



# UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp. (0274) 376808, 373198, 373038 Fax. (0274) 376808

E-mail : [info@upy.ac.id](mailto:info@upy.ac.id)

**P E T I K A N**  
**KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
Nomor : 115.1/SK/REKTOR-UPY/IX/2023

Tentang

**PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GASAL  
TAHUN AKADEMIK 2023/2024 DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Menimbang : dst.  
Mengingat : dst.  
Memperhatikan: dst.

**M E M U T U S K A N**

- Menetapkan : PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2023/2024 DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
- Pertama : Mengangkat Saudara yang namanya tersebut pada lajur 2 Lampiran keputusan ini sebagai Dosen Pengampu Mata Kuliah pada Semester Gasal Tahun Akademik 2023/2024.
- Kedua : Menugaskan kepada para Dosen Pengampu Mata Kuliah dimaksud untuk melaksanakan pembelajaran matakuliah sebagaimana tercantum pada lajur 3 lampiran keputusan ini dengan sebaik-baiknya dan kepada yang bersangkutan diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatunya akan ditinjau kembali apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

PETIKAN Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 01 September 2023  
Rektor,

ttd

Dr. Ir. Paiman, M.P.  $\Sigma$   
NIS. 19650916 199503 1 003 *PK*

Untuk Petikan yang sah  
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan

Ahmad Riyadi, S.Si, M.Kom  
NIS. 19690214 199812 1 006

Tembusan disampaikan kepada :

1. Para Wakil Rektor
2. Para Dekan dan Direktur
3. Para Ketua Program Sarjana

Lampiran Keputusan Rektor Universitas PGRI Yogyakarta  
Nomor : 115.2/SK/REKTOR-UPY/IX/2023  
Tanggal : 01 September 2023

NO.	NAMA PENGAJAR & NIDN	MATA KULIAH	KODE MK	SKS	SEMESTER/ KELAS	PROGRAM
1. s.d 55						
56	Supri Hartanto, M.Pd. 0511047303	Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Penelitian Tindakan Kelas Fotografi Pancasila Inovasi Pembelajaran Digital AUD Pancasila	KKM43328 KKM43544 KKM43550 K43145 UKM49108 KKM49166 UKM45107	2 2 2 2 2 2 2	III/ A VI/ A VI/ A VIII/ A I/ A1 VI/ A1 I/ A1	Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Sarjana Pendidikan Guru PAUD Program Sarjana Pendidikan Guru PAUD Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa
57 Dst.						

Untuk Petikan yang sah:

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan



Ahmad Riyadi, S.Si., M.Kom  
NIS. 19690214 199812 1 006

Rektor

ttd

Dr. Ir. Paiman, M.P  
NIS. 19650916 199503 1 003



Kampus  
Merdeka  
INDONESIA RAYA

PPKn UPY



Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Mata Kuliah  
**MEDIA PEMBELAJARAN**

Dosen Pengampu: Supri Hartanto, M,Pd



Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
MATA KULIAH: MEDIA PEMBELAJARAN**



Nama Dosen : Supri Hartanto, MPd  
Institusi : Universitas PGRI Yogyakarta





**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2023**

**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
Media Pembelajaran	KKM 43329	MK Prodi	2	3	10 Agustus 2021
OTORISASI	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK		Kaprodi
 Selly Rahmawati, M.Pd NIS. 19870723 201302 2002	 Supri Hartanto, M.Pd NIS. 19730411 112010041002		 Supri Hartanto, M.Pd NIS. 19730411 112010041002		 Supri Hartanto, M.Pd 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 keahliannya 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 media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, serta desain media pembelajaran dengan berbasis teknologi (S3, S6, U1, U9, U11K, K8P, P6).
	M2	Mahasiswa dapat membuat media pembelajaran dengan baik berdasarkan <i>case base learning</i> berbasis buku digital, konversi ke android, media interaktif, video, games dan tutorial (S3, S6, S9, S10, U1, U9, K15, P6)

