



## Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

# Mata Kuliah INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN

Dosen Pengampu: Supri Hartanto, M,Pd






**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| MATA KULIAH  | KODE   | Rumpun MK | BOBOT (sks)   | SEMESTER | TANGGAL PENYUSUNAN  |
|--|--|-----------|---|----------|---|
| Inovasi Media Pembelajaran                         | K<br>43242   | MK Prodi  | 6   | 6        | 1 Maret 2023  |
| OTORISASI  | Dosen Pengembang RPS   |           | Koordinator RMK   |          | Kaprodi   |
| Selly Rahmawati, M.Pd<br>NIS. 19870723 201302 2002 | <br>Supri Hartanto, M.Pd<br>NIS. 19730411 112010041002  |           | <br>Supri Hartanto, M.Pd<br>NIS. 19730411 112010041002 |          | <br>Supri Hartanto, M.Pd<br>NIS. 19730411 112010041002 |
| Capaian Pembelajaran (CP)                          | CPL-PRODI  |           |   |          |   |
| S3   | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;  |           |   |          |   |
| S6   | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;   |           |   |          |   |
| S9   | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;  |           |   |          |   |
| S10  | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.  |           |   |          |   |
| U1   | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya |           |   |          |   |

|                       |  |   |
|-----------------------|--|---|
|                       | U2   | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;  |
|                       | U3   | Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain |
|                       | U5   | Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;   |
|                       | U9   | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.   |
|                       | U11K   | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;                         |
|                       | K8P  | Mampu memanfaatkan teknologi secara daring, dalam pembelajaran  |
|                       | K15P   | Mampu membuat perencanaan, mengaplikasikan bidang keilmuannya untuk membuka peluang usaha dalam bidang pendidikan   |
|                       | P6   | Menguasai fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan   |
|                       | CP MK  |   |
|                       | M1   | Mahasiswa dapat menganalisis dengan baik tentang inovasi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, serta desain media pembelajaran dengan berbasis teknologi (S3, S6, U1, U9, U11K, K8P, P6).   |
|                       | M2   | Mahasiswa dapat membuat inovasi media pembelajaran dengan baik berdasarkan <i>case base learning</i> berbasis komik digital, media interaktif, games interaktif, buku digital, mind mapping berbasis teknologi (S3, S6, S9, S10, U1, U9, K15, P6)               |
|                       | M3   | Mahasiswa mampu menguasai dengan terstruktur tahapan pengembangan inovasi media serta menerapkannya dalam pengembangan media (S3, S6, S9, S10, U1, U2, U3, U5, U9, U11, K8P, K51, P6)   |
| Deskripsi Mata Kuliah | Mata kuliah ini menyajikan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar tentang pembuatan inovasi media pembelajaran. Mata kuliah ini menggunakan pendekatan <i>case base learning</i> dan <i>team base learning</i> dalam penilaiannya. Mata kuliah ini lebih menekankan pada <i>output base learning</i> dengan |   |

