UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
PROGRAM: SARJANA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	SKS	Workload	Kelompok Mata Kuliah	Semester	Matakuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
Literasi TIK dan Media Pembelajaran	DK307	3	135	Pengembangan Komepetensi Dasar Kependidikan (PKDK)	3		21 Agustus 2026

Dibuat Oleh Dosen Pengampu	Diperiksa Oleh TPK Program Studi	Disetujui Oleh Ketua Program Studi
Fitrina Kurniati, S.Pd., M.Ak.	Dr. Asep Kurniawan, S.Pd., M.Pd.	Dr. Imas Purnamasari, S.Pd., M.M.

DESKRIPSI MATA KULIAH DAN CPL

Deskripsi Matakuliah	Mata Kuliah Literasi dan Media Pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan literasi TIK dan Media Pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknologi era revolusi industri 4.0 dalam pembelajaran. Mata kuliah ini diorientasikan pada pengembangan jiwa kewirausahan yang berbasis pengetahuan (Knowledge-based Entrepreneurship) dalam mengembangkan teknologi dan atau media pembelajaran. Di akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat memahami kebutuhan teknologi dan media sesuai bidang studinya, yang selanjutnya dapat mengembangkannya sebagai hak cipta atau paten. Pembelajaran menggunakan pembelajaran bauran (blended learning) dan mengutamakan pembelajaran aktif berbasis proyek. Adapun komponen penilaian dari aktivitas mahasiswa antara lain partisipatif mahasiwa baik pada saat sinkronus maupun asinkronus, tugas, quiz, dan test.	
CPL yang dibebankan pada Matakuliah	1	Menunjukkan sikap dan perilaku ilmiah, edukatif, dan religius, yang berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan budaya, norma, dan etika akademik.
	2	Menguasai konsep pedagogik untuk melaksanakan pembelajaran akuntansi dan keuangan yang berwawasan global dan literasi terkini.
	4	Mampu mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, penguasaan teknologi dan informasi, pengembangan karir, dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
	5	Mampu merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran akuntansi dan keuangan secara inovatif berdasarkan konsep pedagogik dan keilmuan akuntansi–keuangan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan perkembangan teknologi digital.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1	Mampu mengembangkan ragam teknologi dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan bidang studi serta memiliki nilai inovatif dan ekonomis;
	2	Mampu mengembangkan petunjuk penggunaan teknologi dan media pembelajaran sebagai penyertaan dalam pemanfaatannya
	3	Tumbuhnya jika kewirausahaan untuk menggali potensi teknologi dan media pembelajaran yang bernilai ekonomis
	4	Terampil dalam mendaftarkan hak cipta atau paten hasil karya teknologi dan media pembelajaran yang telah dikembangkannya
Indikator Kinerja (IK)	1.1	Menganalisis kebutuhan teknologi dan media pembelajaran berdasarkan karakteristik pembelajaran secara tepat.
	1.2	Merancang teknologi atau media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan secara tepat.
	1.3	Mengembangkan teknologi atau media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan secara fungsional.
	2.1	Menyusun petunjuk penggunaan teknologi atau media pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis dan komunikatif.
	2.2	Mengevaluasi potensi nilai inovatif dan ekonomis teknologi atau media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna.
	2.3	Menyiapkan dokumen pengajuan hak kekayaan intelektual atas teknologi atau media pembelajaran yang dikembangkan sesuai ketentuan.
	3.2	Melakukan proses pengajuan hak kekayaan intelektual atas teknologi atau media pembelajaran yang dikembangkan sesuai prosedur.
	3.3	Menganalisis kebutuhan teknologi dan media pembelajaran berdasarkan karakteristik pembelajaran secara tepat.
	4.1	Merancang teknologi atau media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan secara tepat.
	4.2	Mengembangkan teknologi atau media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan secara fungsional.