	M3	Mahasiswa mampu menguasai dengan terstruktur tahapan pengembangan media serta menerapkannya dalam pengembangan media (S3, S6, S9, S10, U1, U2, U3, U5, U9, U11, K8P, K51, P6)
	M3	Mahasiswa dapat membuat media pembelajaran berbasis android dengan pendekatan <i>team base project</i> berdasarkan hasil observasi di lapangan untuk menyelesaikan permasalahan pendidikan atau sosial (S3, S6, S9, S10, U1, U2, U3, U5, U9, U11K, K8P, K15, P6)
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini menyajikan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar tentang pembuatan 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 pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dan memberi kontribusi kepada permasalahan dalam pendidikan dan sosial.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media Pembelajaran</li> <li>2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran</li> <li>3. Desain Media Pembelajaran</li> <li>4. Media Pembelajaran berbasis Buku Digital</li> <li>5. Konversi Program ke Android</li> <li>6. Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>7. Media Pembelajaran berbasis Video</li> <li>8. Media Memfasilitasi Model Pembelajaran</li> <li>9. Media Pembelajaran berbasis Games</li> <li>10. Media Pembelajaran Tutorial</li> <li>11. Dasar-Dasar Desain Media dengan ADDIE</li> <li>12. Project Desain 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> </ol>	

4. Supri Hartanto. 2018. *Inovasi Media Pembelajaran (Modul)*. Yogyakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UPY.
5. Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
6. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2012. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
7. Supri Hartanto dan Septian Aji Permana. 2020. Mind Mapping Base Mobile Learning System to Increase Student Creativity. *Journal of Physics: Convergence Series* 1923 (1): 012013
8. Supri Hartanto, Septian Aji Permana dan Rosalia Indriyati Saptatiningsih 2020. MEPETKABA sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi. 2020. *Jurnal Pelita PAUD* 5 (1) Hal 69-75.

#### Pendukung

9. Nazaruddin Safaat. 2004. *Aplikasi Berbasis Android: Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Jakarta: Informatika.
10. Wahana. 2013. *Step by Step Menjadi Programmer Android*, Yogyakarta: Andi.
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. lpmpdki. 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) <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> 20. Cahya. 2020. <i>Desain Pembelajaran Model ADDIE</i> . <a href="https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie">https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie</a> 21. Anang. 2019. Cara Membuat Video Pembelajaran. (Online). ( <a href="https://www.recode.id/cara-membuat-video-pembelajaran/">https://www.recode.id/cara-membuat-video-pembelajaran/</a> ) 22. Slideshare. 2020. <i>Membuat Media Pembelajaran Berbasis Android</i> . (Online). ( <a href="https://www.slideshare.net/f2kom/membuat-media-pembelajaran-berbasis-android">https://www.slideshare.net/f2kom/membuat-media-pembelajaran-berbasis-android</a> )	
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 (%)
1-3	Mampu Menjelaskan tentang Media Pembelajaran dan jenis-jenis media, serta mendesain media pembelajaran dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan menjelaskan tentang kriteria media pembelajaran.</li> </ul>	Kriteria: - Ketepatan dan keluasan paparan - Ketepatan dalam pemilihan tema, gambar,	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah Online [TM:3 x (3x50")]</li> <li>Diskusi Online [TM:3 x (3x50")]</li> <li>Tugas 1:</li> </ul>	<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</li> </ul>	10%

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Rancangan dasar desain media pembelajaran</li> </ul>	<p>jenis huruf, ilustrasi, dan warna</p> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi tentang jenis-jenis media</li> <li>Penilaian desain pembelajaran</li> </ul>	<p>Menyusun presentasi jenis-jenis media pembelajaran [BT+BM:(1+1)x(2x60")]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas 2: Membuat Desain media pembelajaran [BT+BM:(1+1+1)x(2x60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar E-learning, Modul, Presentasi, Video, Internet</p>	[5] hal 4 -10	
4	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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan <i>case base learning</i></li> <li>Kuliah Online [TM:1 x(1x50")]</li> <li>Praktek pembuatan</li> </ul>	<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>dan jenis huruf</p> <p>Bentuk non-test: - Penilaian hasil kerja buku digital</p>	<p>buku digital dengan flipbook [TM:1 x (1x50")]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas 3: Membuat Buku Digital dengan Flipbook [BT+BM:(1)x(1x60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video, Android</p> <p>(website) <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>		
--	--	--	---	--	--	--

