



Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Mata Kuliah
**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI**

Dosen Pengampu: Supri Hartanto, M,Pd






Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta





UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
Media Pembelajaran Berbasis IT		MK Prodi	2	6	3 Maret 2023
OTORISASI		Dosen Pengembang RPS  Selly Rahmawati, M.Pd NIS. 19870723 201302 2002	Koordinator RMK  Supri Hartanto, M.Pd NIS. 19730411 112010041002		Kaprodi  Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, MPd
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;			
	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
	CP MK	
	M1	Mahasiswa dapat mengetahui tentang berbagai kriteria, jenis-jenis media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi
	M2	Mahasiswa dapat mendesain media pembelajaran berbasis teknologi informasi pada pembelajaran Sejarah.
	M3	Mahasiswa mampu membuat media pembelajaran sejarah menggunakan teknologi informasi
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini menyajikan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi pembelajaran Sejarah.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran berbasis komputer teknologi 2. Desain media pembelajaran 3. Layout media pembelajaran 4. Media interaktif 5. Novelty media 6. Media berbasis permainan 7. Media berbasis kartu 8. Media berbasis flipbook 9. Media pembelajaran interaktif 10. Proyek Media 	
Pustaka	<p>Pustaka Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Supri Hartanto. 2021. <i>Media Pembelajaran (Modul)</i>. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta 2. Supri Hartanto. <i>Tutorial Media 1-8</i>. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta 3. Supri Hartanto. 2020. <i>Media Pembelajaran (Modul)</i>. Jakarta: MOOC PGRI Pusat. 4. Supri Hartanto. 2018. <i>Inovasi Media Pembelajaran (Modul)</i>. Yogyakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UPY. 5. Azhar Arsyad. 2008. <i>Media Pembelajaran</i>. Jakarta: Rajawali Pers. 	

	<p>6. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2012. <i>Media Pembelajaran Manual dan Digital</i>. Jakarta: Ghalia Indonesia.</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>Pendukung</p> <p>9. Nazaruddin Safaat. 2004. <i>Aplikasi Berbasis Android: Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android</i>. Jakarta: Informatika.</p> <p>10. Wahana. 2013. <i>Step by Step Menjadi Programmer Android</i>, Yogyakarta: Andi.</p> <p>11. Henky Alexander Mangkulo. 2017. <i>Power Point untuk Pemula</i>. Jakarta: Gramedia</p>	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak	Perangkat Keras
	Microsift Power Point, Voice Text	Laptop/komputer, Smartphone
Dosen Pengampu	Supri Hartanto, M.Pd	
Mata Kuliah Prasyarat	-	

Ming gu ke	Sub-CP-MK	Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
1-3	Mampu Menjelaskan tentang Media Pembelajaran dan jenis-jenis media, serta mendesain media pembelajaran dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang kriteria media pembelajaran berbasis IT. 	Kriteria: - Ketepatan dan keluasan paparan	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah [TM:2 x (2x50'')] Tugas 1: Menyusun presentasi jenis-jenis media 	<ul style="list-style-type: none"> Media Pembelajaran Jenis-Jenis Media Desain Media Pembelajaran 	10%

				<p>pembelajaran berbasis IT [BT+BM:(1+1)x (2x60'')]</p> <p>Media & Sumber Belajar E-learning, Modul, Presentasi, Video, Internet</p>		
4-5	<p>Mampu Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Teknologi Informasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mendesain Media Interaktif berbasis Teknologi Informasi • 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam mendesain Media Interaktif dari unsur warna, gambar, tema dan jenis huruf <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penilaian hasil kerja media pembelajaran interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan <i>case base learning</i> • Kuliah [TM:2 x (2x50'')] • Praktek pembuatan buku digital dengan flipbook [TM:2 x (2x50'')] • Tugas: Membuat Media Pembelajaran Interaktif berbasis IT 	<ul style="list-style-type: none"> • Media Pembelajaran Interaktif 	15%

				<p>[BT+BM:(2)x(2x60")]</p> <p>Media & Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video, Android</p>		
6-7	<p>Mampu Mendesain Media Pembelajaran Interaktif berbasis Permainan Menggunakan Teknologi Informasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mendesain Media berbasis Teknologi permainan dengan menggunakan Informasi 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketepatan dalam mendesain Media permainan dari unsur warna, gambar, tema dan jenis huruf <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penilaian hasil kerja media pembelajaran berbasis permainan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan <i>project base learning</i> • Kuliah [TM:2 x (2x50")] • Praktek pembuatan media pembelajaran berbasis permainan [TM:2 x (2x50")] <p>Media & Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran games pendidikan 	15%

