


Rencana Pembelajaran Semester
Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi, Komunikasi



Disusun oleh:

1. Dr. Prana Dwija Iswara, M.Pd. (2354)
2. Drs. H. Ali Sudin, M.Pd. (1460)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Sumedang
2018

	Rencana Pembelajaran Semester	No.Dok:
	Media Pembelajaran dan TIK	Revisi:
		Tanggal:
		Halaman:
Dibuat oleh:	Diperiksa oleh:	Disetujui oleh:
Dr. Prana Dwija Iswara, M.Pd. NIP. 197212262005011011		Drs. Dadan Djuanda, M.Pd NIP. 196311081988031001
Dosen	TPK Prodi	Ketua Program Studi PGSD Kelas

1. Identitas Mata Kuliah

- a. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- b. Mata Kuliah : Media Pembelajaran dan TIK
- c. Kode Mata Kuliah : GD 523
- d. Kelompok Mata Kuliah : Mata Kuliah Keahlian Profesi (MKKP)
- e. Bobot SKS : 2 SKS
- f. Jenjang : S1
- g. Semester : 7
- h. Prasyarat :
- i. Status : Wajib
- j. Dosen Pengampu : 1. Dr. Prana Dwija Iswara, M.Pd / 2354
2. Drs. H. Ali Sudin, M.Pd / 1460

2. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah Media Pembelajaran dan TIK merupakan mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan praktik media pembelajaran dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk anak sekolah dasar. Mata kuliah ini menyajikan bahasan: media pembelajaran di antaranya pengertian dan konsep dasar media pembelajaran, fungsi dan kegunaan media pembelajaran, macam-macam / klasifikasi media pembelajaran, pengembangan program, penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Di samping itu setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di antaranya berkaitan dengan alat-alat teknologi komunikasi, komputer, internet, telepon selular, open BTS, sistem operasi terbuka untuk telepon selular, pemrograman media pada sistem operasi telepon selular, serta kaitan teknologi informasi dan komunikasi dengan media dengan pembelajaran.

3. Capaian Pembelajaran Program Studi (CPPS) / *Program Learning Outcome (PLO)*

- 12.2. Menguasai pengetahuan tentang agama, Pancasila, kewarganegaraan, bahasa Indonesia dan karakter.
- 12.5. Menguasai dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar, khususnya pada bidang studi di sekolah dasar.
- 12.9. Menguasai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPM) / *Course Learning Outcome (CLO)*

Setelah mengikuti perkuliahan Media Pembelajaran dan TIK, mahasiswa diharapkan dapat:

- 12.2.1. Mengamalkan nilai-nilai agama dan Pancasila (seperti bersikap sopan, jujur, demokratis, memahami manfaat dan bahaya TIK tentang pornografi, hoax, penipuan).
- 12.2.2. Memperlihatkan kesadaran dan kesediaan menerima dan melaksanakan pembelajaran dan tugas-tugas perkuliahan media pembelajaran dan TIK.
- 12.5.1. Memiliki pengetahuan faktual mengenai istilah-istilah dalam bidang media pembelajaran dan TIK.
- 12.5.2. Memiliki pengetahuan konseptual tentang pembelajaran media pembelajaran dan TIK.
- 12.5.3. Menguasai pengetahuan prosedural dalam pembelajaran dan penyajian media pembelajaran dan TIK.
- 12.5.4. Memiliki keterampilan dalam membuat model media pembelajaran dan TIK untuk anak sekolah dasar.
- 12.9.1. Menguasai pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.
- 12.9.2. Menguasai pengetahuan konseptual tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

12.9.3. Menguasai pengetahuan prosedural tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

5. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Pert ke	Indikator Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1	12.5.1.1 Mampu menjelaskan pengertian media pembelajaran 12.5.1.2 Mampu menjelaskan istilah-istilah dalam media 12.5.2.1 Mampu menjelaskan kembali konsep dasar media pembelajaran 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Pengertian media pembelajaran; Istilah-istilah media pembelajaran; Konsep dasar media pembelajaran; Unsur-unsur dasar media pembelajaran	Pengenalan nama-nama istilah media pembelajaran; Penyajian slide tentang pengetahuan dasar media pembelajaran	2 x 50 menit	Tugas menyediakan pengertian dan konsep dasar media pembelajaran	Sudin-Saptani (2009) Sudin-Julia (2014) Romizowski (1988)
2	12.5.2.2 Mampu menjelaskan fungsi media pembelajaran 12.5.2.3 Mampu menjelaskan kegunaan media pembelajaran 12.5.3.1 Mampu menggunakan media pembelajaran 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Fungsi dan kegunaan media pembelajaran	Pengenalan fungsi dan media pembelajaran	2 x 50 menit	Tugas eksplorasi fungsi dan kegunaan media pembelajaran	Sudin-Saptani (2009) Sudin-Julia (2014) Romizowski (1988)
3	12.5.2.4 Mampu menjelaskan macam-macam / klasifikasi	Macam-macam / klasifikasi media	Pengenalan macam-macam / klasifikasi	2 x 50 menit	Tugas eksplorasi macam-macam /	Sudin-Saptani (2009)

