



## **Rencana Pembelajaran Semester (RPS)**

Berdasarkan Perpres RI No. 8 Tahun 2012 tentang KKN (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) dan Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015 tentang SNPT (Standar Nasional Pendidikan Tinggi)

Mata Kuliah	Produksi Media dan Alat Peraga IPA
Kode Mata Kuliah	IPA.5.35
Semester	5
Program Studi	Tadris IPA
Fakultas	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Dosen Pengampu Mata Kuliah	Edi Irawan, M.Pd

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PONOROGO**

### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH : PRODUKSI MEDIA DAN ALAT PERAGA IPA  
 SKS : 2  
 KODE : IPA5.35  
 PROGRAM STUDI : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam  
 SEMESTER : 5  
 NAMA DOSEN PENGAMPU : Edi Irawan, M.Pd  
 COURSE LEARNING OUTCOMES : Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa/mahasiswi:  
 (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)

<b>- Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menguasai konsep teoretis bidang pengertian, macam/jenis, fungsi/manfaat, pemilihan, dan pembuatan media dan alat peraga secara umum</li> </ul>
<b>- Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap lingkungan kelas dan lingkungan kerja.</li> <li>Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaannya secara mandiri.</li> </ul>
<b>- Kinerja:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPA yang berhubungan dengan produksi media dan alat peraga IPA.</li> <li>Mampu mengaplikasikan keahlian dalam produksi media dan alat peraga IPA secara khusus dalam penyelesaian masalah.</li> <li>Mampu membuat produk media dan alat peraga IPA antara lain: media interaktif power point, <i>flipbox</i>, dan alat peraga sedehana.</li> </ul>

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengcupada KKN1 Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
Ke-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menguasai konsep teoretis</li> </ul>	Peta Konsep dan Brainstroming	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen mengucapkan salam kepada</li> </ul>	50x2=100 menit	<i>Discussion MAP GI</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan konsep-konsep</li> </ul>	Produk	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta:

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengacu pada KKNI Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
	<p>produksi media dan alat peraga serta peta konsep media dan alat peraga secara umum</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam pembuatan peta konsep.</li> </ul>		<p>mahasiswa/mahasiswi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen bersama mahasiswa/mahasiswi membuka perkuliahan dengan membaca doa</li> <li>Dosen membuat kontrak belajar bersama-sama dengan mahasiswa/mahasiswi</li> <li>Dosen membimbing mahasiswa/mahasiswi untuk membentuk kelompok yang heterogen (berasal dari latar belakang jurusan SMA/MA yang berbeda)</li> <li>Setiap kelompok berdiskusi untuk membuat peta konsep</li> <li>Setiap kelompok bergantian mempresentasikan peta konsep yang telah dibuat</li> </ul>			<p>yang berhubungan dengan produksi media dan alat peraga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat peta konsep sederhana mengenai konsep-konsep yang berhubungan dengan media dan alat peraga IPA</li> </ul>			Raja Grafindo Persada.
			<p>KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat esai pendek tentang peta konsep media dan alat peraga yang telah dibuat.</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memaparkan hubungan antara konsep dalam bentuk esai.</li> </ul>	Produk	30%	
			<p>KEGIATAN BELAJAR MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen member tugas kepada mahasiswa secara mandiri untuk membuat rangkuman materi pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	60x2=120 menit	Active reading and writing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rangkuman yang memuat semua konsep</li> </ul>	Portofolio	30%	
Ke-2	Mampu menguasai konsep teoretis pengertian media dan alat peraga IPA.	Pengertian media dan alat peraga IPA	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan informasi awal dari Dosen mengenai materi media dan alat peraga</li> <li>Melakukan diskusi dengan membagi mahasiswa/mahasiswi ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen</li> </ul>	50x2=100 menit	Discussion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian dari media dan alat peraga IPA</li> <li>Membedakan antara media dan alat peraga</li> </ul>	Tes tulis uraian bebas	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengacu pada KKN Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
			<p>tanpa membedakan gender.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan kerja individu dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran <b>dihubungkan dengan persepektif Islami.</b></li> </ul>			IPA			
			<p>KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mengerjakan lembar kerja</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan lembar kerja</li> </ul>	Observasi	30%	
			<p>KEGIATAN BELAJAR MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rangkuman yang berkaitan dengan materi berikutnya</li> </ul>	60x2=120 menit	Active reading and writing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rangkuman materi berikutnya</li> </ul>	Portofolio	30%	
Ke-3	Mampu menguasai konsep teoretis jenis-jenis media dan alat peraga IPA.	Jenis-jenis media dan alat peraga IPA	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/mahasiswi mempresentasikan hasil rangkuman.</li> <li>Mahasiswa/mahasiswi memikirkan apa saja yang harus dikuasai dan akan dibahas dalam jenis media dan alat peraga IPA</li> <li>Mahasiswa/Mahasiswi memberikan respon dan tanggapan terhadap masalah-masalah dari teman.</li> <li>Dosen memberikan kesempatan bertanya terkait materi yang belum dipahami kepada mahasiswa/mahasiswi secara adil</li> </ul>	50x2=100 menit	Discussion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan berbagai jenis media dan alat peraga IPA</li> <li>Menjelaskan karakteristik dari tiap media dan alat peraga</li> </ul>	Tes tulis uraian bebas	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
			<p>KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Mahasiswa/Mahasiswi menganalisis artikel</b> yang berhubungan dengan multimedia.</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat analisis kritis mengenai multimedia</li> </ul>	Self assesment	30%	
			<p>KEGIATAN BELAJAR MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rangkuman yang berkaitan dengan materi berikutnya</li> </ul>	60x2=120 menit	Active reading and writing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rangkuman materi</li> </ul>	Self performance	30%	

