Module Handbook

Nama modul	Learning Media
Tingkat modul	Sarjana (S-1) / Bachelor
Singkatan/kode (jika ada)	
Subjudul (jika ada)	
Mata kuliah yang masuk dalam modul (jika ada)	
Semester/tingkat tahun	4/tahun ke dua
Koordinator modul	Dr. Rudy Kustijono, M.S
Pengampu	Dr. Rudy Kustijono, M.S Abdul Kholiq, S.Pd., M.T
Bahasa yang digunakan	Bahasa Indonesia
Klasifikasi dalam kurikulum	Compulsory course (mata kuliah wajib) /~~elective studies (mata kuliah pilihan)~~
Format pembelajaran/ jumlah jam kelas per minggu	Per minggu terdiri dari: 2 jam tatap muka (1 jam tatap muka = 50 menit/jam)
Beban	2 jam tatap muka, 2 jam tugas terstruktur, 2 jam belajar mandiri, selama 15 minggu, total 90 jam tatap muka/semester
SKS	2
Prasyarat	-
Capaian Pembelajaran	1. Menelaah berbagai media dan alat peraga dalam pembelajaran 2. Mengembangkan alat peraga pembelajaran 3. Mengembangkan poster/banner pembelajaran 4. Mengembangkan media pembelajaran presentasi 5. Mengembangkan Ebook pembelajaran 6. Mengembangkan video pembelajaran 7. Mengembangkan website dan weblog pembelajaran 8. Mengembangkan media pembelajaran animasi
Content	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang merancang dan mengembangkan alat bantu proses belajar mengajar baik berupa hardware maupun software yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar
Attribut soft skill	Team work Good scientist Long life education

<table>
<tr><td>Pencapaian pembelajaran/ujian</td><td>Mahasiswa dianggap kompeten dan lulus jika setidaknya mendapatkan nilai ujian minimal 68 (USS dan US), dan kegiatan terstruktur (tugas/T) dan aktivitas partisipasi (P)
Nilai akhir (NA) dihitung mengikuti rumus:
$NA = \frac{(2xP)+(3xT)+(2xUSS)+(3xUS)}{10}$
Konversi nilai skala 0-100 menjadi skala 0-4 dan huruf diatur sebagai berikut.

<table>
<tr><th>Huruf</th><th>Angka</th><th>Interval</th></tr>
<tr><td>A</td><td>4,00</td><td>85 ≤ A < 100</td></tr>
<tr><td>A-</td><td>3,75</td><td>80 ≤ A- < 85</td></tr>
<tr><td>B+</td><td>3,50</td><td>75 ≤ B+ < 80</td></tr>
<tr><td>B</td><td>3,00</td><td>70 ≤ B < 75</td></tr>
<tr><td>B-</td><td>2,75</td><td>65 ≤ B- < 70</td></tr>
<tr><td>C+</td><td>2,50</td><td>60 ≤ C+ < 65</td></tr>
<tr><td>C</td><td>2,00</td><td>55 ≤ C < 60</td></tr>
<tr><td>D</td><td>1,00</td><td>40 ≤ D < 55</td></tr>
<tr><td>E</td><td>0,00</td><td>0 ≤ E < 40</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Bentuk media</td><td>Handbook
PPT
e-book</td></tr>
<tr><td>Referensi</td><td>1. Green T D and Brown A, 2002, Multimedia Project in the Classroom, California: Corwin Press, Inc.
2. Rusli M, Hermawan D dan Supuwiningsih N N, 2017, Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif, Yogyakarta: Andi Offset.</td></tr>
<tr><td>Catatan</td><td></td></tr>
</table>