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
|                                   | <p>pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dan memberi kontribusi kepada permasalahan dalam pendidikan dan sosial.</p>   |
| Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inovasi Media Pembelajaran</li> <li>2. Desain Inovasi Media Pembelajaran</li> <li>3. Pengembangan Inovasi Media dengan ADDIE</li> <li>4. Analisis Kebutuhan</li> <li>5. Pembuatan Story Board</li> <li>6. Inovasi Media Pembelajaran berbasis Games</li> <li>7. Inovasi Media Pembelajaran berbasis Mind Mapping Voice Text</li> <li>8. Inovasi Media Pembelajaran berbasis Komik Digital</li> <li>9. Inovasi Media Pembelajaran berbasis Kartu Pembelajaran</li> <li>10. Inovasi Media Pembelajaran berbasis Buku Digital Flipbook</li> <li>11. Project Inovasi Media Pembelajaran</li> </ol>  |
| Pustaka                           | <p>Pustaka Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Supri Hartanto. 2021. <i>Media Pembelajaran (Modul)</i>. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta</li> <li>2. Supri Hartanto. <i>Tutorial Media 1-8</i>. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta</li> <li>3. Supri Hartanto. 2020. <i>Media Pembelajaran (Modul)</i>. Jakarta: MOOC PGRI Pusat.</li> <li>4. Supri Hartanto. 2018. <i>Inovasi Media Pembelajaran (Modul)</i>. Yogyakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UPY.</li> <li>5. Azhar Arsyad. 2008. <i>Media Pembelajaran</i>. Jakarta: Rajawali Pers.</li> <li>6. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2012. <i>Media Pembelajaran Manual dan Digital</i>. Jakarta: Ghalia Indonesia.</li> <li>7. Supri Hartanto dan Septian Aji Permana. 2020. Mind Mapping Base Mobile Learning System to Increase Student Creativity. <i>Journal of Physics: Convergence Series</i> 1923 (1): 012013</li> <li>8. Supri Hartanto, Septian Aji Permana dan Rosalia Indriyati Saptatiningsih 2020. MEPETKABA sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi. 2020. <i>Jurnal Pelita PAUD</i> 5 (1) Hal 69-75.</li> </ol> <p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Nazaruddin Safaat. 2004. <i>Aplikasi Berbasis Android: Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android</i>. Jakarta: Informatika.</li> <li>10. Wahana. 2013. <i>Step by Step Menjadi Programmer Android</i>, Yogyakarta: Andi.</li> </ol> |

11. Henky Alexander Mangkulo. 2017. *Power Point untuk Pemula*. Jakarta: Gramedia
12. Catur Hadi Pramono. 2016. *Panduan Belajar Otodidak Power Point*. Jakarta: Gramedia
12. Beranda. 2016. *Mengolah Materi Multimedia untuk Presentasi Power Point*. Jakarta: Gramedi
13. Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Rajawali Press
14. Ana. 2018. *Cara Pembuatan Buku Digital dengan Flipbook*. (Online)  
(<https://caramembuatsaja.blogspot.com/2019/03/cara-membuat-buku-digital-menggunakan.html>)
15. Emayulida. 2018. *Membuat Aplikasi Android*. (Online)  
(<https://emayulida.blogspot.com/2018/07/tutorial-membuat-aplikasi-android-dari.html>)
16. Infoguru. 2016. Trik Membuat Media Interaktif. (Online)  
(<https://www.infoguruku.net/2016/10/trik-mudah-membuat-media-pembelajaran.html>)
17. Ipmpdki. 2019. *Membuat Video Pembelajaran*. (Online) (<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/cara-mudah-membuat-media-video-pembelajaran-dengan-power-point/>)
18. Sutiman. 2013. *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*. (Online)  
(<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310864/penelitian/Media%20dan%20Model-Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>)
19. Gendut. 2020. Membuat Games Edukasi. (Online)  
(<https://videotipsgendut.blogspot.com/2020/01/tutorial-cara-membuat-game-edukasi.html>)
20. Cahya. 2020. *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. <https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie>
21. Anang. 2019. Cara Membuat Video Pembelajaran. (Online). (<https://www.recode.id/cara-membuat-video-pembelajaran/>)
22. Slideshare. 2020. *Membuat Media Pembelajaran Berbasis Android*. (Online).  
(<https://www.slideshare.net/f2kom/membuat-media-pembelajaran-berbasis-android>)

|                       |   |                             |
|-----------------------|---|-----------------------------|
| Media Pembelajaran    | Perangkat Lunak   | Perangkat Keras             |
|                       | <i>Microsoft Office, Ispring, Website2apk, Flipbook, Filmora, snagit, debut</i> | Laptop/komputer, Smartphone |
| Dosen Pengampu        | Supri Hartanto, M.Pd  |                             |
| Mata Kuliah Prasyarat | -   |                             |