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengacu pada KKNI Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
						berikutnya			
Ke-4	Mampu menguasai konsep teoretis pentingnya penggunaan media dan alat peraga IPA dalam pembelajaran IPA.	Fungsi dan Manfaat media dan alat peraga IPA	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan tanya jawab mengenai manfaat penggunaan media dalam pembelajaran di SMP/SMA yang pernah dilakukan oleh mahasiswa.</li> <li>Melakukan diskusi dengan membagi mahasiswa/mahasiswi ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen tanpa membeda-bedakan gender.</li> <li>Dosen mengajak mahasiswa/mahasiswi untuk mendiskusikan manfaat dan fungsi media dan alat peraga IPA</li> <li>Dosen kesempatan bertanya terkait materi yang belum dipahami kepada mahasiswa/mahasisw secara adil</li> </ul>	50x2=100 menit	<i>Discussion</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pentingnya media dan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>Menjelaskan mafaat praktis dari sebuah media dan alat perag IPA</li> </ul>	Tes tulis uraian bebas dan objektif	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
			<p>KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mengerjakan Lembar Kerja</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>mengerjakan Lembar Kerja</li> </ul>	Self performance	30%	
			<p>KEGIATAN BELAJAR MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa membuat <i>mind map</i> materi selanjutnya</li> </ul>	60x2=120 menit	<i>Active reading and writing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat <i>mind map</i></li> </ul>	Produk	30%	
Ke-5	Mampu menguasai konsep teoretis hubungan antara media dan alat peraga IPA dengan tingkat perkembangan mental siswa.	Hubungan antara media dan alat peraga IPA dengan tingkat perkembangan mental siswa	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan tanya jawab mengenai <i>mind map</i> yang telah dibuat sebelumnya</li> <li>Melakukan tanya jawab dengan membuat kelompok-kelompok ahli</li> <li>Kelompok ahli mempresentasikan hasil diskusi</li> <li>Dilakukan tanya jawab klasikal dengan</li> </ul>	50x2=100 menit	<i>Discussion Jigsaw</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan tingkat perkembangan mental dari siswa</li> <li>Menagalisis hubungan antara media</li> </ul>	Tes tulis uraian bebas dan objektif	40%	Sadiman, A. S., Rahardjo, R., et. al. (1986). <i>Media Pendidikan: Pengetian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengcupada KKN Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
			kelompok ahli yang lain.			dan alat peraga IPA dengan tingkat perkembangan mental siswa			
			KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan Lembar Kerja</li> </ul>	Self performance	30%	
			KEGIATAN BELAJAR MANDIRI	60x2=120 menit	Active reading writing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat mind map</li> </ul>	Produk	30%	
Ke -6	Mampu menguasai konsep teoretis hubungan media dan alat peraga IPA dengan indikator/tujuan pembelajaran IPA.	Hubungan antara media dan alat peraga IPA dengan indikator/tujuan pembelajaran IPA.	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan diskusi dengan membagai mahasiswa/mahasiswi ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen tanpa membeda-bedakan gender. yang terkait dengan materi</li> <li>Melakukan tanya jawab klasikal mengenai materi indikator/tujuan pembelajaran IPA dihubungkan dengan media dan alat peraga IPA.</li> <li><b>Mahasiswa menganalisis kesesuaian indikator dan media atau alat peraga yang digunakan pada beberapa RPP</b></li> </ul>	50x2=100 menit	Discussion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merumuskan indicator dan tujuan dari pembelajaran IPA</li> <li>Menganalisis media dan alat peraga IPA yang sesuai dengan indicator dan tujuan dari pembelajaran IPA</li> </ul>	Tes tulis uraian bebas dan objektif	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
			TUGAS TERSTRUKTUR	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>mengerjakan Lembar Kerja</li> </ul>	Self performance	30%	
			BELAJAR MANDIRI	60x2=120 menit	Active reading writing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat mind map</li> </ul>	Produk	30%	
Ke-7	Mampu menguasai konsep teoretis prinsip pemilihan	Prinsip pemilihan media dan alat peraga IPA	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendengarkan informasi</li> <li>Melakukan diskusi dengan membagai</li> </ul>	50x2=100 menit	Discussion Jigsaw	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan prinsip dalam pemilihan alat</li> </ul>	Tes tulis uraian bebas dan objektif	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengcupada KKN Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
	media dan alat peraga IPA.		<p>mahasiswa/mahasiswi ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen tanpa membeda-bedakan gender.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan kerja individu prinsip pemilihan media dan alat peraga IPA</li> </ul>			peraga IPA			
			<p>TUGAS TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa membuat analisis jurnal yang berhubungan dengan materi</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat analisis jurnal yang berhubungan dengan materi</li> </ul>	Self performance	30%	
			<p>BELAJAR MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa membuat rangkuman materi selanjutnya</li> </ul>	60x2=120 menit	Active reading writing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rangkuman materi selanjutnya</li> </ul>	Produk	30%	
Ke-8	UTS			UTS					
Ke-9	Mampu menguasai konsep teoretis prinsip/prosedur pembuatan media dan alat peraga IPA.	Prosedur pembuatan media dan alat peraga IPA	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen membuka dengan meminta peserta memikirkan tentang prinsip pembuatan media dan alat peraga IPA (<i>think</i>).</li> <li>Mahasiswa membuat pertanyaan dan dituliskan. Dosen menambah pertanyaan penting yang mungkin belum muncul dari mahasiswa</li> <li>Mahasiswa menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya (<i>talk</i>)</li> <li>Presentasi dari kelompok</li> <li>Mahasiswa membuat laporan akhir tentang sel (<i>write</i>)</li> </ul>	50x2=100 menit	Think Talk Write	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan Prosedur pembuatan media dan alat peraga IPA</li> <li>Membuat sebuah rancangan sederhana prosedur pembuatan media dan alat peraga IPA</li> </ul>		40%	Sadiman, A. S., Rahardjo, R., et. al. (1986). <i>Media Pendidikan: Pengetian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada
			<p>KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa membuat refleksi diri mengenai pembelajaran yang belum</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>membuat refleksi diri mengenai</li> </ul>	Self performance	30%	

