



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR**

**PERIODE**

**2023-2024**

MATA KULIAH	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)		SEMESTER	REVISI	No. Dokumen
MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	FTK220008	MK PRODI	T= 2 sks	P= 0 sks	III	1	PBO3240019
PENGESAHAN	Dosen Pengampu MK	Tanda Tangan	Dosen Koordinator RMK		Tanda Tangan	Ketua Program Studi	Tanda Tangan
	Ummul Hasanah, M.Pd.		Syamsul, M.Pd.			Syahrhani, M.Pd.	
CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	<b>Capaian Prodi yang dibebankan ke Mata Kuliah</b>						
	CPL-1	Menguasai teori belajar dan pembelajaran pendidikan biologi, serta konsepsi penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam perencanaan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran pendidikan biologi (P12)					
	CPL-2	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (S09)					
	CPL-3	Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan keilmuan dan kemampuan kerja (KU10)					
	CPL-4						



	Mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan teknologi informasi dalam konteks pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian secara efektif dan berdayaguna untuk pembelajaran Biologi (KK03)
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
CPMK-1	Memahami konsep, ragam, dan klasifikasi media dan sumber belajar dalam pembelajaran Biologi, serta teori pengembangan dan pemanfaatannya (CPL-1)
CPMK-2	Mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran berbasis cetak, grafis, tiga dimensi, audio, audiovisual, dan berbasis jaringan untuk mendukung pembelajaran Biologi (CPL-1, CPL-4)
CPMK-3	Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran Biologi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik (CPL-3, CPL-4)
CPMK-4	Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran secara mandiri serta berkolaborasi dengan pihak lain dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran Biologi (CPL-2)
<b>Kemampuan akhir yang direncanakan (Sub-CPMK)</b>	
Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran Biologi (CPMK-1)
Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi ragam dan klasifikasi sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Biologi (CPMK-1)
Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu mengaitkan teori belajar dengan penggunaan media dalam pembelajaran (CPMK-1)
Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pengembangan media dan model-model pengembangan produk (CPMK-1)
Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan prinsip pengembangan berbagai jenis media pembelajaran (CPMK-2)
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu mempraktikkan pembuatan media cetak, grafis, tiga dimensi, audio, audiovisual, multimedia, dan berbasis jaringan (CPMK-2)
Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang relevan dengan materi Biologi (CPMK-3)
Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu mengimplementasikan media pembelajaran yang dikembangkan pada situasi pembelajaran nyata di sekolah (CPMK-3)
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu bekerja mandiri dan bertanggung jawab dalam pengembangan media pembelajaran (CPMK-4)
Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan rekan dan dosen dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran (CPMK-4)
Korelasi CPMK dengan sub-CPMK	

	Sub-CPM K1	Sub-CPM K2	Sub-CPM K3	Sub-CPM K4	Sub-CPM K5	Sub-CPM K6	Sub-CPM K7	Sub-CPM K8	Sub-CPM K9	Sub-CPM K10
CPMK1	√	√	√	√	-	-	-	-	-	-
CPMK2	-	-	-	-	√	√	-	-	-	-
CPMK3	-	-	-	-	-	-	√	√	-	-
CPMK4	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√

  