| Minggu ke | Sub-CP-MK   | Indikator Penilaian   | Kriteria & Bentuk Penilaian  | Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan  | Materi Pembelajaran   | Bobot Penilaian (%) |
|-----------|---|---|--|--|---|---------------------|
| 1-2       | Mampu Menjelaskan tentang Inovasi Media Pembelajaran serta Desain Inovasi Media | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang kriteria Inovasi media pembelajaran.</li> <li>• Rancangan dasar desain media pembelajaran</li> </ul> | <p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan dan keluasan paparan</li> <li>- Ketepatan dalam pemilihan tema, gambar, jenis huruf, ilustrasi, dan warna</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi tentang jenis-jenis inovasi media</li> <li>- Penilaian desain pembelajaran</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah [TM:2 x (6x50'')]</li> <li>• Diskusi [TM:2 x (6x50'')]</li> <li>• Tugas 1: Menyusun presentasi jenis-jenis media pembelajaran [BT+BM:(1+1)x (6x60'')]</li> <li>• Tugas: Membuat Desain media pembelajaran [BT+BM:(1+1)x (6x60'')]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Pembelajaran</li> <li>• Jenis-Jenis Media</li> <li>• Desain Media Pembelajaran [1] hal 1 - 22 [3] hal 1-6 [5] hal 4 -10</li> </ul> | 10%                 |



|     |   |   |  |   |  |     |
|-----|---|---|--|---|--|-----|
|     |   |   |  | E-learning, Modul, Presentasi, Video, Internet  |  |     |
| 3-5 | Mampu menjelaskan pengembangan inovasi media pembelajaran dengan langkah-langkah ADDIE (Analisis Desain, Development, Implementation, dan Evaluation) dengan baik | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang langkah pengembangan pembelajaran dengan ADDIE.</li> <li>• Kemampuan untuk merancang story board yang berhubungan dengan desain</li> </ul> | <p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan dan keluasan paparan</li> <li>- Desain story board</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi story board</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah [TM:3 x (6x50'')]</li> <li>• Diskusi [TM:3 x (6x50'')]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar<br/>E-learning, Modul, Presentasi, Video, Internet</p> <p>(web)<br/><a href="https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie">https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie</a></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Model ADDIE</li> <li>• Story Board</li> </ul> <p>[1] hal 135-140<br/>[20] hal 1-5</p> | 10% |
| 6   | Mampu Membuat Media Pembelajaran Interaktif berbasis Mind Mapping dengan baik   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mendesain media berbasis mind mapping</li> </ul>   | <p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan mendesain dari tema, warna, jenis huruf, konten, dan</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan <i>case base learning</i></li> <li>• Kuliah [TM:1 x (6x50'')]</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Pembelajaran Interaktif</li> </ul> <p>[1] hal 57-82<br/>[2] Tutorial 3: hal 1-12</p>  | 10% |

|   |  |  |   |  |   |     |
|---|--|--|---|--|---|-----|
|   |  |  | <p>pembuatan mind mapping</p> <p>Bentuk non-test:<br/>- Penilaian hasil program min mind mapping voice text</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek pembuatan media interaktif [TM:1 x (6x50'')]</li> <li>• Tugas: Membuat media pembelajaran interaktif [BT+BM:(1)x(6x 60'')]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar]<br/>Elearning, Modul, Internet, Video, Android</p> <p>(website:<br/><a href="https://www.infoguruku.net/2016/10/trik-mudah-membuat-media-pembelajaran.htm">https://www.infoguruku.net/2016/10/trik-mudah-membuat-media-pembelajaran.htm</a><br/>!)</p> | <p>[4] hal 11-20<br/>[16] hal 1-5</p>   |     |
| 7 | Mampu Membuat Media Pembelajaran Interaktif berbasis | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampun mendesain</li> </ul> | <p>Kriteria:<br/>- Ketepatan mendesain</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan <i>case base learning</i></li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Pembelajaran Interaktif</li> </ul> | 10% |