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengacu pada KKN Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
			diketahui			pembelajaran			
			KEGIATAN BELAJAR MANDIRI <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa menyusun prosedur pembuatan media dan alat peraga IPA</li> </ul>	60x2=120 menit	<i>Active reading writing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menyusun prosedur pembuatan media dan alat peraga IPA</li> </ul>	Produk	30%	
Ke-10	Mampu mengamambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data dalam menentukan media dan alat peraga IPA yang dibutuhkan pada pembelajaran IPA.	Memilih dan memperagakan media dan alat peraga IPA	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/mahasiswi membuat pertanyaan berkaitan dengan permasalahan</li> <li>Memilih pertanyaan penting, berkaitan dengan media dan alat peraga IPA terhadap pemecahan masalah</li> <li>Mahasiswa memecahkan permasalahan/menjawab pertanyaan secara individu</li> <li>Mahasiswa secara berpasangan saling mengoreksi hasil</li> <li>Sharing jawaban antar pasangan dalam forum diskusi kelas</li> <li>Presentasi/penguatan dari kelompok.</li> </ul>	50x2=100 menit	<i>Think Pair Share</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan alasan memilih media dan alat peraga yang diinginkan.</li> </ul>	Tes tulis uraian bebas dan objektif	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
			KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/mahasiswi melakukan <b>study kasus</b> di sekolah mengenai penggunaan dan ketersediaan media dan alat peraga.</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>menyusun sebuah refleksi diri tentang pembelajaran</li> </ul>	Self performance	30%	
			KEGIATAN BELAJAR MANDIRI <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa membuat kata kunci yang berkaitan dengan materi pertemuan berikutnya</li> </ul>	60x2=120 menit	<i>Active reading writing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>membuat kata kunci yang berkaitan dengan materi pertemuan berikutnya</li> </ul>	Produk	30%	
Ke-11	Mampu menguasai	Manfaat media	KEGIATAN TATAP MUKA	50x2=100	<i>Discussion</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan</li> </ul>	Tes tulis	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media</i>



Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengacu pada KKNI Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
	konsep teoretis pentingnya teknologi informasi dan komunikasi sebagai basis pembuatan/pengembangan media dan alat peraga IPA.	berbasis TIK dalam pembelajaran IPA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen membuat sebanyak-banyaknya berbagai pertanyaan berkaitan dengan manfaat media berbasis TIK, dan menyiapkan bola (bola pingpong, bola tenis, atau kertas yang dikepal-kepal berbentuk bulat. Masing-masing pertanyaan dilengkapi dengan skor.</li> <li>Dosen membagi peserta menjadi beberapa kelompok, team skoring yang akan mencatat skor masing-masing kelompok</li> <li>Dosen melempar bola ke setiap anggota kelompok. Anggota kelompok menjawab, dosen memberi skor benar atau salah.</li> <li>Pemberian penghargaan pada kelompok terbaik.</li> </ul>	menit	<i>Snowball Trowing</i>	manfaat media berbasis TIK.	uraian bebas dan objektif		<i>Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
			KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/ mahasiswi membuat makalah mengenai makalah prosedur pembuatan <i>power point</i>.</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>membuat makalah mengenai makalah prosedur pembuatan <i>power point</i>.</li> </ul>	Self performance	30%	
			KEGIATAN BELAJAR MANDIRI <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/ mahasiswi membuat <i>Power Point</i> sederhana mengenai materi IPA</li> </ul>	60x2=120 menit	<i>Active reading writing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>membuat <i>Power Point</i> sederhana mengenai materi IPA</li> </ul>	Produk	30%	
Ke-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menunjukkan kinerja mandiri,</li> </ul>	Mengembangkan dan membuat media interaktif IPA dengan	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen memaparkan langkah pembuatan media interaktif menggunakan Program</li> </ul>	50x2=100 menit	<i>Direct instruction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menjelaskan langkah pembuatan</li> </ul>	Pengamatan kinerja	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengacu pada KKNI Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
	<p>bermutu, dan terukur dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPA pembuatan media interaktif menggunakan Program <i>Microsoft Power Point</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mengaplikasikan keahlian dalam produksi media interaktif menggunakan Program <i>Microsoft Power Point</i> secara khusus dalam penyelesaian masalah.</li> <li>Mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara kelompok dalam pembuatan media interaktif menggunakan Program <i>Microsoft</i></li> </ul>	menggunakan Program <i>Microsoft Power Point</i> .	<p><i>Microsoft Power Point</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengobservasi cara pembuatan media interaktif menggunakan Program <i>Microsoft Power Point</i></li> <li>Melakukan demonstrasi cara membuat media interaktif menggunakan Program <i>Microsoft Power Point</i></li> <li><b>Mahasiswa/mahasiswi praktik membuat media interaktif menggunakan Program <i>Microsoft Power Point</i> dihubungkan dengan nilai-nilai Islami.</b></li> </ul>			power point			
			<p>TUGAS TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/mahasiswi membuat perbaikan pada media ajar power point</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>membuat perbaikan pada media ajar power point</li> </ul>	Self performance	30%	
			<p>BELAJAR MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/mahasiswi menyusun rancangan pembelajaran yang berhubungan dengan media yang dibuat</li> </ul>	60x2=120 menit	<i>Active reading writing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menyusun rancangan pembelajaran yang berhubungan dengan media yang dibuat</li> </ul>	Produk	30%	