5	Mampu Mengkonversi Program ke Android menggunakan Ispring dan Web2Apk Builder dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan mengoperasikan Ispring</li> <li>• Kemampuan menggunakan Web2Apk Builder</li> </ul>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan konversi ke Android</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penilaian hasil kerja konversi ke android</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan <i>case base learning</i></li> <li>• Kuliah Online [TM:1 x (1x50")]</li> <li>• Praktek konversi ke android [TM:1 x (1x50")]</li> <li>• Tugas 4: Konversi ke Android [BT+BM:(1)x(1x 60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video, Android</p> <p>(wesite) <a href="https://emayulida.blogspot.com/2018/07/tutorial-membuat-">https://emayulida.blogspot.com/2018/07/tutorial-membuat-</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konversi ke Android [1] hal 50-57 [2] Tutorial 2: hal 1-10 [6] hal 24-29 [15] hal 1-4</li> </ul>	5%
---	---	---	--	---	---	----

				<a href="#">aplikasi-android-dari.html</a>		
6	Mampu Membuat Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan mendesain media interaktif</li> </ul>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan mendesain dari tema, warna, jenis huruf, konten, dan konversi ke android</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian hasil program media interaktif berbasis android</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan <i>case base learning</i></li> <li>Kuliah Online [TM:1 x (1x50")]</li> <li>Praktek pembuatan media interaktif [TM:1 x (1x50")]</li> <li>Tugas 5: Membuat media pembelajaran interaktif [BT+BM:(1)x(1x 60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video, Android</p> <p>(website:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media Pembelajaran Interaktif</li> </ul> <p>[1] hal 57-82 [2] Tutorial 3: hal 1-12 [4] hal 11-20 [16] hal 1-5</p>	10%

				<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> !		
7	Mampu Membuat Video Pembelajaran dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan membuat video pembelajaran</li> </ul>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan membuat video pembelajaran dari sisi tayangan, suara dan konten</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian hasil video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan <i>case base learning</i></li> <li>Kuliah Online [TM:1 x (1x50")]</li> <li>Praktek pembuatan video pembelajaran [TM:1 x (1x50")]</li> <li>Tugas 6: Membuat video [BT+BM:(1)x(1x60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar] Elearning, Modul,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media Pembelajaran berbasis Video</li> </ul> <p>[1] hal 83-90 [2] Tutorial 4: hal 1-9 [3] hal 20-29 [17] hal 1-8 (web) <a href="https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/cara-mudah-membuat-media-video-pembelajaran-dengan-power-point/">https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/cara-mudah-membuat-media-video-pembelajaran-dengan-power-point/</a></p>	10%

				<p>Internet, Video, Tutorial</p> <p>(website)  <a href="https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/cara-mudah-membuat-media-video-pembelajaran-dengan-power-point/">https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/cara-mudah-membuat-media-video-pembelajaran-dengan-power-point/</a></p>		
8	Mampu Membuat Game Pembelajaran Sederhana berbasis Adroid 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 Online [TM:1 x (1x50'')]</li> <li>• Praktek pembuatan media pembelajaran berbasis games [TM:1 x (1x50'')]</li> <li>• Tugas 8:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Pembelajaran berbasis games</li> </ul> <p>[1] hal 109-1028  [2] Tutorial 6: hal 1-21  [4] hal 6-16  [20] hal 1-5</p>	10%

				<p>Membuat media pembelajaran berbasis games sederhana [BT+BM:(1)x(1x60")]</p> <p>Media &amp; Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video, Tutorial</p> <p>(website) <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></p>		
9	Mampu Membuat Tutorial Pembelajaran dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan membuat tutorial pembelajaran</li> </ul>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemampuan dalam membuat tutorial dalam pengambilan, editing, suara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan <i>case base learning</i></li> <li>• Kuliah Online [TM:1 x (1x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Pembelajaran berbasis tutorial</li> </ul> <p>[1] hal 130-139 [2] Tutorial 7: hal 1-10 [20] hal 1-4</p>	10%



			<p>Bentuk non-test: - Penilaian hasil pembuatan media pembelajaran berbasis tutorial</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktek pembuatan media pembelajaran berbasis tutorial [TM:1 x (1x50")]</li> <li>• Tugas 9: Membuat tutorial media pembelaran [BT+BM:(1)x(1x 60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video, Tutorial</p> <p>(website) <a href="https://www.reco.de.id/cara-membuat-video-pembelajaran/">https://www.reco.de.id/cara-membuat-video-pembelajaran/</a></p>		
--	--	--	--	--	--	--