8-9	Mampu Mendesain Media Pembelajaran buku digital menggunakan program flipbook profesional	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan mendesain buku digital dengan menggunakan program flipbook 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam mendesain Media buku digital dari unsur warna, gambar, tema dan jenis huruf <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian hasil kerja pembuatan buku digital menggunakan flipbook 	<ul style="list-style-type: none"> Pendekatan <i>project base learning</i> Kuliah [TM:2 x (2x50'')] Praktek pembuatan media pembelajaran berbasis buku digital [TM:2 x (2x50'')] <p>Media & Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video</p>	<ul style="list-style-type: none"> Media pembelajaran buku digital dengan menggunakan flipbook 	10%
10	Ujian Tengah Semester					10%
10-15	Project Pembuatan Media Pembelajaran berupa: Kartu Pembelajaran, Komik Digital, Media Pembelajaran Interaktif, dan	Kemampuan mendesain Kartu Pembelajaran, Komik Digital, Media Pembelajaran Interaktif, dan	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam mendesain Kartu Pembelajaran, Komik Digital, 	<ul style="list-style-type: none"> Pendekatan <i>project base learning</i> Kuliah [TM:5 x (5x50'')] 	Media pembelajaran Kartu Pembelajaran, Komik Digital, Media Pembelajaran Interaktif, dan Games Pembelajaran	30%

	Games Pembelajaran (Berkelompok)	Games Pembelajaran secara berkelompok	Media Pembelajaran Interaktif, dan Games Pembelajaran dari unsur warna, gambar, tema dan jenis huruf Bentuk non-test: - Penilaian hasil kerja pembuatan Kartu Pembelajaran, Komik Digital, Media Pembelajaran Interaktif, dan Games Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek pembuatan media Kartu Pembelajaran, Komik Digital, Media Pembelajaran Interaktif, dan Games Pembelajaran [TM:5 x (5x50")] <p>Media & Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video</p>		
16	Ujian Akhir Semester Presentasi Project					10%

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



DAFTAR HADIR KULIAH
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

MATA KULIAH : Media Pembelajaran Berbasis IT

DOSEN : Supri Hartanto, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
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 : Media Pembelajaran Berbasis IT
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Kelas/Angkatan : VI
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2023/2024

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Mahasiswa mampu mengimplementasikan teknologi Informasi dalam pembuatan Media Pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan Sejarah.

SOFTSKILLS

Mandiri, cermat, bertanggungjawab, menghargai karya orang lain

BAHAN KAJIAN

1. Media pembelajaran berbasis komputer teknologi
2. Desain media pembelajaran
3. Layout media pembelajaran
4. Media interaktif
5. Novelty media
6. Media berbasis permainan
7. Media berbasis kartu
8. Media berbasis flipbook
9. Media pembelajaran interaktif
10. Proyek Media

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 Media Individu	20
2.	Project Media Kelompok	30
3.	Presentasi individu	15
4.	Kehadiran	10
5.	Penguasaan teknologi	10
5.	UAS	5
6.	Partisipasi	10
Total		100

Ketua Program Studi,



(Dr. Muhammad Iqbal Birsyada, MPd)

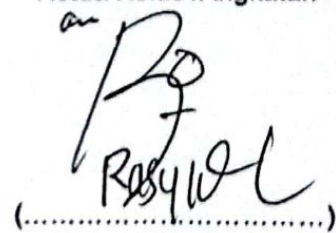
Dosen Pengampu,



(Supri Hartanto, M.Pd)

Yogyakarta, 9 Maret 2023

Ketua Kelas /Angkatan



(.....)



DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : PENDIDIKAN SEJARAH
Tahun Akademik : 2022/2023
Semester : GENAP
Dosen : SUPRI HARTANTO [0511047303]

Kode Matakuliah : K4427
Matakuliah : MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT
Bobot : 2 SKS
Kelas : A1

Semester Hari Pukul Ruang : 00:00 s.d. 00:00 110 1310

Table with columns: No, NP Mahasiswa, Nama Mahasiswa, B.U/P, 1-16, Jumlah Hadir, % Hadir. Contains student names and attendance marks for 20 students.

Lembar 1 : Untuk Dosen
Lembar 2 : Untuk Asip Program Studi.

23. Taffarel Diaz (20100049900038)
29. 19144900018 Ahmad YUNUS 2

Handwritten notes and signatures at the bottom of the page, including names like Ahmad, Alayha, and Ahmad Almal.



Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta Telp. 0274-376808, 373198 Fax. 0274-376808

DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : PENDIDIKAN SEJARAH
 Tahun Akademik : 2022/2023
 Semester : GENAP
 Dosen : SUPRI HARTANTO [0611047303]

Kode Matakuliah : K44227
 Matakuliah : MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT
 Bobot : 2 SKS
 Kelas : A1

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

No	NP Mahasiswa	Nama Mahasiswa	B/U/P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Hadir	% Hadir
21	20144400040	FAJAR KURNIAWAN		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	13	86
22	20144400041	ARUM ASTI ANDANI		1	1	1	1	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	73

25.14144400035 Ahmad Kresna

~~1~~ ~~1~~

Lembar 1 : Untuk Dosen
 Lembar 2 : Untuk Arsip Program Studi



PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA. 2022/2023 Sem. GENAP

Program Studi : PENDIDIKAN SEJARAH
 Matakuliah : MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT (K44227)
 Bobot : 2 SKS
 Dosen : SUPRI HARTANTO [0511047303]

Kelas : A1
 Hari :
 Pukul : 00:00 s.d. 00:00
 Ruang :

Pert	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jml Mhs	Paraf
I	9/3	pengantar mesa berbasis teknologi	- pengertian mesa IT - jenis mesa	E-learn	
II	16/3	Dasar desain mesa IT	- Desain vektor - Teknik	21	
III	23/3	Lay out mesa	- tata letak - Konsep mesa	22	
IV	30/3	Desain block dan clear	- teknik desain block - Teknik desain clear	23	
V	6/4	warna & font	- Color & CO 20 - Dafont	18	
VI	13/4	mouse over, mouse click	- perbedaan mouse over & click	20	
VII	20/4	Slide master	desain desain slide master	21	
VIII	27/4	LTS	- praktik mesa	22	
IX	4/5	Novelty mesa	Rancangan mesa untuk project	19	
X	11/5	mesa berbasis permainan	- Desain permainan - Icon permainan	20	
XI	18/5	mesa berbasis kartu	- Desain kartu - Desain soal	19	
XII	25/5	mesa berbasis Flip book	- Desain buku digital - Program flip	21	
XIII	1/6	media interaktif	- Link - program	22	
XIV	8/6	presentasi project akhir mesa	- mesa kartu - mesa interaktif	22	
XV	15/6	presentasi project akhir mesa	- Flip book - kartu	23	



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

Program Studi : PENDIDIKAN SEJARAH – S1
 Matakuliah : MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT
 Kode MK : K44227
 Dosen : Supri Hartanto., S.Pd.M.Pd

Kelas : A1
 Ruang :
 Hari/Tanggal : Kamis, 06-07-2023
 Waktu : 10:00 - 11:30

No	NPM	Nama Mahasiswa	B/U/P	Tanda Tangan	Nilai
1	19144400018	AHMAD YUNUS ZUBAIDI Z.E	B		C+
2	19144400035	AHMAD KRESNA REKSA TOCHFATUL ATFAL	B		A-
3	20144400003	MUHAMMAD NURUN ' ALA NUUR	B		A
4	20144400004	IRNAWATI DEWI	B		A
5	20144400005	DHIYA HASNA LATHIFAH	B		A-
6	20144400006	DHORIKA HASNA PUTRI NATA	B		A
7	20144400008	ADISTI RISKA ARI ANDANI	B		A
8	20144400009	DITO DWI FERNANDO	B		A
9	20144400011	AZRIEL SATRIA MUKTI	B		A
10	20144400017	DIAN AUDINA	B		A
11	20144400018	YOLA DWI JULIANTI	B		B+
12	20144400019	LUQDINA APRILIA HAPSARI	B		B+
13	20144400021	ANNAS MARUF PRAMUHARAM	B		A
14	20144400022	RASYID LAFAH ROZI PRAMUDITA	B		A
15	20144400023	RADHITYA EKA WIDJANARKO	B		A
16	20144400025	LIA JANUARSIH	B		A
17	20144400030	ADNAN HIDAYAT PURNAMA	B		A
18	20144400032	KIKI AGUS PRIYATIN	B		A-
19	20144400034	NANDHITA IKA APRILIA	B		A
20	20144400035	NIKEN PUSPITA SARI	B		A
21	20144400036	JIHAN ANA IRIANI	B		A
22	20144400037	HABIB AKBAR NURHAKIM	B		A
23	20144400040	FAJAR KURNIAWAN	B		A
24	20144400041	ARUM ASTI ANDANI	B		X

Pengawas

- (_____)
- (_____)
- (_____)
- (_____)

Yogyakarta, 06-07-2023

Supri Hartanto, S.Pd.M.Pd