|  |                          |                             |  |   |  |  |
|--|--------------------------|-----------------------------|--|---|--|--|
|  | Mind Mapping dengan baik | media berbasis mind mapping | <p>dari tema, warna, jenis huruf, konten, dan pembuatan mind mapping</p> <p>Bentuk non-test:<br/>- Penilaian hasil program mind mapping voice text</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah [TM:1 x (6x50'')]</li> <li>• Praktek pembuatan media mind mapping [TM:1 x (6x50'')]</li> <li>• Tugas: Membuat media pembelajaran interaktif [BT+BM:(1)x(6x 60'')]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar]<br/>Elearning, Modul, Internet, Video, Android</p> <p>(website:<br/><a href="https://www.infoguruku.net/2016/10/trik-mudah-membuat-media-pembelajaran.htm">https://www.infoguruku.net/2016/10/trik-mudah-membuat-media-pembelajaran.htm</a><br/>!</p> | <p>[1] hal 57-82<br/>[2] Tutorial 3: hal 1-12<br/>[4] hal 11-20<br/>[16] hal 1-5</p> |  |
|--|--------------------------|-----------------------------|--|---|--|--|

|     |   |   |  |  |  |     |
|-----|---|---|--|--|--|-----|
| 8-9 | Mampu Membuat Game Pembelajaran dengan baik | <ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan membuat media pembelajaran berbasis games</li> </ul> | <p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis games</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian media pembelajaran berbasis games</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan <i>case base learning</i></li> <li>Kuliah [TM:2 x (6x50")]</li> <li>Praktek pembuatan media pembelajaran berbasis games [TM:2 x (6x50")]</li> <li>Tugas : Membuat media pembelaran berbasis games sederhana [BT+BM:(2)x(6x 60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar]<br/>Elearning, Modul, Internet, Video, Tutorial</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Media Pembelajaran berbasis games</li> </ul> <p>[1] hal 109-1028<br/>[2] Tutorial 6: hal 1-21<br/>[4] hal 6-16<br/>[20] hal 1-5</p> | 20% |
|-----|---|---|--|--|--|-----|

|       |   |  |   |  |  |     |
|-------|---|--|---|--|--|-----|
|       |   |  |   | (website)<br><a href="https://videotipsgendut.blogspot.com/2020/01/tutorial-cara-membuat-game-edukasi.html">https://videotipsgendut.blogspot.com/2020/01/tutorial-cara-membuat-game-edukasi.html</a>   |  |     |
| 10-11 | Mampu Mendesain Buku Digital Menggunakan Software Microsoft Office dan Flipbook dengan baik | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mendesain buku digital</li> <li>• Kemampuan menggunakan program Flipbook</li> </ul> | <p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan dalam mendesain buku digital dari unsur warna, gambar, tema dan jenis huruf</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penilaian hasil kerja buku digital</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan <i>project base learning</i></li> <li>• Kuliah [TM:2 x (6x50")]</li> <li>• Praktek pembuatan buku digital dengan flipbook [TM:1 x (6x50")]</li> <li>• Tugas: Membuat Buku Digital dengan Flipbook [BT+BM:(1)x(1x 60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar]</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Pembelajaran Berbasis Buku Digital [1] hal 22-48 [2] hal 1-11 [14] hal 1-4</li> </ul> | 10% |

|       |  |  |  |  |  |     |
|-------|--|--|--|--|--|-----|
|       |  |  |  | <p>Elearning, Modul, Internet, Video, Android</p> <p>(website)<br/> <a href="https://caramembuatsaja.blogspot.com/2019/03/cara-membuat-buku-digital-menggunakan.html">https://caramembuatsaja.blogspot.com/2019/03/cara-membuat-buku-digital-menggunakan.html</a>)</p> |  |     |
| 12    | Ujian Tengah Semester  |  |  |  |  | 10% |
| 13-15 | Mampu merancang dan membuat Inovasi media pembelajaran berdasarkan pada permasalahan di sekolah maupun di lingkungan dnegan baik | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat Inovasi media pembelajaran</li> <li>• Mampu membuat memberikan solusi terhadap permasalahan di sekolah maupun instansi</li> <li>• Mampu mempresentasikan dengan baik</li> </ul> | <p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemampuan membuat media pembelajaran</li> <li>- Kemampuan memberikan solusi permasalahan berdasarkan hasil observasi</li> <li>- Kemampuan medesain media Pembelajaran</li> </ul> | <p>Pendekatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Team Base Project</i></li> <li>• Praktek Pembuatan media inovasi pembelajaran secara berkelompok</li> <li>• Tugas: Membuat imedia inovasi</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opening media</li> <li>• <i>Hiperlink</i></li> <li>• Animasi</li> <li>• Kontent media</li> <li>• Pembuatan petunjuk</li> <li>• Navigasi</li> </ul> <p>[4] hal 11-40<br/> [7] hal 56-65<br/> [8] hal 69-75<br/> [9] hal 5-38<br/> [10] hal 7-19<br/> [22] hal 1-13</p> | 30% |

