

FORMAT PENILAIAN TUGAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Kuliah	Pengembangan Media dan Sumber Belajar SD				
Sub-CPMK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sub-CPMK-6: Mampu menganalisis kebutuhan media dan sumber belajar di SD sesuai bidang studi dan merumuskan konsep suatu media yang akan diproduksi (<i>planning</i>) dengan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif (C4, A3). 2. Sub-CPMK-7: Mampu memproduksi rancangan media dan sumber belajar yang inovatif dan relevan di SD berdasarkan data dari lapangan, kajian teori dan konsep-konsep yang dipelajari dan dipahami (C6, A4). 3. Sub-CPMK-8: Mampu meyimulasikan rancangan media dan sumber belajar yang inovatif dan relevan di SD (C6, A5, P5). 				
Bentuk penilaian Autentik	Penilaian proses pembuatan media pembelajaran Penilaian produk media pembelajaran Penilaian Presentasi media pembelajaran				
Form TASK (Tugas atau tagihan yang ditagih dari mahasiswa)					
Kriteria Penilaian:					
<ul style="list-style-type: none"> • Skenario pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan (bobot 20%) Kejelasan keruntutan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media yang dibuat (memuat setidaknya kegiatan pembuka, inti, dan penutup). • Media pembelajaran (bobot 50%) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan di sekolah, materi pembelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kualitas media (bahan, keterbaruan, keberlanjutan, kemudahan penggunaan, biaya). • Simulasi penggunaan media pembelajaran (bobot 30%) Kesesuaian dengan skenario pembelajaran, Bahasa komunikatif, penguasaan materi, penguasaan audiensi, pengendalian waktu (5 menit simulasi/mahasiswa), kejelasan & ketajaman paparan, penguasaan media pembelajaran. 					
1. Penilaian Proses Pembuatan Media Pembelajaran					
No	Dimensi	Indikator	Kriteria Penilaian (Rentang skor: 1 – 5)	Bobot	Nilai Akhir
1	Draft rancangan media pembelajaran	Kesesuaian data yang dimiliki dengan rancangan media yang diajukan	1: sangat tidak sesuai 2: tidak sesuai 3: cukup sesuai 4: sesuai 5: sangat sesuai	100	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot}$
		Kesesuaian rancangan media yang diajukan dengan sasaran/pengguna media pembelajaran			
		Kesesuaian rancangan media yang diajukan dengan konsep teori			
		Kesesuaian draft rancangan dengan			

		ketentuan format yang telah disepakati			
		Kesesuaian rancangan media yang diajukan dengan perencanaan pembelajaran (RPP)			
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)			
			Skor Maksimal: 30		
Jumlah			20%	100	= ...

2. Penilaian Produk Media Pembelajaran

No	Dimensi	Indikator	Kriteria Penilaian (Rentang skor: 1 – 5)	Bobot	Nilai Akhir
1	Materi	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1: sangat tidak sesuai 2: tidak sesuai 3: cukup sesuai 4: sesuai 5: sangat sesuai	30	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot}$
		Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran			
		Kesesuaian media dengan KD			
			Skor Maksimal: 15		
2	Ilustrasi	Kesesuaian gambar yang ada pada media dengan materi pembelajaran	1: sangat tidak sesuai 2: tidak sesuai 3: cukup sesuai 4: sesuai 5: sangat sesuai	10	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot}$
		Ke sesuaian Gambar/ilustrasi yang ditampilkan untuk peserta didik sekolah dasar			
			Skor Maksimal: 10		
3	Kualitas	Keawetaan media (menggunakan material bahan yang baik)	1: sangat tidak Awet 2: tidak Awet 3: cukup Awet 4: Awet 5: sangat Awet	20	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot}$
		Relevansi materi dalam media sampai kurun waktu 5 tahun yang akan datang			
		Kevariasian sajian materi (gambar, permainan yang bisa diatur aktivitasnya oleh pengguna)			

		Bahan yang digunakan ramah lingkungan/ mengacu pada prinsip <i>Go Green</i>	1: sangat tidak ramah lingkungan 2: tidak ramah lingkungan 3: cukup ramah lingkungan 4: ramah lingkungan 5: sangat ramah lingkungan		
			Skor Maksimal: 20		
4	Tampilan	Kemenarikan tampilan awal media	1: sangat tidak menarik 2: tidak menarik 3: cukup menarik 4: menarik 5: sangat menarik	20	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot}$
		Kevariasian warna pada media	1: sangat tidak bervariasi 2: tidak bervariasi 3: cukup bervariasi 4: bervariasi 5: sangat bervariasi		
		Kesesuaian ukuran gambar (tidak bertumpuk)	1: sangat tidak sesuai 2: tidak sesuai 3: cukup sesuai 4: sesuai 5: sangat sesuai		
		Konsistensi penggunaan jenis dan ukuran huruf	1: sangat tidak konsisten 2: tidak konsisten 3: cukup konsisten 4: konsisten 5: sangat konsisten		
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	1: sangat tidak jelas 2: tidak jelas 3: cukup jelas 4: jelas 5: sangat jelas		
			Skor Maksimal: 25		
5	Daya Tarik	Kemudahan penggunaan media bagi siswa untuk menggunakan, merespon, atau mengkasasnya sehingga meningkatkan minat belajar siswa	1: sangat tidak mudah 2: tidak mudah 3: cukup mudah 4: mudah 5: sangat mudah	20	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot}$
		Kebermanfaatan media dalam mengukur tingkat penguasaan materi (menyajikan soal latihan, tugas, dan sejenisnya)	1: sangat tidak bermanfaat 2: tidak bermanfaat 3: cukup bermanfaat 4: bermanfaat 5: sangat bermanfaat		
			Skor Maksimal: 10		
Jumlah			50%	100	= ...

3. Penilaian Presentasi Produk Media Pembelajaran

No	Dimensi	Indikator	Kriteria Penilaian (Rentang skor: 1 – 5)	Bobot	Nilai Akhir
1	Kemampuan melakukan presentasi	Materi presentasi disajikan secara runtut dan sistematis	1: sangat tidak sistematis 2: tidak sistematis 3: cukup sistematis 4: sistematis 5: sangat sistematis	100	$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times \text{Bobot}$
		Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami	1: sangat sulit dipahami 2: sulit dipahami 3: cukup mudah dipahami 4: mudah dipahami 5: sangat mudah dipahami		
		Penyampaian materi disajikan dengan intonasi yang tepat dan artikulasi/lafal yang jelas	1: sangat tidak jelas 2: tidak jelas 3: cukup jelas 4: jelas 5: sangat jelas		
		Mampu mempertahankan dan menanggapi pertanyaan/sanggahan dengan arif dan bijaksana	1: sangat tidak mampu 2: tidak mampu 3: cukup mampu 4: mampu 5: sangat mampu		
			Skor Maksimal: 20		
Jumlah			30%	100	= ...
Nilai keseluruhan			\sum Nilai kriteria 1+ kriteria 2+ kriteria 3		