	media pembelajaran 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	pembelajaran	media pembelajaran		klasifikasi media pembelajaran	Sudin-Julia (2014) Romizowski (1988)
4	12.5.2.5 Mampu mengembangkan program dalam konteks media pembelajaran 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Pengembangan program	Pengenalan pengembangan program	2 x 50 menit	Tugas pengembangan program	Sudin-Saptani (2009) Sudin-Julia (2014) Romizowski (1988)
5	12.5.4.1 Mampu memberdayakan penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran	Praktik penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran; Eksplorasi mencipta media pembelajaran	2 x 50 menit	Tugas penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran; Tugas mencipta media pembelajaran	Sudin-Saptani (2009) Sudin-Julia (2014) Romizowski (1988)
6	12.9.2.1. Mampu menjelaskan pengertian alat-alat TIK 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Alat-alat TIK; Pengenalan App Inventor 2; Media, pementasan, pemasaran (desain <i>armory</i>), google forms	Pengenalan alat-alat TIK; Pengenalan App Inventor 2; Pengenalan media, pementasan, pemasaran (desain <i>armory</i>), google forms untuk survey/kuis	2 x 50 menit	Tugas eksplorasi alat-alat TIK; Tugas eksplorasi App Inventor 2; Tugas desain <i>armory</i>	Munir (2008) MIT App Inventor (tt)

7	12.9.3.1. Mampu mengeksplorasi komputer 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Eksplorasi komputer (dasar data entry operator), mengetik 10 jari, mail merge, table of contents, index, bibliography, page numbering, section break, header, footer, footnote; Aktuaria dan bisnis digital, laporan keuangan, laporan break event point, program penilaian siswa dan mahasiswa; Gambar, gambar vektor (desain huruf), animasi Pemrograman App Inventor 2 Animasi dan komunikasi visual	Praktik eksplorasi komputer (dasar data entry operator), mengetik 10 jari, mail merge, table of contents, index, bibliography, page numbering, section break, header, footer, footnote; Praktik pembuatan laporan keuangan, laporan break event point, program penilaian siswa dan mahasiswa; Praktik gambar, gambar vektor (desain huruf), animasi Praktik pemrograman App Inventor 2 Evaluasi penciptaan karya App Inventor 2	2 x 50 menit	Tugas eksplorasi komputer; Tugas membuat laporan keuangan, laporan break event point, program penilaian siswa dan mahasiswa; Tugas membuat gambar, gambar vektor (desain huruf), animasi; Tugas pemrograman App Inventor 2	Santoso (1998) Amperiyanto (2003) MIT App Inventor (tt)
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9	12.9.1.1. Mampu mengeksplorasi internet 12.5.2.6 Mampu menjelaskan kembali manfaat dan bahaya internet 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam	Eksplorasi internet (html, javascript, php, asp); Manfaat dan bahaya internet, hacking, backup web; Pemrograman App Inventor 2	Praktik eksplorasi internet; Penyajian slide tentang manfaat dan bahaya internet; Praktik pemrograman App Inventor 2; Evaluasi penciptaan	2 x 50 menit	Tugas eksplorasi internet; Tugas pemrograman App Inventor 2	Bertha; Pohan (2001) Hertanto; Purbo (2002) Kamarga (2002) Purbo; Sembiring (1998) MIT App