|    |                      |  |   |   |  |     |
|----|----------------------|--|---|---|--|-----|
|    |                      |  | <p>dan mempre-<br/>sentasikan</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek membuat media</li> <li>- Presentasi hasil observasi di lapangan</li> <li>- Presentasi hasil</li> </ul> | <p>pembelajaran dengan langkah ADDIE</p> <p>[BT+BM:3x(6x60")]</p> <p>Media &amp; Sumber Belajar]<br/>Elearning, Modul, Internet, Video, Tutorial</p> <p>(website)<br/><a href="https://www.slideshare.net/f2kom/membuat-media-pembelajaran-berbasis-android">https://www.slideshare.net/f2kom/membuat-media-pembelajaran-berbasis-android</a></p> |  |     |
| 16 | Ujian Akhir Semester |  |   |   |  | 10% |

TM: Tatap Muka, BT: Belajar Terstruktur, BM: Belajar Mandiri, RMK: Rumpun Mata Kuliah.

# DAFTAR HADIR KULIAH SEMESTER GENAP

## INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PPKn

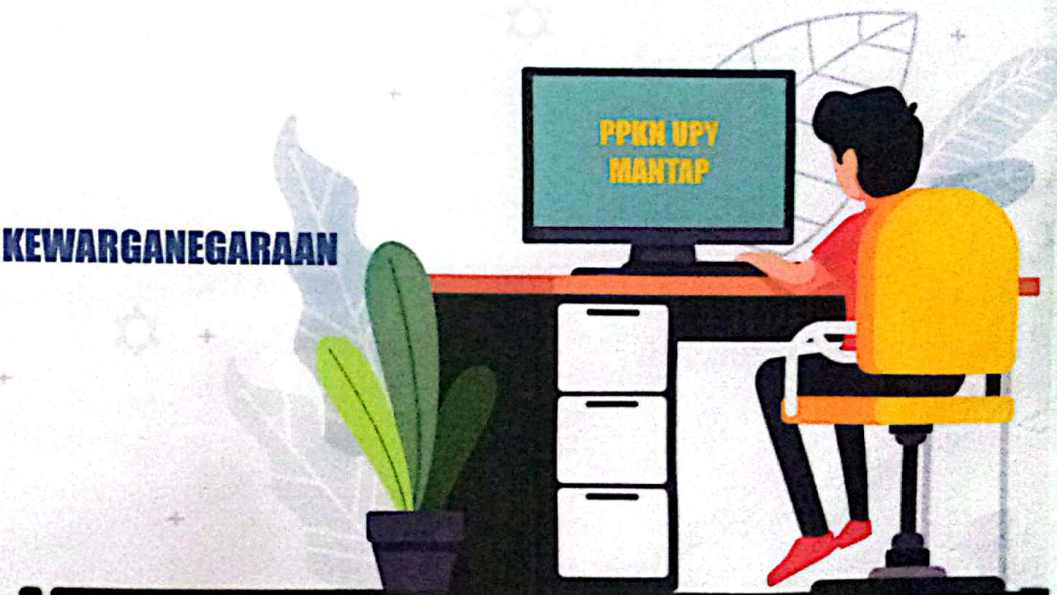
Supri Hartanto, M. Pd.

