

KONTRAK PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah	: Media Pembelajaran IPS
Kode Mata Kuliah	: TIPS.21.1.02
Bobot sks	: 2 SKS
Semester	: 3
Hari Pertemuan	: Kamis
Tempat Pertemuan	: Gedung

1. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini merupakan yang diberikan kepada mahasiswa jurusan Tadris IPS. Dalam perkuliahan ini dibahas materi-materi diantaranya pengertian media, tujuan, manfaat, sumber dan alat peraga pembelajaran; peran, fungsi, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran; prosedur pengembangan modul; jenis dan criteria media pembelajaran; pembelajaran berbasis TIK; pembelajaran berbasis computer; pembelajaran berbasis web; pembelajaran berbasis multimedia presentasi; pembelajaran jarak jauh dan penilaian dalam pembelajaran.

2. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

- a. Berperilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran. Memiliki perilaku dan tata nilai yang berkarakter atau jati diri bangsa dan negara Indonesia. Memiliki sikap dan tata nilai terinternalisasi selama proses belajar, baik terstruktur maupun tidak dalam pembelajaran Media Pembelajaran IPS
- b. Kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, yang diperoleh melalui pembelajaran Media Pembelajaran IPS. Berpengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran Media Pembelajaran IPS. Mewujudkan transformasi potensi yang ada dalam setiap mahasiswa menjadi kompetensi atau kemampuan yang aplikatif dan bermanfaat dalam pembelajaran Media Pembelajaran IPS untuk mengembangkan IPTEKS melalui riset inter/multi disiplin, inovasi, teruji.
- c. Menguasai konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran Media Pembelajaran IPS. Melakukan transformasi informasi yang telah diproses dan diorganisasikan untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman yang terakumulasi untuk memiliki suatu kemampuan dalam Media Pembelajaran IPS.
- d. Melakukan tugas dan tanggungjawab sebagai konsekuensi seorang mahasiswa yang telah memiliki kemampuan dan pengetahuan pendukungnya melalui konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran untuk berperan dalam masyarakat secara benar dan beretika sesuai Media Pembelajaran IPS.

3. Strategi Pembelajaran

Pilihan strategi pembelajaran Mata Kuliah Media Pembelajaran IPS yaitu dengan pendekatan *Student Active Learning*. Dengan pendekatan *Student Active Learning*, mahasiswa lebih banyak melakukan eksplorasi daripada secara pasif menerima informasi yang disampaikan oleh pengajar. Keuntungannya mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan bidang keahliannya saja, tetapi juga berkembang keterampilan komunikasi, bekerja dalam kelompok, insiatif, berbagi informasi, dan penghargaan terhadap orang lain. Metode pendekatan *Student Active Learning* ini meliputi antara lain:

- a) Studi kasus, Pada metode pembelajaran ini mahasiswa diberikan kasus yang perlu dicari pemecahan masalahnya sesuai dengan pokok bahasan yang sedang dibahas.
- b) Diskusi, Penyajian bahan pelajaran dilakukan dengan cara mahasiswa ditugaskan untuk membahas dan bertukar pendapat mengenai topik atau masalah tertentu untuk memperoleh suatu pengertian bersama yang lebih jelas dan teliti.
- c) Seminar, Mahasiswa diminta untuk mempersiapkan makalah/paper, kemudian mempresentasikannya di depan mahasiswa lainnya dan dalam kesempatan ini akan memperoleh masukan dan pertanyaan baik dari sesama mahasiswa lainnya maupun dari staf pengajar.
- d) Debat, Suatu metode pembelajaran dengan cara mahasiswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Di dalam kelompok tersebut mahasiswa melakukan perdebatan tentang topik tertentu.
- e) Kerja lapangan, Suatu cara penyajian bahan pelajaran dengan membawa mahasiswa langsung kepada objek atau pokok bahasan yang akan dipelajari di luar kelas.
- f) Bermain peran, Bermain peran adalah salah satu permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, perilaku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati peran, sudut pandang dan cara berpikir orang lain dengan memainkan peran orang lain.
- g) Simulasi, Suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mahasiswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan mahasiswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.
- h) Tugas kelompok, Metode pembelajaran dengan memberikan tugas kepada mahasiswa yang telah dibuat kelompok, misalnya dalam bentuk karangan atau makalah, klipng dan/atau mengamati suatu kejadian.
- i) Permainan, Merupakan cara penyajian bahan pengajaran dimana mahasiswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pemahaman dan konsep tertentu. Metode permainan ini dapat dilakukan secara individual atau kelompok.
- j) *Collaborative Learning* (CL), Merupakan proses belajar kelompok, di mana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengetahuan, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.
- k) *Problem-Based Learning* (PBL), Metode belajar yang menggunakan masalah yang kompleks dan nyata untuk memicu pembelajaran sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.
- l) Bola salju menggelinding, Dalam pembelajaran ini mahasiswa melakukan tugas individu kemudian berpasangan. Dari pasangan tersebut kemudian mencari

pasangan yang lain sehingga semakin lama anggota kelompok semakin besar bagai bola salju yang menggelinding. Metode ini digunakan untuk mendapatkan jawaban yang dihasilkan dari mahasiswa secara bertingkat. Dimulai dari kelompok yang lebih kecil berangsur-angsur kepada kelompok yang lebih besar sehingga pada akhirnya akan memunculkan dua atau tiga jawaban yang telah disepakati oleh mahasiswa secara kelompok.

Pilihan terhadap metode tersebut tergantung dari kebutuhan, kesiapan staf pengajar, sarana, dan prasarana yang ada pada masing-masing perguruan tinggi.