	menerima tugas dan pembelajaran		karya App Inventor 2			Inventor (tt)
10	12.5.2.7 Mampu menjelaskan kembali konsep internet, telepon selular, open BTS, Raspbery Pie 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Internet, telepon selular, open BTS, Raspbery Pie; Sistem operasi terbuka untuk telepon selular; Pemrograman App Inventor 2	Analisis internet, telepon selular, open BTS, Raspbery Pie; Analisis sistem operasi terbuka untuk telepon selular; Praktik pemrograman App Inventor 2; Evaluasi penciptaan karya App Inventor 2	2 x 50 menit	Tugas analisis internet, telepon selular, open BTS, Raspbery Pie; Tugas pemrograman App Inventor 2	Agung (2001) MIT App Inventor (tt) Wolber; Abelson; Spertus; Looney (tt)
11	12.5.3.2 Mampu membuat sitasi dengan Mendeley 12.5.4.2 Mampu membuat program dengan App Inventor 2 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Citation index, Mendeley; Pemrograman App Inventor 2	Membuat sitasi; Menggunakan Mendeley; Praktik pemrograman App Inventor 2; Evaluasi penciptaan karya App Inventor 2	2 x 50 menit	Tugas membuat citation index, Mendeley;	Universitas Pendidikan Indonesia (2013a, b, c) MIT App Inventor (tt) Wolber; Abelson; Spertus; Looney (tt)
12	12.5.4.2 Mampu membuat program dengan App Inventor 2 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Pemrograman App Inventor 2	Praktik pemrograman App Inventor 2; Evaluasi penciptaan karya App Inventor 2	2 x 50 menit	Tugas pemrograman App Inventor 2	MIT App Inventor (tt) Wolber; Abelson; Spertus; Looney (tt)
13	12.5.4.2 Mampu membuat program dengan App Inventor	Pemrograman App Inventor 2	Praktik pemrograman App Inventor 2;	2 x 50 menit	Tugas pemrograman	MIT App Inventor (tt)

	2 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran		Evaluasi penciptaan karya App Inventor 2		App Inventor 2	Wolber; Abelson; Spertus; Looney (tt)
14	12.5.4.2 Mampu membuat program dengan App Inventor 2 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Pemrograman App Inventor 2	Praktik pemrograman App Inventor 2; Evaluasi penciptaan karya App Inventor 2	2 x 50 menit	Tugas pemrograman App Inventor 2	MIT App Inventor (tt) Wolber; Abelson; Spertus; Looney (tt)
15	12.5.4.2 Mampu membuat program dengan App Inventor 2 12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran 12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran	Pemrograman App Inventor 2	Praktik pemrograman App Inventor 2; Evaluasi penciptaan karya App Inventor 2	2 x 50 menit	Tugas pemrograman App Inventor 2	MIT App Inventor (tt) Wolber; Abelson; Spertus; Looney (tt)
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					

6. Daftar Rujukan

Agung, G. (2001) *Wireless Application Protocol Programming dengan WML*. Yogyakarta: Panduan. ISBN: 979-96472-0-7.

Amperiyanto, T. (2003) *Bermain-main dengan Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Bertha; Pohan, H.I. (2001) *Pemrograman Web dengan HTML: Disertai lebih dari 200 Contoh Program Beserta Tampilan Grafisnya*. Bandung: Penerbit Informatika Bandung. ISBN: 979-96446-1-5.

Hertanto, A.A.; O.W. Purbo (2002) *e-Learning berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan sistem e-Learning*. Jakarta: Elex Media Komputindo. ISBN: 979-20-3178-2.

Kamarga, H. (2002) *Belajar Sejarah melalui E-Learning: Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan*. Bandung: Pustaka Nusantara Bandung dan Intimedia Jakarta.

MIT App Inventor (tt) DigitalDoodle: Drawing App. [online] Tersedia: <http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/DigitalDoodle.pdf> [23 Agustus 2016]

MIT App Inventor (tt) TalkToMe: A beginner App Inventor app. [online] Tersedia: <http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/TalkToMePart1.pdf> [23 Agustus 2016]

MIT Center for Mobile Learning (tt) App Inventor Beginner Tutorials. [online] Tersedia: <http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/AppInventorTutorials.pdf> [23 Agustus 2016]

Munir (2008) *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. ISBN: 978-979-8433-82-5.

Purbo, O.W.; A.D. Sembiring. (1998) *Java & JavaScript*. Jakarta: Elex Media Komputindo. ISBN: 979-20-0577-3.

Romizowski, A.J. (1988) *The Selection and Use of Instructional Media*, New York: Nichols Publishing.

Santoso, S. (1998) *Aplikasi Excel dalam Statistik Bisnis*. Jakarta: Elex Media Komputindo. ISBN: 979-20-0646-X

Sudin, Ali; Julia (2014) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: UPI Press.

Sudin, Ali; Saptani, E. (2009) *Media Pembelajaran*. Sumedang: UPI Kampus Sumedang.