Semester : VI (enam)

Kelas : 20A



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**







FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

KONTRAK PERKULIAHAN

Nama Dosen : Supri Hartanto, M. Pd.  
Mata Kuliah : Inovasi Media Pembelajaran PPKn  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Kelas/Angkatan : 20A  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2022/2023

**CAPAIAN PEMBELAJARAN/LEARNING OUTCOME**

Mahasiswa mampu untuk mengaplikasikan ilmu tentang media sebagai dasar inovasi media pembelajaran yang dapat memberi solusi permasalahan pendidikan

**SOFTSKILLS**

Inovatif, berdaya saing, mandiri, kreatif, menghargai karya orang lain

**BAHAN KAJIAN**

- Inovasi media pembelajaran
- Novelty karya media
- Desain inovatif
- ADDIE dalam inovasi media
- Analisis kebutuhan
- Storyboard
- Teknik animasi
- Projek kartu, mind map, game, flipbook, komik



### KETENTUAN /KESEPAKATAN

1. Kehadiran mahasiswa dalam kuliah minimal 75 % dari total tatap muka.
2. Toleransi keterlambatan kuliah maksimal 15 menit
  - mahasiswa terlambat lebih dari 15 menit tidak diperkenankan ikut kuliah (kecuali ada alasan yang diterima dosen).
  - Dosen terlambat lebih dari 15 menit kuliah ditiadakan (kecuali ada pemberitahuan kepada mahasiswa) dan diganti hari lain.
3. Mahasiswa wajib mengikuti UAS
4. Dalam perkuliahan/konsultasi dengan dosen, mahasiswa wajib berperilaku sopan (berbicara, berpakaian).
5. Mahasiswa wajib bersepatu, atasan baju (bukan kaos), dan bawahan non jeans
6. Senin – Jumat wajib berpakaian : wanita menggunakan rok/celana non jeans, laki-laki menggunakan celana non jeans, bersepatu

### PENILAIAN HASIL BELAJAR

| No    | Uraian (bahan kajian)  | Bobot (%) |
|-------|------------------------|-----------|
| 1.    | Tugas Project Kelompok | 30        |
| 2.    | Tugas Insruidu         | 15        |
| 3.    | Penguasaan teknologi   | 10        |
| 4.    | Presentasi             | 10        |
| 5.    | Kehadiran              | 10        |
| 5.    | UAS                    | 15        |
| 6.    | Partisipasi            | 10        |
| Total |                        | 100       |

Ketua Program Studi,

(Supri Hartanto, M.Pd)

Dosen Pengampu,

(Supri Hartanto, M. Pd.)

Yogyakarta, .... Maret 2023

Ketua Kelas /Angkatan

(..... Ali Maksu.....)





DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
Tahun Akademik : 2022/2023
Semester : GENAP
Dosen : Supri Hartanto, [0511047303]

Kode Matakuliah : K43242
Matakuliah : INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN
Substansi : 6 SKS
Kelas : 20A

Semester :
Hari :
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruangan :

Table with columns for No, N.P. Mahasiswa, Nama Mahasiswa, and 15 columns for attendance (1-15), plus columns for Jumlah Hadir and % Hadir. Rows list 20 students with their respective attendance marks and totals.

Lembar 1 : UJUK Dosen
Lembar 2 : UJUK Anisid Program Studi





DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
Tahun Akademik : 2022/2023
Semester : GENAP
Dosen : Supri Hartanto, [0511047303]

Kode Matakuliah : K43242
Matakuliah : INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN
Bobot : 6 SKS
Kelas : 20A

Semester :
Hari :
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang :

Table with columns: No, NP Mahasiswa, Nama Mahasiswa, B/U/P, 1-15, Jumlah Hadir, % Hadir. Contains handwritten attendance marks for students 21, 22, and 23.

Handwritten continuation of the attendance list for students 24 through 31, including names like Raisatul Munta, Juliana Cerna Cesarig, and others, with corresponding attendance marks.



PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA. 2022/2023 Sem. GENAP

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
Matakuliah : INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN [K43242]
Bobot : 6 SKS
Dosen : Supri Hartanto, [0511047303]

Kelas : 20A
Hari : -
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang : -

Table with 6 columns: Pert, Tanggal, Pokok Bahasan, Sub-Pokok Bahasan, Jml Mhs, Paraf. It contains 15 rows of lesson data with handwritten entries and signatures.