10	Mampu Membuat Media Pembelajaran yang Memfasilitasi Model Pembelajaran dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan membuat media pembelajaran yang memfasilitasi model pembelajaran</li> </ul>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan membuat media pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penilaian media pembelajaran yang memfasilitasi model pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan <i>case base learning</i></li> <li>• Kuliah Online [TM:1 x (1x50")]</li> <li>• Praktek media pembelajaran yang memfasilitasi model pembelajaran [TM:1 x (1x50")]</li> <li>• Tugas 7: Membuat media pembelaran yang memfasilitasi model pembelajaran [BT+BM:(1)x(1x 60")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar] Elearning, Modul,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Pembelajaran yang Memfasilitasi Model Pembelajaran</li> </ul> <p>[1] hal 92-108 [2] Tutorial 5: hal 1-25 [4] hal 26-31 [18] hal 35-56 (web)</p>	10%
----	--	--	--	--	--	-----

				<p>Internet, Video, Tutorial</p> <p>(website)  <a href="http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310864/penelitian/Media%20dan%20Model-Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf">http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310864/penelitian/Media%20dan%20Model-Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf</a></p>		
11	Ujian Tengah Semester					10%
13	Mampu menjelaskan pengembangan media pembelajaran dengan langkah-langkah ADDIE dengan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan tentang langkah pengembangan pembelajaran dengan ADDIE.</li> </ul>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan dan keluasan paparan</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi tentang jenis-jenis media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah Online [TM:3 x (3x50")]</li> <li>• Diskusi Online [TM:3 x (3x50")]</li> </ul> <p>Media &amp; Sumber Belajar  E-learning, Modul, Presentasi, Video, Internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Model ADDIE</li> </ul> <p>[1] hal 135-140  [20] hal 1-5</p>	5%

				(web) <a href="https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie">https://www.padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie</a>		
13-15	Mampu merancang dan membuat media pembelajaran berbasis android android berdasarkan pada permasalahan di sekolah maupun di lingkungan dnegan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membuat media pembelajaran berbasis android</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 dan mempresentasikan</li> </ul> <p>Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek membuat media</li> </ul>	<p>Pendekatan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Team Base Project</i></li> <li>• Praktek Pembuatan media pembelajaran berbasis android secara berkelompok</li> <li>• Tugas 10: Membuat memedia pembelajaran berbasis android dengan langkah ADDIE</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 [7] hal 56-65 [8] hal 69-75 [9] hal 5-38 [10] hal 7-19 [22] hal 1-13</p>	30%

			- Presentasi hasil observasi di lapangan	[BT+BM:(4+4)x (x60")]  Media & Sumber Belajar] Elearning, Modul, Internet, Video, Tutorial  (website) <a href="https://www.slideshare.net/f2kom/membuat-media-pembelajaran-berbasis-android">https://www.slideshare.net/f2kom/membuat-media-pembelajaran-berbasis-android</a>		
16	Ujian Akhir Semester Pembuatan Jurnal berdasarkan hasil pembuatan Proyek Media Pembelajaran					10%

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

# DAFTAR HADIR PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL

**MEDIA PEMBELAJARAN**

**SEMESTER III  
KELAS 22A**

**Senin: 10.20 – 12.00**

**Ruang PPTIK Kampus I**

**DOSEN: Supri Hartanto, M.Pd**



**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 : Media Pembelajaran  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Kelas/Angkatan : 22A / 2022  
Semester : Gasal  
Tahun Akademik : 2023/2024

CAPAIAN PEMBELAJARAN/LEARNING OUTCOME

Mata kuliah ini menyajikan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar pembuatan media pembelajaran. Mata kuliah ini menelaah dan pada output base learning dengan pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran

SOFTSKILLS

menghargai karya orang lain, notabiu, cinta tanah air

BAHAN KAJIAN

- 1 Media pembelajaran
- 2 jenis jenis media
- 3 Desain media pembelajaran
- 4 Media berbasis buku digital
- 5 Media pembelajaran interaktif
- 6 Media berbasis video
- 7 Media memfasilitasi model
- 8 Media berbasis game
- 9 Media tutorial
- 10 ADDIE
- 11 project 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.	Penguasaan konsep media	25%
2.	Tugas praktek media	20%
3.	UTS	5%
4.	Project media	40%
5.		...
5.	UAS	5%
6.	Partisipasi	5%
Total		100

Ketua Program Studi,



(Supri Hartanto, M.Pd.)

Dosen Pengampu,



(Supri Hartanto, M.Pd.)