<b>DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH</b>	Mata kuliah ini mengajarkan konsep, teori, dan aplikasi media serta sumber belajar dalam pembelajaran Biologi. Mahasiswa akan mempelajari dan mempraktikkan pengembangan berbagai jenis media, termasuk cetak, grafis, tiga dimensi, audio, audiovisual, dan berbasis jaringan, serta menerapkannya dalam konteks pembelajaran nyata. Selain itu, mata kuliah ini mengintegrasikan penelitian dan pengabdian melalui observasi dan penerapan media di sekolah, membekali mahasiswa dengan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Biologi.
<b>BAHAN KAJIAN/MATERI PEMBELAJARAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Konsep Dasar Media dan Sumber Belajar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian media dan sumber belajar</li> <li>• Peran media dan sumber belajar dalam pembelajaran Biologi</li> </ul> </li> <li>2. <b>Ragam dan Klasifikasi Media dan Sumber Belajar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis media (cetak, grafis, tiga dimensi, audio, audiovisual, berbasis jaringan)</li> <li>• Klasifikasi sumber belajar</li> <li>• Landasan teori penggunaan media dalam pembelajaran</li> </ul> </li> <li>3. <b>Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media cetak</li> <li>• Pengembangan media grafis</li> <li>• Pengembangan media tiga dimensi</li> <li>• Pengembangan media audio dan audiovisual</li> <li>• Pengembangan media berbasis komputer dan multimedia</li> <li>• Pengembangan media berbasis jaringan</li> </ul> </li> <li>4. <b>Pendekatan Pembelajaran Berbasis Aneka Sumber</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Model-model pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai sumber</li> <li>• Strategi integrasi berbagai media dalam pembelajaran Biologi</li> </ul> </li> <li>5. <b>Praktik Pengembangan Media Pembelajaran</b></li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langkah-langkah praktis dalam membuat media cetak, grafis, tiga dimensi, audio, audiovisual, dan berbasis jaringan</li> <li>Evaluasi dan uji coba media pembelajaran</li> </ul> <p><b>6. Konsep Pengembangan Media dan Model-Model Pengembangan Produk</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)</li> <li>Model ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Media, Utilize Media, Require Learner Participation, Evaluate)</li> </ul> <p><b>7. Implementasi dan Pemanfaatan Media di Sekolah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi penggunaan media dalam pembelajaran Biologi di sekolah</li> <li>Penerapan media pembelajaran yang dikembangkan di kelas</li> </ul> <p><b>8. Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Biologi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media</li> <li>Tantangan dan peluang integrasi TIK dalam pembelajaran Biologi</li> </ul> <p><b>9. Penelitian dan Pengabdian dalam Pengembangan Media Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Studi literatur terkait pengembangan media</li> <li>Pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan media di sekolah</li> </ul>	
<b>9 KARAKTERISTIK PROSES PEMBELAJARAN</b>	Interaktif, Holistik, Integratif, Saintifik, Kontekstual, Tematik, Efektif, Kolaboratif, dan Berpusat pada mahasiswa	
<b>DAFTAR REFERENSI</b> (Masukkan hasil penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat)	Utama	
	1.	Smaldino, S E, Lowther, D L, Russell, J. D, & Mims, C. 2008. Instructional technology and media for learning.
	2.	Seels, BB, & Richey, R C. 2012. Instructional technology: The definition and domains of the field. IAP.
	3.	Orey, Michael, McClendon, V J, Branch, Robert Maribe. 2017. Educational Media and Technology Yearbook. SpringerUS.
	4.	Martin, Florence, Betrus, Anthony Karl. 2019. Digital Media for Learning. Springer International Publishing.
	5.	Branch, Robert Maribe, Lee, Hyewon, Tseng, Sheng Shiang. 2019. Educational Media and Technology Yearbook. Springer International Publishing.
	Pendukung	
	4.	
<b>MEDIA PEMBELAJARAN</b>	<i>Software</i>	<i>Hardware</i>
	Slide PPT, Lentera, video terkait materi	LCD, papan tulis

<b>TEAM PENGAJAR</b>	Dr. Andi Maulana, M.Si.
<b>MATA KULIAH SYARAT</b>	

Minggu ke-	Tanggal Pertemuan	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran		Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa yang Mencerminkan 9 Karakteristik Pembelajaran	Penilaian		
				Luring	Daring			Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot%
1	6 September 2023	Kontrak perkuliahan dan pengantar mata kuliah	Rencana perkuliahan, pembahasan CPMK, dan tugas-tugas	Ceramah, diskusi interaktif	-	PB: 2 x 50 menit	Interaktif: Diskusi kontrak perkuliahan dan pengantar mata kuliah. Berpusat pada mahasiswa: Tanya jawab dan klarifikasi	-	-	-
2	13 September 2023	Sub-CPMK 1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran Biologi.	Konsep media dan sumber belajar dalam pembelajaran Biologi	Kuliah interaktif, diskusi kelas	-	PB: 2 x 50 menit	Interaktif: Diskusi konsep media dan sumber belajar. Kontekstual: Aplikasi konsep dalam konteks pembelajaran Biologi	<b>Kriteria:</b> Pemahaman konsep dasar <b>Bentuk:</b> Diskusi	Ketepatan dan relevansi pemahaman	5
3	20 September 2023	Sub-CPMK 2 Mahasiswa mampu mengidentifikasi ragam dan klasifikasi sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Biologi.	Ragam dan klasifikasi sumber belajar, landasan teori penggunaan media	Studi kasus, diskusi kelompok	-	PB: 2 x 50 menit PT: 2 x 60 menit	Kolaboratif: Identifikasi ragam sumber belajar dalam kelompok. Sainifik: Analisis ragam sumber belajar	<b>Kriteria:</b> Identifikasi sumber <b>Bentuk:</b> Presentasi kelompok	Kedalaman analisis dan aplikasi	6
4	27 September 2023	Sub-CPMK 3: Mahasiswa mampu mengaitkan teori belajar dengan	Pendekatan belajar berbasis aneka sumber	Kuliah, diskusi tematik	-	PB: 2 x 50 menit	Integratif: Kaitkan teori belajar dengan praktik. Tematik: Diskusi teori dalam konteks	<b>Kriteria:</b> Pemahaman teori	Kemampuan mengaitkan teori dengan praktik pembelajaran	6