**PRESENSI UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN – S1  
Matakuliah : INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN  
Kode MK : K43242  
Dosen : Supri Hartanto., S.Pd.M.Pd

Kelas : 20A  
Ruang :  
Hari/Tanggal : Senin, 03-07-2023  
Waktu : 13:15 - 14.45

| No | NPM         | Nama Mahasiswa                | B/U/P | Tanda Tangan | Nilai |
|----|-------------|-------------------------------|-------|--------------|-------|
| 1  | 20144300001 | UMAYAH                        | B     |              | A     |
| 2  | 20144300002 | SITI NUR WIDYANINGRUM         | B     |              | A     |
| 3  | 20144300003 | LORENSIA VENI VENALIA         | B     |              | A     |
| 4  | 20144300004 | BAGAS ARI NUGRAHA             | B     |              | A     |
| 5  | 20144300008 | CIKA OKTAVIANI                | B     |              | A     |
| 6  | 20144300009 | LATIFATUL ULFAH               | B     |              | A     |
| 7  | 20144300010 | VERRANISA SEVIA NURAINI       | B     |              | A     |
| 8  | 20144300011 | ANINDITA SALMA RAMADHANI      | B     |              | A     |
| 9  | 20144300012 | FANNY RAHMASARI NADILAH       | B     |              | A     |
| 10 | 20144300013 | BRIGITA JUNAINSI TANI         | B     |              | A     |
| 11 | 20144300014 | ANGGRA MUGHNI                 | B     |              | A     |
| 12 | 20144300019 | YULIAN CEMA CESARIO           | B     |              | A     |
| 13 | 20144300020 | ALI MASUM                     | B     |              | A     |
| 14 | 20144300024 | MUHAMMAD AVARAE LINCHA MOEKTI | B     |              | A     |
| 15 | 20144300025 | ZUHDAN RABBANI                | B     |              | A     |
| 16 | 20144300026 | MEISYA RESHIFA PUTRI          | B     |              | A     |
| 17 | 20144300027 | ATIQA KURNIASIH               | B     |              | A     |
| 18 | 20144300028 | SASKIA RAHMA FEBRIANDINI      | B     |              | A     |
| 19 | 20144300029 | SINTA ANITASARI               | B     |              | A     |
| 20 | 20144300030 | APREZA KUSUMA WARDHANA        | B     |              | A     |
| 21 | 20144300031 | SALSABILA BUNGA PERMATA       | B     |              | A     |
| 22 | 20144300032 | NADILA NUR ROKHMAH            | B     |              | A     |
| 23 | 20144300033 | ANGGUN PUTRI FATMALA          | B     |              | A     |
| 24 | 20144300034 | AHMAD FARHAN ALROZAK          | B     |              | A     |
| 25 | 20144300035 | ANISA RAHMAWATI               | B     |              | A     |



PRESENSI UJIAN AKHIR SEMESTER GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN -- S1  
 Matakuliah : INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN  
 Kode MK : K43242  
 Dosen : Supri Hartanto, S.Pd.M.Pd

Kelas : 20A  
 Ruang :  
 Hari/Tanggal : Senin, 03-07-2023  
 Waktu : 13:15 - 14:45

| No | NPM         | Nama Mahasiswa          | B/U/P | Tanda Tangan       | Nilai |
|----|-------------|-------------------------|-------|--------------------|-------|
| 26 | 20144300036 | LIA RIZKI INDRIYANTI    | B     | <i>[Signature]</i> | A     |
| 27 | 20144300038 | LA ODE YUDI HENDARSAH   | B     | -                  | C-    |
| 28 | 20144300039 | VANI NUR CHOLIMAH       | B     | <i>[Signature]</i> | A     |
| 29 | 20144300041 | ROISATUL MUNA           | B     | <i>[Signature]</i> | A     |
| 30 | 20144300042 | THERESIA GRASINDA BEREK | B     | <i>[Signature]</i> | B+    |
| 31 | 20144300043 | EKO MAULANA WITANTO     | B     | <i>[Signature]</i> | A--?  |

Pengawas

1. *[Signature]* ( *[Signature]* )  
 2. ( \_\_\_\_\_ )  
 3. ( \_\_\_\_\_ )  
 4. ( \_\_\_\_\_ )

Yogyakarta, 03-07-2023

*[Signature]*  
 Supri Hartanto, S.Pd.M.Pd