Materi Perkuliahan	1	Landasan Teknologi dan Media Pembelajaran Akuntansi
	2	Analisis, Desain, dan Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
	3	Evaluasi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Akuntansi
	4	Inovasi dan Kewirausahaan Produk Media Pembelajaran
	5	Hak Kekayaan Intelektual Produk Media Pembelajaran
Hasil belajar yang dapat diperagakan/ditunjukkan dengan bukti di akhir perkuliahan	Mahasiswa memiliki literasi TIK yang baik dan mampu mengusun media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan	
Strategi Pembelajaran		Case Method
	√	Team-Based Project
		Lainny0061
Langkah Pembelajaran	Mahasiswa memahami konsep dasar literasi TIK dan media pembelajaran kemudia dapat menunjukkan dan menyusun media pembelajaran sesuai dengan kondisi terkini	
Referensi	1	Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). Instructional technology and media for learning (12th ed.). Pearson.
	2	Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.
	3	Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.
	4	Bates, A. W. (Tony). Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning. Open textbook.
	5	Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). Value proposition design. Wiley.
	6	Pedoman dan layanan resmi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) yang berlaku untuk pengajuan kekayaan intelektual.

RENCANA PEMBELAJARAN

Minggu ke	Indikator Capaian Sub-CPMK yang dapat ditunjukkan oleh mahasiswa	Materi Perkuliahan	Asesmen		Bentuk dan metode pembelajaran		Durasi (jam)	Nomor Referensi
			Bentuk Asesmen (tes / nontes)	Bobot Penilaian (%)	Sinkron (tatap muka dan tatap maya)	Asinkron (tugas mandiri dan tugas kelompok)		
1	Menganalisis kebutuhan media pembelajaran akuntansi berdasarkan karakteristik materi dan peserta didik secara tepat.	Landasan teknologi dan media pembelajaran akuntansi; fungsi media; karakteristik pembelajaran akuntansi; orientasi proyek produk.	Diagnostic worksheet / problem finding	0%	Dosen menghadirkan contoh permasalahan autentik pembelajaran akuntansi dan beberapa media yang sudah ada. Mahasiswa mengidentifikasi masalah belajar, kebutuhan pengguna, serta asumsi awal tentang media yang diperlukan. Dosen mengarahkan bahwa teknologi dipilih sebagai solusi atas kebutuhan pembelajaran, bukan sebagai tujuan.	Mencari satu masalah nyata pembelajaran akuntansi dari sekolah/kelas/sumber autentik dan menyiapkan bukti awal kebutuhan pengguna.	8,5	1,4
2	1.1 Menganalisis kebutuhan media pembelajaran akuntansi berdasarkan karakteristik materi dan peserta didik secara tepat.	Analisis kebutuhan: karakteristik materi akuntansi, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, konteks dan kebutuhan pengguna.	Needs Analysis Worksheet	5%	Mahasiswa menganalisis masalah pembelajaran yang dipilih menggunakan data/bukti, memetakan karakteristik materi dan peserta didik, serta merumuskan	Menyempurnakan analisis kebutuhan dan melakukan pengumpulan data sederhana/desk research terhadap pengguna sasaran.	8,5	1,3,4

					kebutuhan media. Dosen memberi scaffolding agar solusi tidak ditentukan sebelum kebutuhan dianalisis.			
3	1.1 Menganalisis kebutuhan media pembelajaran akuntansi berdasarkan karakteristik materi dan peserta didik secara tepat.	Pemilihan teknologi dan media: jenis media, affordance, keterbatasan, kesesuaian dengan materi, tujuan, dan pengguna.	Media Selection Rationale	5%	Mahasiswa membandingkan beberapa alternatif media/teknologi untuk masalah yang sama, menilai kecocokan dan keterbatasannya, lalu memilih bentuk solusi media berdasarkan evidence dari analisis kebutuhan.	Finalisasi kebutuhan dan alasan pemilihan media; menyiapkan contoh/referensi media sejenis sebagai benchmark.	8,5	1,4
4 & 5	1.2 Merancang media pembelajaran akuntansi berdasarkan hasil analisis kebutuhan sesuai prinsip desain pembelajaran.	Desain media pembelajaran akuntansi: prinsip desain pembelajaran dan multimedia; organisasi konten; storyboard; flow/navigation; prototype awal.	Design Package: storyboard + prototype awal	15%	Workshop desain berkelanjutan. Mahasiswa menerjemahkan analisis kebutuhan menjadi spesifikasi produk, menyusun struktur konten, storyboard dan alur penggunaan, lalu membuat prototype awal. Peer critique dan konsultasi dosen digunakan untuk memastikan konsistensi kebutuhan–tujuan–desain.	Mengembangkan design package dan prototype awal; merevisi berdasarkan umpan balik dosen/teman sejawat.	16,8	1,2,3
6 & 7	1.3 Mengembangkan produk media pembelajaran	Pengembangan media pembelajaran akuntansi: produksi konten, penggunaan	Development Progress & Functional Prototype	20%	Project studio. Kelompok mengembangkan produk berdasarkan	Pengerjaan produk secara kolaboratif, development log, pengujian fungsi	16,8	1,2,3,4

