

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Mata Kuliah	: Desain Media Berbasis ICT
Kode MK	: 23313323
Kredit	: 3 sks
Semester	: Ganjil (III)
Program Studi	: S1 Teknologi Pendidikan

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



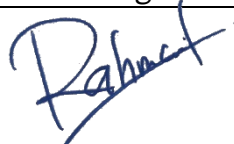


UNIVERSITAS BINA MANDIRI GORONTALO
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN BUDAYA
PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN

RENCANA PEMBELAJAAN SEMESTER

NOMOR DOKUMEN:	TANGGAL PENYUSUNAN:	REVISI:	Jumlah Halaman: 8 Halaman		
Nama Mata Kuliah: Desain Media Berbasis ICT	Kode MK: 23313323	Bobot SKS 3 sks	Kelompok MK: Wajib Prodi	Semester Tiga	Mata Kuliah Prasyarat: -

OTORITAS PENGESAHAN

Dosen Pengampu MK:	Koordinator MK	Ketua Program Studi
 Hariyanto S. Auna, S.Pd., M.Pd	 Hariyanto S. Auna, S.Pd., M.Pd	 Rahmat Oliy, S.Pd., M.Pd

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap (S)	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, moral, dan etika penting dalam menciptakan media pembelajaran yang bertanggung jawab.
		S5	Menghargai keberagaman budaya, pandangan, dan pendapat orisinal sangat penting saat mendesain media yang inklusif dan beragam.
		S6	Kerjasama dan kepekaan sosial dibutuhkan dalam kerja tim dan pemahaman audiens media pembelajaran.
		S8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik terkait dengan etika desain, hak cipta, dan plagiarisme dalam pembuatan media.
		S9	Sikap tanggung jawab atas pekerjaan sangat diperlukan dalam penyelesaian tugas desain media secara profesional dan mandiri.
		S10	Semangat inovatif dan kemandirian penting untuk mengembangkan media yang kreatif dan adaptif terhadap teknologi terbaru.

	Pengetahuan (P)	S11	Peduli pada pelestarian lingkungan dan nilai sosial budaya membantu menciptakan media yang ramah lingkungan dan sesuai budaya.
		PP4	Konsep umum dan pengetahuan operasional model dan strategi pembelajaran inovatif
		PP5	Konsep umum dan pengetahuan operasional media pembelajaran dan sumber belajar
	Keterampilan Umum (KU)	PP6	Konsep umum dan pengetahuan operasional penilaian dan evaluasi di bidang teknologi pendidikan
		KU1	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis ICT
		KU2	Menunjukkan kinerja mandiri dan terukur dalam pembuatan desain media
		KU5	Mengambil keputusan tepat dalam penyelesaian masalah desain media berbasis ICT
	Keterampilan Khusus (KK)	KU9	Mendokumentasikan dan mengamankan data desain media untuk menjamin orisinalitas dan mencegah plagiarisme
		KK4	Mampu menerapkan model dan strategi pembelajaran inovatif yang berhubungan dengan desain media
		KK5	Menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dan sumber belajar berbasis ICT
		KK6	Menyusun dan melakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran
		KK8	Menerapkan etika profesi dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar desain media pembelajaran berbasis ICT.
CPMK2		Mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran berbasis ICT yang sesuai kebutuhan.	
CPMK3		Mahasiswa mampu merancang media pembelajaran berbasis ICT menggunakan software desain yang relevan.	
CPMK4		Mahasiswa mampu mengembangkan konten media pembelajaran berbasis ICT yang interaktif dan menarik.	
CPMK5		Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan menguji media pembelajaran berbasis ICT dalam konteks pembelajaran.	
CPMK6		Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis ICT berdasarkan feedback pengguna.	
CPMK7		Mahasiswa mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi terkini dalam desain media pembelajaran berbasis ICT.	

Deskripsi Mata Kuliah		Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan teknik dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Mahasiswa akan mempelajari berbagai jenis media digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, mulai dari media grafis, audio, video, hingga multimedia interaktif. Selain itu, mahasiswa juga dibekali keterampilan menggunakan perangkat lunak desain dan alat teknologi terkini untuk membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Mata kuliah ini menekankan pada penerapan teori desain, kreativitas, dan evaluasi media sebagai bagian dari proses pengembangan pembelajaran berbasis ICT.					
Minggu ke-	Kemampuan Akhir Tiap Tahapan Belajar (Sub CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk dan Metode Pembelajaran serta Penugasan Mahasiswa		Waktu (Menit)	Kriteria dan Indikator	Bobot (%)
			Luring	Daring			
1	Menjelaskan ruang lingkup dan konsep dasar desain media berbasis ICT	Pengantar Desain Media Berbasis ICT	Ceramah interaktif dan diskusi		150	Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup dan pentingnya desain media berbasis ICT secara jelas.	5%
2	Menguraikan jenis-jenis media pembelajaran berbasis ICT	Jenis-jenis Media Pembelajaran ICT	Ceramah dan studi literatur		150	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai jenis media pembelajaran ICT.	5%
3	Menjelaskan prinsip dasar desain media pembelajaran	Prinsip Desain Media Pembelajaran	Diskusi kelompok dan presentasi		150	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dasar yang harus diterapkan dalam desain media pembelajaran.	5%
4	Mengaplikasikan konsep desain grafis dalam media pembelajaran ICT	Desain Grafis untuk Media Pembelajaran	Praktik desain grafis menggunakan software desain		150	Mahasiswa mampu membuat desain grafis sederhana	5%

