

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah : Pengembangan Media Tiga Dimensi  
Kode MK : 23313326  
Kredit : 3 sks  
Semester : 3 (Ganjil)  
Program Studi : S1 Teknologi Pendidikan

**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO  
2023/2024**

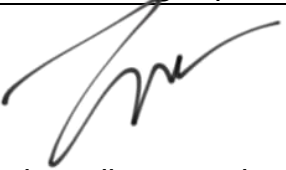
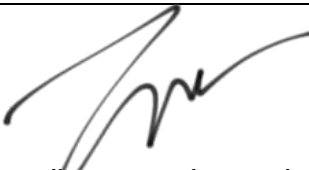



**UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA**  
**PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**RENCANA PEMBELAJAAN SEMESTER**

|                           |                     |           |              |                 |                        |
|---------------------------|---------------------|-----------|--------------|-----------------|------------------------|
| NOMOR DOKUMEN:            | TANGGAL PENYUSUNAN: | REVISI:   |              | Jumlah Halaman: |                        |
|                           | 20 September 2022   |           |              | 6 Halaman       |                        |
| Nama Mata Kuliah:         | Kode MK:            | Bobot SKS | Kelompok MK: | Semester        | Mata Kuliah Prasyarat: |
| Pengembangan Tiga Dimensi | 3103107             | 3 Sks     | Wajib Prodi  | 3 (Tiga)        | -                      |

**OTORITAS PENGESAHAN**

|  |  |   |
|--|--|---|
| Dosen Pengampu MK:   | Koordinator MK   | Ketua Program Studi   |
| <br>Moh. Kadhapy, S.Pd., M.Pd | <br>Moh. Kadhapy, S.Pd., M.Pd | <br>Rahmat Olli, S.Pd., M.Pd |

|                                    |                        |                |   |
|------------------------------------|------------------------|----------------|---|
| Capaian Pembelajaran Lulusan (CLP) | Sikap (S)              | CPL – 1 (s1)   | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa & menunjukkan sikap religius  |
|                                    |                        | CPL – 2 (s2)   | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, & etika   |
|                                    |                        | CPL – 3 (s9)   | Menunjukkan sikap tanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri  |
|                                    | Pengetahuan (P)        | CPL – 4 (P2)   | Konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam  |
|                                    |                        | CPL – 5 (P3)   | Konsep teoretis pembelajaran: desain, perencanaan, dan pelaksanaan  |
|                                    |                        | CPL – 6 (P5)   | Konsep umum dan operasional media pembelajaran & sumber belajar   |
|                                    |                        | CPL – 7 (P6)   | Konsep umum dan operasional penilaian & evaluasi dalam teknologi pendidikan   |
|                                    | Keterampilan Umum (KU) | CPL – 8 (KU1)  | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan/implementasi IPTEK dengan memperhatikan nilai humaniora |
|                                    |                        | CPL – 9 (KU2)  | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, terukur, dan bertanggung jawab   |
|                                    |                        | CPL – 10 (KU5) | Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya   |

|   |   |   |  |        |                  |                        |              |
|---|---|---|--|--------|------------------|------------------------|--------------|
|   | Keterampilan Khusus (KK)  | CPL – 11 (KK1)  | Mampu menganalisis konsep teoretis teknologi pendidikan secara mendalam  |        |                  |                        |              |
|   |   | CPL – 12 (KK2)  | Mampu menyelesaikan masalah prosedural dalam teknologi pendidikan  |        |                  |                        |              |
|   |   | CPL – 13 (KK3)  | Mampu menerapkan konsep pembelajaran: mengembangkan produk, mendesain, mengelola, melaksanakan, dan mengevaluasi                                       |        |                  |                        |              |
|   |   | CPL – 14 (KK10)   | Mampu mengidentifikasi peluang kewirausahaan, menyusun rencana bisnis, serta merancang & mengembangkan produk yang relevan dengan teknologi pendidikan |        |                  |                        |              |
| Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) | CPMK - 1  | Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar, fungsi, dan prinsip pengembangan media tiga dimensi.  |  |        |                  |                        |              |
|   | CPMK - 2  | Mahasiswa mampu merancang dan membuat prototipe media tiga dimensi sesuai tema pembelajaran anak usia dini.                               |  |        |                  |                        |              |
|   | CPMK - 3  | Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas media tiga dimensi yang dikembangkan.  |  |        |                  |                        |              |
|   | CPMK - 4  | Mahasiswa mampu mempresentasikan media tiga dimensi yang telah dikembangkan dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran anak usia dini. |  |        |                  |                        |              |
|   |   |   |  |        |                  |                        |              |
| Deskripsi MK                            | Mata kuliah Pengembangan Media Tiga Dimensi dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dalam merancang, membuat, dan menerapkan media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang kontekstual, aman, dan menarik bagi peserta didik. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan mengeksplorasi berbagai jenis bahan, prinsip desain edukatif, serta teknik pembuatan media yang mendukung proses belajar aktif dan bermakna. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil karya, tetapi juga pada proses kreatif, refleksi, serta kemampuan menyesuaikan media dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain praktik, mahasiswa juga diajak untuk mengembangkan pemikiran kritis terhadap fungsi media dalam pembelajaran, melakukan evaluasi media secara profesional, serta mengintegrasikan media yang telah dikembangkan ke dalam rencana pembelajaran. Melalui pendekatan kolaboratif dan proyek berbasis produk, mata kuliah ini mendorong lahirnya calon pendidik yang kreatif, inovatif, dan peka terhadap dunia anak. |   |  |        |                  |                        |              |
| Minggu ke-                              | Kemampuan Akhir<br>Tiap Tahapan Belajar<br>(Sub CPMK)   | Materi<br>Pembelajaran  | Bentuk dan Metode Pembelajaran<br>serta Penugasan Mahasiswa  |        | Waktu<br>(Menit) | Kriteria dan Indikator | Bobot<br>(%) |
|   |   |   | Luring   | Daring |                  |                        |              |