	akuntansi sesuai dengan rancangan secara fungsional.	tools/platform, integrasi elemen multimedia/interaktivitas, fungsi produk.			design package. Setiap sesi digunakan untuk produksi, demonstrasi progres, troubleshooting dan konsultasi. Dosen mengecek fidelity terhadap rancangan serta fungsi utama produk; mahasiswa mendokumentasikan perubahan desain yang diperlukan.	internal, dan penyelesaian functional prototype.		
8	1.3 Mengembangkan produk media pembelajaran akuntansi sesuai dengan rancangan secara fungsional.	Prototype review dan kesiapan uji produk.	Formative Product Review	0%	Mahasiswa mendemonstrasikan functional prototype kepada kelompok lain. Peer review berfokus pada fungsi, kejelasan konten, pengalaman pengguna, dan kesesuaian dengan kebutuhan. Hasil review menjadi dasar penyempurnaan sebelum uji kelayakan.	Menindaklanjuti umpan balik formative review dan menyiapkan versi produk untuk uji kelayakan.	8,4	1,2,4
9	1.4 Menguji kelayakan produk media pembelajaran akuntansi berdasarkan kriteria yang ditetapkan secara objektif.	Evaluasi media: kriteria kualitas isi, pedagogik, teknis/usability; desain instrumen dan rencana uji kelayakan.	Evaluation Plan & Instrument	5%	Mahasiswa menurunkan kriteria kelayakan dari tujuan dan karakter produk, menyusun instrumen/lembar uji, menentukan calon pengguna/penilai, serta merancang prosedur	Finalisasi instrumen dan pelaksanaan persiapan uji kepada pengguna/penilai yang relevan.	8,4	1,2,3

					pengumpulan feedback secara sederhana dan dapat dipertanggungjawabkan.			
10	1.4 Menguji kelayakan produk media pembelajaran akuntansi berdasarkan kriteria yang ditetapkan secara objektif.	Uji kelayakan/usability; analisis feedback; penyempurnaan produk.	Product Testing Report	10%	Mahasiswa melaksanakan/menelaah hasil uji produk, mengorganisasi evidence, menilai aspek yang telah/ belum memenuhi kriteria, dan menentukan prioritas perbaikan. Produk direvisi berdasarkan hasil uji, bukan hanya preferensi pengembang.	Menyelesaikan perbaikan produk dan laporan uji kelayakan beserta bukti perubahan produk.	8,4	1,2,3,4
11	2.1 Menyusun petunjuk penggunaan media pembelajaran akuntansi yang dikembangkan secara sistematis dan komunikatif.	Dokumentasi dan petunjuk penggunaan: struktur user guide, prosedur penggunaan, kebutuhan perangkat, visual/instruksi, troubleshooting dasar.	User Guide / Usage Manual	10%	Mahasiswa menguji apakah orang lain dapat menggunakan produk dengan instruksi yang disusun. Dosen memfasilitasi evaluasi kejelasan, urutan, bahasa, visual, dan kelengkapan petunjuk. Mahasiswa menyusun user guide final yang menyertai produk.	Finalisasi petunjuk penggunaan dan uji keterbacaan/penggunaan secara sederhana oleh calon pengguna.	8,4	1,2,4
12 & 13	3.1 Mengevaluasi potensi nilai ekonomis produk	Inovasi dan kewirausahaan produk pendidikan: kebutuhan	Value Proposition &	10%	Mahasiswa mengubah perspektif dari	Menyusun value proposition, estimasi sederhana	16,8	1,4,5

