



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Identitas Mata Kuliah		Identitas dan Validasi		Nama	Tanda Tangan
Kode Mata Kuliah	:		Dosen Pengembang RPS	Dr. Sri Sumaryati, M.Pd	
Nama Mata Kuliah	:	<b>Pengembangan Media dan Bahan Pembelajaran</b>			
Bobot Mata Kuliah (sks)	:	<b>3 sks</b>	Koord. Kelompok Mata Kuliah	Prof. Dr. Siswandari, M.Stats	
Semester	:	<b>4 (empat)</b>			
Mata Kuliah Prasyarat	:	-	Kepala Program Studi	Nurhasan Hamidi, SE, M.Si, Ak, CA	

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)		Unsur CPL
Kode CPL		
<b>SIKAP</b>		
S1	:	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
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
<b>KETERAMPILAN UMUM</b>		
KU 1		Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
KU 2		Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.
<b>KETERAMPILAN KHUSUS</b>		
KK 11		Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang relevan untuk pengembangan mutu pembelajaran akuntansi

<b>PENGETAHUAN</b>		
P1		Menguasai konsep teoretis tentang pedagogik meliputi, teori belajar, metode, media, sumber, bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran, serta desain instruksional (kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran) untuk pembelajaran akuntansi di pendidikan menengah (SMA/MA dan SMK/MAK) yang berorientasi pada kecakapan hidup
P12		Menguasai prinsip dan prosedur tentang teknologi informasi dan komunikasi sebagai media untuk mendukung pembelajaran akuntansi
<b>CP Mata kuliah (CPMK)</b>	:	Mahasiswa mempunyai konsep yang benar tentang jenis dan kriteria pemilihan media dan bahan pembelajaran, serta dapat mengembangkannya media dan bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pengguna.
<b>Bahan Kajian Keilmuan</b>	:	Konsep media dan bahan pembelajaran.
		Jenis dan Kriteria media dan bahan pembelajaran
		Cara pemilihan dan pengembangan media dan bahan ajar.
		Produksi media dan bahan pembelajaran
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	:	Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mempunyai pemahaman tentang konsep dan jenis media dan bahan pembelajaran beserta cara mengembangkannya. Selain itu mahasiswa juga diajarkan mengembangkan media dan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan penggunanya.
<b>Daftar Referensi</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Smaldinho, E., Lowther, L., and Russell, D (2007). Instructional Technology and Media for Learning</li> <li>2. Elizabeth A. Ashburn, Robert E. Floden. (2006) Meaningful Learning Using Technology: What Educators Need to Know and Do</li> <li>3. Prof. Dr. <b>Sri Anitah</b>, M.Pd (2012) <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> Penerbit : Yuma Pustaka</li> <li>4. Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd., Achmad Setiawan, M.Pd., Aditin Putra, M.Pd, (2018). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya (2018)</li> <li>5. Artikel lain yang relevan.</li> </ol>

Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*	
				Luring	Daring			Indikator/kode CPL	Teknik penilaian dan bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Mendeskripsikan konsep media dan bahan pembelajaran dengan bahasa sendiri	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kontrak kuliah</li> <li>RPS</li> <li>Konsep media dan bahan pembelajaran.</li> <li>Jenis dan Kriteria media dan bahan pembelajaran</li> </ol>	1, 3	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Penugasan (review artikel)	2 JP @ 150 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membahas konsep media dan bahan pembelajaran dari berbagai sumber belajar</li> <li>Mereview artikel terkait dengan materi terkait dan mengumpulkannya di SPADA sesuai ketentuan.</li> </ol>	S9, KU 2, KK 11, P1	Review artikel tentang peranan media pembelajaran di era disrupsi  <b>Bobot : 20</b>
2	Mengembangkan media pembelajaran berbasis computer.	Multimedia dan hypermedia		Ceramah Diskusi Tanya jawab Praktik	Diskusi Mengunggah produk yang dibuat.	2 JP @ 150 menit	Praktik membuat media berbasis computer.	S9, KU 2, KK 11, P1	Studi kasus  <b>Bobot : 40</b>

3	Memilih dan menentukan jenis media dan bahan pembelajaran menurut karakteristiknya.	Prosedur pengembangan media dan bahan ajar.	1, 2, 3, 4	Ceramah Diskusi Tanya jawab	Diskusi Studi kasus	2 JP @ 150 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membahas prosedur pengembangan media &amp; bahan pembelajaran.</li> <li>2. Observasi tentang pemanfaatan media di sekolah tertentu.</li> <li>3. Presentasi hasil observasi.</li> </ol>	S9, KU 2, KK 11, P1	Laporan hasil observasi  <b>Bobot : 30</b>
4		UTS		Test		1 JP @ 150 menit			
5	Mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pengguna	Produksi media dan bahan pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat perencanaan produk.</li> <li>2. Merancang storyboard</li> <li>3. Membuat produk</li> </ol>	1,2,3,4	Praktik	Diskusi	7 JP @ 150 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang media/bahan ajar yang akan dikembangkan.</li> <li>2. Mengembangkan storyboard produk.</li> <li>3. Memproduksi media/bahan ajar</li> </ol>	S9, KU 2, KK 11, P1	Storyboard Proses produksi  <b>Bobot : 50</b>

6		UAS		Gelar karya	Mengunggah produk di SPADA.	1 JP @ 150 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pameran atas media/bahan pembelajaran yang dibuat.</li> <li>2. Mengunggah media/bahan pembelajaran yang dibuat di SPADA</li> </ol>	S9, KU 2, KK 11, P1	
---	--	-----	--	-------------	-----------------------------	------------------	--	---------------------	--

\*Kriteria Penilaian terlampir

### RUBRIK PENILAIAN GELAR KARYA

NO	INDIKATOR	SKOR			
		< 60	61 - 75	76 - 85	86 >
1	Orisinalitas karya				
2	Aspek Subtansi Materi dan Desain Pembelajaran :				
	- Kebenaran isi.				
	- Keutuhan materi.				
	- Kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan kandungan media pembelajaran.				
	- Kesesuaian dengan karakteristik peserta belajar.				
3	Aspek Kreativitas Ide				
4	Aspek Penyajian :				
	- Komunikasi Visual meliputi visualisasi ide (kreativitas), pusat perhatian, keseimbangan, kontras, kesinambungan, proporsi, harmoni.				
	- Tata letak/layout meliputi : Komposisi dan Keserasian warna				