						sesuai prinsip yang benar.	
5	Mendesain storyboard media pembelajaran berbasis ICT	Storyboard Media Pembelajaran	Workshop dan pembuatan storyboard		150	Mahasiswa mampu membuat storyboard media pembelajaran sesuai kaidah desain.	5%
6	Mengintegrasikan audio dan video dalam media pembelajaran	Penggunaan Audio dan Video	Praktik integrasi audio dan video dalam media pembelajaran		150	Mahasiswa mampu mengintegrasikan audio dan video dengan baik ke dalam media pembelajaran.	5%
7	Mengaplikasikan prinsip usability dan interaktivitas pada media pembelajaran	Usability dan Interaktivitas Media	Simulasi dan diskusi usability		150	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip usability dan interaktivitas dalam media pembelajaran.	5%
8	Melaksanakan Ujian Tengah Semester (UTS)	Ujian Tengah Semester	Ujian tulis atau praktik		150	Mahasiswa mampu menjawab soal atau praktik sesuai materi pertemuan 1–7 dengan nilai minimal standar.	15%
9	Mendesain media pembelajaran berbasis multimedia	Desain Media Multimedia	Kuliah tamu dan praktik pembuatan media multimedia		150	Mahasiswa mampu merancang media multimedia pembelajaran yang interaktif dan efektif.	5%
10	Menggunakan perangkat lunak desain media berbasis ICT	Software Desain Media ICT	Praktik penggunaan software desain		150	Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak desain media berbasis ICT dengan baik.	5%

11	Mendesain media pembelajaran berbasis web	Desain Media Berbasis Web	Workshop pembuatan media pembelajaran berbasis web		150	Mahasiswa mampu membuat rancangan media pembelajaran berbasis web yang menarik dan fungsional.	5%
12	Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile	Media Pembelajaran Mobile	Praktik pengembangan media mobile		150	Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile sederhana.	5%
13	Mengintegrasikan evaluasi dalam media pembelajaran berbasis ICT	Evaluasi dalam Media Pembelajaran	Diskusi dan praktik integrasi evaluasi		150	Mahasiswa mampu mengintegrasikan komponen evaluasi dalam media pembelajaran berbasis ICT.	5%
14	Mengelola dan mengembangkan proyek desain media berbasis ICT	Manajemen Proyek Media ICT	Simulasi manajemen proyek dan presentasi		150	Mahasiswa mampu mengelola dan merencanakan proyek desain media secara efektif.	5%
15	Mengkaji etika dan aspek legal dalam desain media berbasis ICT	Etika dan Hukum Media ICT	Diskusi dan studi kasus		150	Mahasiswa mampu menjelaskan dan menerapkan aspek etika serta hukum dalam desain media ICT.	5%
16	Melaksanakan Ujian Akhir Semester (UAS) dan Presentasi Proyek	Ujian Akhir Semester dan Presentasi	Ujian praktik dan presentasi proyek		20%	Mahasiswa mampu menunjukkan hasil desain media berbasis ICT dan menjawab	15%

						soal UAS sesuai kompetensi.	
Jumlah							100%
Daftar Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sadiman, A. S., Rahardjo, B., & Haryono, A. (2016). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Rajawali Pers. 2. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional Media and Technologies for Learning (7th ed.). Pearson Education. 3. Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). Trends and Issues in Instructional Design and Technology (4th ed.). Pearson. 4. Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press. 5. Ally, M. (Ed.). (2009). Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training. Athabasca University Press. 6. Puentedura, R. R. (2009). Transformation, Technology, and Education. Retrieved from http://hippasus.com/resources/tte/ 7. Orey, M. (2010). Emerging Perspectives on Learning, Teaching, and Technology. Creative Commons Attribution. 8. Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2013). Integrating Educational Technology into Teaching (6th ed.). Pearson. 9. Widiati, U., & Cahyono, B. Y. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan Bahasa. Universitas Negeri Malang Press. 10. Badrul H. Khan. (2001). A Framework for Web-based Learning. Educational Technology Publications. 						