5. Materi Pokok/ Bahan Kajian

Materi pokok dalam perkuliahan meliputi:

- a) Pengertian media pembelajaran, tujuan, manfaat, sumber dan alat peraga pembelajaran
- b) Peran, fungsi, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran
- c) Jenis dan criteria media pembelajaran
- d) Prosedur pengembangan modul
- e) Pembelajaran berbasis TIK
- f) Pembelajaran berbasis computer
- g) Model pembelajaran Tutorial
- h) Model pembelajaran Drill Practise
- i) Model pembelajaran simulasi
- j) Model pembelajaran games
- k) Pembelajaran berbasis web
- l) Pembelajaran berbasis multimedia presentasi
- m) Pembelajaran jarak jauh
- n) Penilaian dalam pembelajaran

6. Buku Referensi

- a) Dina Indriana, Ragam Alat Bantu Media Pengajaran, Diva Press, Jogjakarta, 2011.
- b) Drs.H.Widada HR, Multimedia Interaktif, Pustaka Widyatama, Jakarta, 2010.
- c) Dr.Rusman,M.Pd, Pembelajaran Berbasik TIK, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011.
- d) Dr. Deni Darmawan, M.Pd, Teknologi Pembelajaran, Rosdakarya, Bandung, 2012.
- e) Sudono, Anggani. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta. Grafindo, 2004.

7. Tugas

a) Tugas individu

1. Setiap mahasiswa diberikan tugas untuk membuat satu media pembelajaran secara konvensional dan berbasis ICT.
2. Penyerahan tugas paling lambat sesuai dengan jadwal dan bila melampaui batas yang ditentukan maka mahasiswa akan di hubungi dan akan mempengaruhi nilai.

b) Tugas kelompok

- 1) Setiap kelompok diberikan 1 satu topik sesuai dengan pokok bahasan.
- 2) Membuat Media pembelajaran berbasis ICT.

8. Kriteria/ Standar Penilaian

Penilaian akan dilakukan oleh pengajar dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai akhir (NA) 0-10	Huruf Mutu (HM)	Angka Mutu (AM)	Status
81 - 100	A	4	Lulus
70 - 80	B	3	Lulus
60 - 69	C	2	Lulus
50 - 59	D	1	Lulus wajib mengulang
0 - 49	E	0	Tidak Lulus

Dalam menentukan nilai akhir akan digunakan pembobotan sebagai berikut :

No.	Unsur Penilaian	Presentase Penilaian
1.	Kehadiran	10%
2.	Partisipasi	7,5%
3.	Tugas Kelompok	15%
4.	Tugas Mandiri	15%
5.	Ujian Tengah Semester	25%
6.	Ujian Akhir Semester	27,5%
	Total	100%

9. Tata Tertib Mahasiswa dan Dosen

- a) Mahasiswa diberikan toleransi keterlambatan hingga 15 menit dari waktu perkuliahan pada semestinya, sedangkan dosen pengampu diberikan toleransi waktu hingga 15 menit.
- b) Berpakaian dan berpenampilan rapi dan sopan untuk dosen dan mahasiswa
- c) Tugas individu menjadi kewajiban individu yang harus dipertanggung jawabkan secara individu dan tugas kelompok menjadi kewajiban kelompok yang harus dipertanggung jawabkan secara kelompok.
- d) tidak diperkenankan makan dalam perkuliahan, namun minum diperkenankan
- e) mematikan alat komunikasi
- f) 75 % (13 kali) kehadiran merupakan syarat untuk dapat mengikuti/ memasukan Ujian Akhir Semester (UAS).
- g) Jujur mulai dari diri sendiri.
- h) Tugas mahasiswa yang pengerjaannya sama 60% lebih dengan teman, maka akan dinilai kurang atau dipanggil mahasiswa tersebut yang jawabannya sama untuk mempertanggungjawabkan tugas yang mereka buat.

10. Jadwal Kuliah

No	Pokok Bahasan	Minggu Ke	Dosen Pengajar
1	Pengertian media pembelajaran, tujuan, manfaat, sumber dan alat peraga pembelajaran	I	Wardani, M.Pd.
2	Peran, fungsi, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran	II	Wardani, M.Pd.
3	Jenis dan criteria media pembelajaran	III	Wardani, M.Pd.
4	Prosedur pengembangan modul	IV	Wardani, M.Pd.
5	Pembelajaran berbasis TIK	V	Wardani, M.Pd.
6	Pembelajaran berbasis computer	VI	Wardani, M.Pd.
7	Model pembelajaran Tutorial	VII	Wardani, M.Pd.
8	UTS	VIII	Wardani, M.Pd.
9	Model pembelajaran Drill Practise	IX	Wardani, M.Pd.
10	Model pembelajaran simulasi	X	Wardani, M.Pd.
11	Model pembelajaran <i>games</i>	XI	Wardani, M.Pd.
12	Pembelajaran berbasis <i>web</i>	XII	Wardani, M.Pd.
13	Pembelajaran berbasis multimedia presentasi	XIII	Wardani, M.Pd.
14	Pembelajaran jarak jauh	XIV	Wardani, M.Pd.
15	Penilaian dalam pembelajaran	XV	Wardani, M.Pd.
16	UAS	XVI	Wardani, M.Pd.

Metro, Agustus 2019

Disepakati Oleh:

Dosen Penanggung jawab
MK. Media Pembelajaran IPS

Ketua Kelas

Wardani, M.Pd.
NIP. 19900227 201903 1 009

.....
NPM.

Mengetahui,
Ketua Jurusan/ Program Studi Tadris IPS

Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007