|    |  |   |                           |                               |     |   |    |
|----|--|---|---------------------------|-------------------------------|-----|---|----|
| 1  | Mahasiswa memahami ruang lingkup dan kontrak belajar | Pendahuluan, pengantar media pembelajaran | ▪ Diskusi kelas           |                               | 150 | ▪ Keaktifan & pemahaman awal              | 5% |
| 2  | Mahasiswa menjelaskan konsep media dan fungsinya     | ▪ Konsep dasar media tiga dimensi         | ▪ Ceramah interaktif      |                               | 150 | ▪ Pemahaman konsep & klasifikasi          | 5% |
| 3  | Mahasiswa mengenal jenis bahan dan alat              | ▪ Jenis bahan, alat, dan karakteristiknya | ▪ Praktik pengenalan alat |                               | 150 | ▪ Ketepatan & keamanan bahan              | 5% |
| 4  | Mahasiswa memahami prinsip desain media              | ▪ Estetika, keamanan, fungsionalitas      | ▪ Studi kasus, diskusi    | Analisis media yang ada       | 150 | Ketepatan menganalisis desain             | 5% |
| 5  | Mahasiswa mampu membuat rancangan awal media         | ▪ Sketsa/desain awal media sesuai tema    | ▪ Praktik individu        | Buat rancangan awal media     | 150 | Kreativitas & relevansi desain            | 5% |
| 6  | Mahasiswa mampu membuat prototipe media              | ▪ Praktik pembuatan media 3D              | ▪ Workshop kelas          | Prototipe awal                | 150 | Ketepatan bentuk & bahan                  | 5% |
| 7  | Mahasiswa membedakan bentuk media berdasarkan tema   | ▪ Media tema sains, bahasa, sosial        | ▪ Diskusi kelompok        | Buat media per tema           | 150 | Kesesuaian tema & isi media               | 5% |
| 8  | Ujian Tengah Semester                                | Bab 1 s.d 7                               | Ujian tertulis / praktik  | -                             | 90  | Kebenaran & kelengkapan jawaban           | -  |
| 9  | Mahasiswa menguji dan merevisi media                 | ▪ Uji coba awal media ke teman sejawat    | ▪ Praktik & diskusi       | Evaluasi media buatan sendiri | 150 | Ketepatan penyesuaian & refleksi          | 5% |
| 10 | Mahasiswa mengimplementasikan media ke RPPH          | ▪ Simulasi penggunaan media               | ▪ Simulasi kelas          | Menyusun bagian RPPH          | 150 | Kesesuaian media dan langkah pembelajaran | 5% |

|                |  |  |  |                                    |     |                                     |     |
|----------------|--|--|--|------------------------------------|-----|-------------------------------------|-----|
| 11             | Mahasiswa mengevaluasi efektivitas media               | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kriteria evaluasi media pembelajaran</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi &amp; observasi</li> </ul>  | Form evaluasi peer                 | 150 | Ketepatan instrumen evaluasi        | 5%  |
| 12             | Mahasiswa memperbaiki media berdasarkan hasil evaluasi | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Revisi media berdasarkan uji coba</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Praktik dan revisi</li> </ul>       | Upload dokumentasi revisi          | 150 | Kualitas peningkatan media          | 5%  |
| 13             | Mahasiswa menyusun laporan pembuatan media             | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Format laporan, refleksi hasil kerja</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskusi format &amp; isi</li> </ul> | Menulis laporan pengembangan media | 150 | Kelengkapan dan kejelasan laporan   | 5%  |
| 14             | Mahasiswa mempresentasikan media hasil pengembangan    | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentasi individu</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentasi visual</li> </ul>        | Dokumentasi dan video              | 150 | Komunikasi, isi & visualisasi media | 5%  |
| 15             | Mahasiswa mengintegrasikan media dalam RPPH            | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penyusunan RPPH lengkap</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bimbingan tugas akhir</li> </ul>    | Upload RPPH                        | 150 | Kesesuaian integrasi media-RPPH     | 5%  |
| 16             | Ujian Akhir Semester                                   | Bab 8 s.d Bab 12   | Ujian praktik  | Penyerahan dokumen akhir           | 90  | Akurasi dan kelengkapan program     | -   |
| JUMLAH         |  |  |  |                                    |     |                                     | 100 |
| DAFTAR PUSTAKA |  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arsyad, A. (2017). <i>Media Pembelajaran</i> (8th ed.). Jakarta: Rajawali Pers.</li> <li>2. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., &amp; Smaldino, S. E. (2002). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i>. New Jersey: Merrill Prentice Hall.</li> <li>3. Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., &amp; Rahardjito. (2010). <i>Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya</i>. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.</li> <li>4. Suyanto, S. &amp; Asep Jihad. (2013). <i>Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi Guru SD dan SMP</i>. Jakarta: Erlangga.</li> <li>5. Isjoni. (2013). <i>Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</li> <li>6. Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., &amp; Rahardjito. (2010). <i>Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya</i>. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.</li> </ol> |  |                                    |     |                                     |     |

- |  |  |
|--|--|
|  | <p>7. Umaschi Bers, M. (2008). <i>Blocks to Robots: Learning with Technology in the Early Childhood Classroom</i>. New York: Teachers College Press.</p> |
|--|--|