Universitas Pendidikan Indonesia (2013a) *Pedoman Akademik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Universitas Pendidikan Indonesia (2013b) *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Universitas Pendidikan Indonesia (2013c) *Petunjuk Teknis Pencegahan Plagiat Universitas Pendidikan Indonesia, Versi 5*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Wolber, David; Abelson, Hal; Spertus, Ellen; Looney, Liz (tt) App Inventor 2: Create your own Android Apps. [online] Tersedia: <http://www.appinventor.org/book2> [23 Agustus 2016]

7.

8. Lampiran

Keterangan:

1 = Komponen 1 (sikap: disiplin, tanggung jawab, etika, kehadiran, dsb.)

2 = Komponen 2 (pengetahuan: tes-tes harian)

3 = Komponen 3 (pengetahuan: UTS)

4 = Komponen 4 (keterampilan: tugas media)

5 = Komponen 5 (keterampilan: tugas TIK)

6 = Komponen 6 (pengetahuan: UAS)

Sistem penilaian dalam mata kuliah ini berdasarkan kualifikasi sebagai berikut:

Kategori Nilai		Tingkat Kemampuan	Keterangan
Huruf	Angka		
A	4,0	90-100	
A-	3,7	85-89	
B+	3,4	80-84	
B	3,0	75-79	Nilai kelulusan minimum untuk bidang kompetensi khusus
B-	2,7	70-74	
C+	2,4	65-69	
C	2,0	60-64	Batas minimum kelulusan
E	≥ 1,9	Lebih kecil dari 60	Harus mengontrak ulang
BL		Belum Lengkap	

(Sumber: Buku Pedoman Akademik UPI Tahun 2015)

Untuk menentukan nilai akhir digunakan prosentase sebagai berikut:

- Sikap mempengaruhi ketuntasan
- Pengetahuan Bobot 60 %
- Keterampilan Bobot 40 %

Sumedang, 31 Agustus 2017
Dosen Pengampu

Dr. Prana D. Iswara, M.Pd
NIP 197212262005011011

c. Lampiran Pemetaan

12.2. Menguasai pengetahuan tentang agama, Pancasila, kewarganegaraan, bahasa Indonesia dan karakter.

12.2.1. Mengamalkan nilai-nilai agama dan Pancasila (seperti bersikap sopan, jujur, demokratis, memahami manfaat dan bahaya TIK tentang pornografi, hoax, penipuan).	12.2.1.1 Mampu bersikap sopan selama pembelajaran
12.2.2. Memperlihatkan kesadaran dan kesediaan menerima dan melaksanakan pembelajaran dan tugas-tugas perkuliahan media pembelajaran dan TIK.	12.2.2.1 Respek dalam menerima tugas dan pembelajaran

12.5. Menguasai dan mengembangkan kurikulum, pendekatan, strategi, model, metode, teknik, bahan ajar, media dan sumber belajar, khususnya pada bidang studi di sekolah dasar.

12.5.1. Memiliki pengetahuan faktual mengenai istilah-istilah dalam bidang media pembelajaran dan TIK.	12.5.1.1 Mampu menjelaskan pengertian media pembelajaran 12.5.1.2 Mampu menjelaskan istilah-istilah dalam media
12.5.2. Memiliki pengetahuan konseptual tentang pembelajaran media pembelajaran dan TIK.	12.5.2.1 Mampu menjelaskan kembali konsep dasar media pembelajaran 12.5.2.2 Mampu menjelaskan fungsi media pembelajaran 12.5.2.3 Mampu menjelaskan kegunaan media pembelajaran 12.5.2.4 Mampu menjelaskan macam-macam / klasifikasi media pembelajaran 12.5.2.5 Mampu mengembangkan program dalam konteks media pembelajaran 12.5.2.6 Mampu menjelaskan kembali manfaat dan bahaya internet 12.5.2.7 Mampu menjelaskan kembali konsep telepon selular, open BTS, Raspberry Pie

12.5.3. Menguasai pengetahuan prosedural dalam pembelajaran dan penyajian media pembelajaran dan TIK.	12.5.3.1 Mampu menggunakan media pembelajaran 12.5.3.2 Mampu membuat sitasi dengan Mendeley
12.5.4. Memiliki keterampilan dalam membuat model media pembelajaran dan TIK untuk anak sekolah dasar.	12.5.4.1 Mampu memberdayakan penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran 12.5.4.2 Mampu membuat program dengan App Inventor 2

12.9. Menguasai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

12.9.1. Menguasai pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.	12.9.1.1. Mampu mengeksplorasi internet
12.9.2. Menguasai pengetahuan konseptual tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.	12.9.2.1. Mampu menjelaskan pengertian alat-alat TIK
12.9.3. Menguasai pengetahuan prosedural tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.	12.9.3.1. Mampu mengeksplorasi komputer