Yogyakarta, .... September 2023

Ketua Kelas /Angkatan



(Andrean Ferdhana S.)





Universitas PGRI Yogyakarta

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

DAFTAR HADIR KULIAH

Semester : KKM43328  
Hari : MEDIA PEMBELAJARAN  
Pukul : 2 SKS  
Ruang : 22A

Kode Matakuliah : KKM43328  
Matakuliah : MEDIA PEMBELAJARAN  
Bobot : 2 SKS  
Kelas : 22A

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
Tahun Akademik : 2023/2024  
Semester : GASAL  
Dosen : Supri Hartanto, [0511047303]

No	NP Mahasiswa	Nama Mahasiswa	BI/UP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Hadir	% Hadir
1	22144300001	AMALIA RAHMA SAFITRI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	13	86%
2	22144300003	RAHMA PUTRI NOVIANDARI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	14	93%
3	22144300004	NOVIA MARTIN		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
4	22144300005	LURDIS LOPES		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	14	93%
5	22144300007	MAYA PANUNTUN ASMARAWATI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	14	93%
6	22144300008	RATNA SELVIANI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
7	22144300009	DEVA AYU REGITHA		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	14	93%
8	22144300010	ERLA RAEMITA SARI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
9	22144300011	ISNAINI LATIFAH		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	14	93%
10	22144300012	ANDREAN FERDANA SUPRIYADI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
11	22144300013	AHMAD DIYAN GUNADI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
12	22144300014	INVIOLA YUNITA JELITA		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
13	22144300015	NOVI ELYA PUSPITANINGRUM NURUL HIDAYATI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	14	93%
14	22144300016	NADIA SEKAR NINGTIAS		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
15	22144300019	ANGGI MELISKA SETYANINGTIAS		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
16	22144300020	AMELIA DIWANTI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
17	22144300022	HANA KHANSA SADIDAH		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	14	93%
18	22144300023	MUMINATUN NIQMAH		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%
19	22144300024	BATILDIS PALYAMA		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	13	93%
20	22144300025	FIRLI AFRIYENI		Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	Hadir	15	100%

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



Universitas PGRI Yogyakarta

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

DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
Tahun Akademik : 2023/2024  
Semester : GASAL  
Dosen : Supri Hartanto, [0511047303]

Kode Matakuliah : KKM43328  
Matakuliah : MEDIA PEMBELAJARAN  
Bebot : 2 SKS  
Kelas : 22A

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

No	NP Mahasiswa	Nama Mahasiswa	BI/UP	Semester												Jumlah Hadir	% Hadir		
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13	14
21	22144300026	FRANSISKUS FRENGKI NAWA		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	15	100%
22	22144300027	KATARINA DE RICCI BUPU		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	15	100%
23	22144300029	YENI WIDYAWATI		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	14	93%
24	22144300032	DINA RISTI YULIATI		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	15	100%
25	22144300315	CINDY AYU PUSPITA DEWI		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	15	100%
26	210530771	ANDI RISNA		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	14	93%
27	21000772019	Stella Manda Putri		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	14	93%
28	21000772005	Irman Bictori		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	14	93%
29	22144300016	Meniana Ioi		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	13	86%
30	22144300031	Redhine Alghail Koppa		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	15	100%
31	20141300014	Erwin Nurpranto		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	3	20%
32	22144300024	Affan Anshin A( B		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	13	86%
33	Lutfi Popk M (22144300030)			S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	14	93%

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



## PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA. 2023/2024 Sem. GASAL

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
 Matakuliah : MEDIA PEMBELAJARAN [KKM43328]  
 Bobot : 2 SKS  
 Dosen : Supri Hartanto, [0511047303]