Minggu ke-	Tanggal Pertemuan	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran		Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa yang Mencerminkan 9 Karakteristik Pembelajaran	Penilaian		
				Luring	Daring			Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot%
		penggunaan media dalam pembelajaran.					tema pembelajaran Biologi	<b>Bentuk:</b> Diskusi		
5	4 Oktober 2023	Sub-CPMK 4: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep pengembangan media dan model-model pengembangan produk	Konsep pengembangan media dan model-model pengembangan produk	Diskusi, presentasi	-	PB: 2 x 50 menit PT: 2 x 60 menit	Integratif: Presentasi konsep pengembangan media. Holistik: Diskusi tentang berbagai model pengembangan media	<b>Kriteria:</b> Pemahaman konsep  <b>Bentuk:</b> Presentasi.	Kemampuan mengaitkan teori dengan praktik	6
6	11 Oktober 2023	Sub-CPMK 5 & 6: Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan prinsip pengembangan berbagai jenis media pembelajaran dan mempraktikkan pembuatan media cetak	Media cetak	Ceramah, praktik, kerja kelompok	-	PB: 2 x 50 menit PT: 2 x 60 menit	Efektif: Penjelasan teori pengembangan media cetak. Kolaboratif: Praktik pembuatan media cetak dalam kelompok.	<b>Kriteria:</b> Kualitas produk  <b>Bentuk:</b> Hasil karya	Kreativitas dan ketepatan penggunaan teori	7
7	18 Oktober 2023	Sub-CPMK 5 & 6: Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan prinsip pengembangan berbagai jenis media pembelajaran dan	Media grafis	Ceramah, praktik, kerja kelompok	-	PB: 2 x 50 menit PT: 2 x 60 menit	Kolaboratif: Praktik pembuatan media grafis dalam kelompok. Kontekstual: Aplikasi pembuatan	<b>Kriteria:</b> Kualitas produk  <b>Bentuk:</b> Hasil karya	Kreativitas dan ketepatan penggunaan teori	7

Minggu ke-	Tanggal Pertemuan	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran		Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa yang Mencerminkan 9 Karakteristik Pembelajaran	Penilaian		
				Luring	Daring			Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot%
		mempraktikkan pembuatan media grafis					media sesuai kebutuhan			
8	25 Oktober 2023	<b>Ujian Tengah Semester: Laporan observasi pemanfaatan media di sekolah</b>								10
9	8 November 2023	Sub-CPMK 5 & 6: Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan prinsip pengembangan berbagai jenis media pembelajaran dan mempraktikkan pembuatan media tiga dimensi	Media tiga dimensi	Ceramah, praktik, kerja kelompok	-	PB: 2 x 2 x 50 menit PT: 2 x 2 x 60 menit	Kolaboratif: Praktik pembuatan media tiga dimensi dalam kelompok. Tematik: Fokus pada aplikasi media tiga dimensi	<b>Kriteria:</b> Kualitas produk <b>Bentuk:</b> Hasil karya	Kreativitas dan ketepatan penggunaan teori	7
10	15 november 2023	Sub-CPMK 5 & 6: Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan prinsip pengembangan berbagai jenis media pembelajaran dan mempraktikkan pembuatan media audio dan audiovisual	Media audio dan audiovisual	Ceramah, praktik, kerja kelompok	-	PB: 2 x 2 x 50 menit PT: 2 x 2 x 60 menit	Kolaboratif: Praktik pembuatan media audio dan audiovisual dalam kelompok. Interaktif: Pengembangan media secara aktif	<b>Kriteria:</b> Kualitas produk <b>Bentuk:</b> Hasil karya	Kreativitas dan ketepatan penggunaan teori	7