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengacu pada KKN Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
	<i>Power Point.</i>								
Ke-13	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPA pembuatan media flipbox.</li> <li>Mampu mengaplikasikan keahlian dalam produksi media flipbox secara khusus dalam penyelesaian masalah.</li> <li>Mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara kelompok dalam pembuatan media flipbox.</li> </ul>	Mengembangkan dan membuat media IPA berupa <i>flipbox</i> .	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen memaparkan langkah pembuatan media interaktif <i>flipbox</i></li> <li>Mahasiswa/mahasiswi mengobservasi cara pembuatan <i>flipbox</i></li> <li><b>Mahasiswa/mahasiswi melakukan praktik</b> cara membuat <i>flipbox</i></li> </ul> <p>KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/mahasiswi membuat perbaikan pada media ajar <i>flipbox</i></li> </ul> <p>KEGIATAN BELAJAR MANDIRI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/ mahasiswi menyusun rancangan pembelajaran yang berhubungan dengan media yang dibuat.</li> </ul>	50x2=100 menit	<i>Direct instruction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan langkah pembuatan media <i>flipbox</i></li> </ul>	Pengamatan kinerja	40%	<p>Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i>. Jakarta: Raja Grafindo Persada.</p> <p>Brown, J. W., Lewis, R. B., Harclerod, F. E. (1959). <i>A-V Instruction: Materials and Methods</i>. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.</p>
				60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>membuat perbaikan pada media ajar power point</li> </ul>	Self performance	30%	
				60x2=120 menit	<i>Active reading writing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menyusun rancangan pembelajaran yang berhubungan dengan media yang dibuat</li> </ul>	Produk	30%	
Ke-14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan</li> </ul>	Mengembangkan dan membuat alat peraga IPA dengan menggunakan alat-	<p>KEGIATAN TATAP MUKA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen memaparkan langkah pembuatan alat peraga IPA menggunakan alat-alat sederhana</li> </ul>	50x2=100 menit	<i>Direct instruction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan langkah pembuatan alat peraga</li> </ul>	Pengamatan kinerja	40%	Sadiman, A. S., Rahardjo, R., et. al. (1986). <i>Media Pendidikan: Pengetian, Pengembangan, dan</i>

Minggu Ke-	Kemampuan atau Capaian Pembelajaran (CP) yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan Mengacu pada KKN Level 6 dan SNPT	Bahan Kajian dan Sub Bahan Kajian atau Konsep Utama dan Sub Konsep Utama	Pengalaman Belajar Mahasiswa/mahasiswi dalam Bentuk Kuliah	Waktu Belajar (Menit)	Strategi Pembelajaran	Indikator Capaian	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)	(6)			(8)
	terukur dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPA pembuatan alat peraga IPA dengan menggunakan alat-alat sederhana. • Mampu mengaplikasikan keahlian dalam produksi alat peraga IPA dengan menggunakan alat-alat sederhana secara khusus dalam penyelesaian masalah. • Mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara kelompok dalam pembuatan alat peraga IPA dengan menggunakan alat-alat sederhana.	alat sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengobservasi cara pembuatan alat peraga IPA menggunakan alat-alat sederhana</li> <li><b>Mahasiswa/mahasiswi melakukan praktik membuat</b> alat peraga IPA menggunakan alat-alat sederhana.</li> </ul>			IPA menggunakan alat-alat sederhana.			<i>Pemanfaatannya.</i> Jakarta: Raja Grafindo Persada
			KEGIATAN TUGAS TERSTRUKTUR <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/mahasiswi membuat perbaikan pada alat peraga IPA menggunakan alat-alat sederhana</li> </ul>	60x2=120 menit	Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>membuat perbaikan pada alat peraga IPA menggunakan alat-alat sederhana.</li> </ul>	Self performance	30%	
			KEGIATAN BELAJAR MANDIRI <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa/ mahasiswi menyusun rancangan pembelajaran yang berhubungan dengan media yang dibuat.</li> </ul>	60x2=120 menit	<i>Active reading writing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menyusun rancangan pembelajaran yang berhubungan dengan media yang dibuat</li> </ul>	Produk	30%	
Ke-15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu</li> </ul>	<i>Peer teacing</i> untuk menggunakan salah	KEGIATAN TATAP MUKA <ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen meminta beberapa kelompok</li> </ul>	50x2=100 menit	<i>Direct instruction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan penggunaan</li> </ul>	Peengamatan kinerja	40%	Arsyad A. (2003). <i>Media Pembelajaran</i> . Jakarta:



Ponorogo  
Dosen Pengampu Matakuliah

Edi Irawan, M.Pd

Tadris IPA IAIN Ponorogo