Kelas : 22A  
 Hari : -  
 Pukul : 00:00 s.d. 00:00  
 Ruang : -

Pert	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jml Mhs	Paraf
I	11 Sep 23	Media Pembelajaran	konsep media pembelajaran PKn	32	Jhs
II	13 Sep 23	Jenis Media	Analisis jenis-jenis media	33	Jhs
III	25 Sep 23	Analisis media	kelebihan dan kekurangan media	32	Jhs
IV	2 Okt 23	Desain Bulel Digital	teknik desain bulel digital	32	Jhs
V	9 Okt 23	Kontent Bulel	teknik Layout bulel digital (konten)	32	Jhs
VI	16 Okt 23	Media Interaktif	teknik pembuatan media interaktif	32	Jhs
VII	23 Okt 23	Video Pembelajaran	teknik pembuatan video pembelajaran	30	Jhs
VIII	30 Okt 23	Media Games	media games berbagai	32	Jhs
IX	6 Nov 23	Tutorial Media	teknik pembuatan tutorial	30	Jhs
X	13 Nov 23	Media Mengalita Model	media dalam mendukung model pemb	32	Jhs
XI	20 Nov 23	LTS	ujian tengah semester	31	Jhs
XII	27 Nov 23	Analisis media	Model ADPE	33	Jhs
XIII	4 Des 23	Rancangan Project Media	presensi media perancangan	29	Jhs
XIV	11 Des 23	Presentasi Media	presentasi individu	31	Jhs
XV	18 Des 23	Presentasi Project	presentasi individu	32	Jhs



PRESENSI UJIAN AKHIR SEMESTER GASAL  
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Program Studi : PENDIDIKAN PANGASILA DAN KEWARGANEGARAAN -- S1

Kelas : 22A

Matakuliah : MEDIA PEMBELAJARAN

Ruang :

Kode MK : KKM4332B

Hari/Tanggal : Kamis, 11-01-2024

Dosen : Supri Hartanto., S.Pd.M.Pd

Waktu : 11:30 - 13:00

No	NPM	Nama Mahasiswa	B/U/P	Tanda Tangan	Nilai
1	20144300044	ERWIN ANDRIANTO	B		E
2	211000772100	Intan biduri	B		A
3	211000772101	Stella Marda Putri	B		A
4	211530771	Andi Risna	B		A
5	22144300001	AMALIA RAHMA SAFITRI	B		A
6	22144300003	RAHMA PUTRI NOVIANDARI	B		A
7	22144300004	NOVIA MARTIN	B		A
8	22144300005	LURDIS LOPES	B		A-
9	22144300007	MAYA PANUNTUN ASMARAWATI	B		A
10	22144300008	RATNA SELVIANI	B		A
11	22144300009	DEVA AYU REGITHA	B		A
12	22144300010	ERLA RAEVITA SARI	B		A
13	22144300011	ISNAINI LATIFAH	B		A
14	22144300012	ANDREAN FERDHANA SUPRIYADI	B		A-
15	22144300013	AHMAD DIYAN GUNADI	B		A
16	22144300014	INVIOLA YUNITA JELITA	B		B
17	22144300015	NOVI ELYA PUSPITANINGRUM NURUL HIDAYATI	B		A
18	22144300016	MENSIANA LOI	B		A
19	22144300018	NADIA SEKAR NINGTIAS	B		A
20	22144300019	ANGGI MELISKA SETYANINGTYAS	B		A
21	22144300020	AMELIA DIWANTI	B		A
22	22144300021	AFIFAH ANDIN AL BARIK	B		A
23	22144300022	HANA KHANSA SADIDAH	B		A
24	22144300023	MUMINATUN NIOMAH	B		A
25	22144300024	BATILDIS PALYAMA	B		A



PRESENSI UJIAN AKHIR SEMESTER GASAL  
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Program Studi : PENDIDIKAN PANGKASIA DAN KEWARGANEGARAAN -- S1

Kelas : 22A

Mata Kuliah : MEDIA PEMBELAJARAN

Ruang :

Kode MK : KKM4332B

Hari/Tanggal : Kamis, 11-01-2024

Dosen : Supri Hartanto, S.Pd.M.Pd

Waktu : 11.30 - 13.00

No	NPM	Nama Mahasiswa	B/U/P	Tanda Tangan	Nilai
26	22144300025	FIRLI AFFRIYENI	B		A
27	22144300026	FRANSISKUS FRENGKINAWA	B		A
28	22144300027	KATARINA DE RICCI RUPU	B		A -
29	22144300029	YENI WIDIYAWATI	B		A
30	22144300030	LUTFI ROFIK MASRUJI	B		A
31	22144300031	REGHINICE ARIGAIL BOFRA	B		A -
32	22144300032	DINA RISTI YULIATI	B		A
33	221443000315	CINDY AYU PUSPITA DEWI	B		A

Pengawas

Yogyakarta, 11-01-2024

1. R. Indriyati d
2. Oktavia wahyu p
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

Supri Hartanto, S.Pd.M.Pd