Minggu ke-	Tanggal Pertemuan	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran		Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa yang Mencerminkan 9 Karakteristik Pembelajaran	Penilaian		
				Luring	Daring			Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot%
		Sub-CPMK 7: Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang relevan dengan materi Biologi								
11	22 November 2023	Sub-CPMK 5 & 6: Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan prinsip pengembangan berbagai jenis media pembelajaran dan mempraktikkan pembuatan media multimedia  Sub-CPMK 7: Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)	Multimedia	Ceramah, praktik, kerja kelompok	-	PB: 2 x 2 x 50 menit  PT: 2 x 2 x 60 menit	Kolaboratif: Praktik pembuatan media multimedia dalam kelompok. Interaktif: Pengembangan media secara aktif	<b>Kriteria:</b> Kualitas produk  <b>Bentuk:</b> Hasil karya	Kreativitas dan ketepatan penggunaan teori	7

Minggu ke-	Tanggal Pertemuan	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran		Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa yang Mencerminkan 9 Karakteristik Pembelajaran	Penilaian		
				Luring	Daring			Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot%
		yang relevan dengan materi Biologi								
12	29 November 2023	Sub-CPMK 5 & 6: Mahasiswa mampu menjelaskan teori dan prinsip pengembangan berbagai jenis media pembelajaran dan mempraktikkan pembuatan media berbasis jaringan  Sub-CPMK 7: Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang relevan dengan materi Biologi	Media berbasis jaringan	Ceramah, praktik, kerja kelompok	-	PB: 2 x 2 x 50 menit  PT: 2 x 2 x 60 menit	Kolaboratif: Praktik pembuatan media berbasis jaringan dalam kelompok. Interaktif: Pengembangan media secara aktif	<b>Kriteria:</b> Kualitas produk  <b>Bentuk:</b> Hasil karya	Kreativitas dan ketepatan penggunaan teori	7
13-14	6-13 Desember 2023	Sub-CPMK 9: Mahasiswa mampu bekerja mandiri dan bertanggung jawab dalam	Pengembangan media sesuai kebutuhan pembelajaran	Proyek pengembangan media, presentasi kelompok	-	PB: 2 x 2 x 50 menit  PT: 2 x 2 x 60 menit	Saintifik: Proyek pengembangan media. Berpusat pada mahasiswa: Pengembangan	<b>Kriteria:</b> Prosedur dan hasil pengembangan	Ketepatan prosedur dan kualitas produk	10

Minggu ke-	Tanggal Pertemuan	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran		Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa yang Mencerminkan 9 Karakteristik Pembelajaran	Penilaian		
				Luring	Daring			Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot%
		pengembangan media pembelajaran  Sub-CPMK 10 Mahasiswa mampu berkolaborasi dengan rekan dan dosen dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran (CPMK-4)	(berdasarkan hasil observasi sekolah)			BM: 2 x 2 x 60 menit	media sesuai kebutuhan nyata	<b>Bentuk:</b> Laporan proyek		
15-16	20-27 Desember 2023	<b>Ujian Akhir Semester:</b>  <b>Sub-CPMK 8</b> Mahasiswa mampu mengimplementasikan media pembelajaran yang dikembangkan pada situasi pembelajaran nyata di sekolah	Penerapan media di sekolah, evaluasi hasil penerapan	Implementasi di sekolah, laporan dan presentasi	-	PT: 2 x 2 x 60 menit  BM: 2 x 2 x 60 menit	Kontekstual: Implementasi media di sekolah. Efektif: Evaluasi dampak media terhadap pembelajaran	<b>Kriteria:</b> Implementasi dan dampak  <b>Bentuk:</b> Laporan dan presentasi	Kesesuaian implementasi dan dampaknya	15

#### PENILAIAN PEMBELAJARAN

A = 4.00 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 90% - 100%

A- = 3.75 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 85% - 89%

B+ = 3.50 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 80% - 84%

B- = 2.75 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 75% - 79%

C+ = 2.50 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 70% - 74%

C = 2.00 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 65% - 69%

C- = 1.75 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 60% - 64%

D = 1.00 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 50% - 54%

E = 0 = Tingkat Pencapaian Kompetensi 0% - 49%

**Catatan:**

1. Bobot disesuaikan dengan fokus penilaian Mata Kuliah (Total 100%)
2. Estimasi Waktu disesuaikan dengan SKS Mata Kuliah dan Metode Pembelajaran
3. PB=Proses Belajar, PT= Penugasan Terstruktur, BM=Belajar Mandiri

**Gowa, Agustus 2023**

**GPM Program Studi Pendidikan Biologi**

**Koordinator**



**Syamsul, M.Pd.**