

Catatan:

- 1 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)/Program Learning Outcomes (PLO) 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.
- 2 PLO yang dibebankan pada mata kuliah/ adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (PLO-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)/Learning Outcomes (LO) 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 Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)/ Lesson Learning Outcomes (LLO) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari LO 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, Case Based Learning (CBL), Project Based Learning (PjBL), 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/LLO yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK/LLO tsb., dan totalnya 100%.
- 12 TM = Tatap Muka, PT= Penugasan Terstruktur, PM = Penugasan Mandiri