	media pembelajaran akuntansi berdasarkan kebutuhan pengguna secara rasional.	pengguna, value proposition, keunggulan produk, potensi pemanfaatan, biaya, nilai ekonomis, dan keberlanjutan produk.	Economic Potential Brief		“produk tugas kuliah” menjadi “solusi bagi pengguna”. Kelompok mengidentifikasi pengguna, nilai yang ditawarkan, alternatif solusi yang ada, biaya/peluang pemanfaatan, dan potensi pengembangan. Argumentasi diuji melalui peer pitch dan feedback.	biaya/potensi pemanfaatan, dan revisi economic potential brief berdasarkan feedback.		
14	4.1 Menyiapkan dokumen pengajuan hak kekayaan intelektual atas produk media pembelajaran yang dikembangkan sesuai ketentuan.	Hak kekayaan intelektual produk media: konsep KI, orisinalitas, etika penggunaan aset, jenis perlindungan yang relevan, dan kebutuhan dokumen.	KI Readiness Checklist	5%	Mahasiswa mengaudit orisinalitas karya dan aset produk, mengidentifikasi bentuk perlindungan KI yang relevan, serta memetakan dokumen yang diperlukan. Dosen memfasilitasi pengecekan kesiapan sebelum penyusunan berkas.	Melengkapi evidence orisinalitas/izin aset dan daftar kebutuhan dokumen pengajuan KI.	8,5	1,6
15	4.1 Menyiapkan dokumen pengajuan hak kekayaan intelektual atas produk media pembelajaran yang dikembangkan sesuai ketentuan.	Penyusunan dokumen pengajuan KI: deskripsi karya, identitas pencipta, bukti produk, dokumen pendukung, pengecekan kelengkapan.	KI Application Dossier	5%	Clinic penyusunan berkas. Mahasiswa menyiapkan dokumen pengajuan berdasarkan produk final dan melakukan peer/dosen checklist terhadap kelengkapan, konsistensi, dan kesiapan dokumen.	Finalisasi seluruh berkas pengajuan dan menyiapkan produk/dokumen dalam format yang dipersyaratkan.	8,5	1,6

16	4.2 Melakukan pengajuan hak kekayaan intelektual atas produk media pembelajaran yang dikembangkan sesuai prosedur.	Prosedur pengajuan KI dan final product showcase.	Bukti pengajuan KI + Final Product Showcase	10%	Mahasiswa melakukan proses pengajuan KI sesuai prosedur yang berlaku dan menyerahkan bukti pengajuan. Pada final showcase, mahasiswa mendemonstrasikan produk, kebutuhan yang diselesaikan, hasil uji, petunjuk penggunaan, potensi nilai, dan status perlindungan KI sebagai portofolio akhir mata kuliah.	Mengarsipkan portfolio final: produk, laporan pengembangan, user guide, economic potential brief, dokumen dan bukti pengajuan KI.	8,5	1,2,5,6

WAKTU BELAJAR MAHASISWA

	AKTIVITAS	SINKRONUS (Tatap Muka / Tatap Maya)	ASINKRONUS (Terstruktur / Mandiri)	PERSIAPAN BELAJAR MAHASISWA	JUMLAH WAKTU BELAJAR DAN PEMBELAJARAN MAHASISWA
PEMBELAJARAN	Perkuliahan/Responsi/Tutorial	16 x 90 menit = 1440 menit	16 x 60 menit = 960 menit	16 x 60 menit = 960 menit	3360 menit (56 jam)
	Pembelajaran berbasis proyek/pengembangan media	8 x 60 menit = 480 menit	8 x 120 menit = 960 menit	8 x 90 menit = 720 menit	2160 menit (36 jam)
	Product clinic, testing, dan refleksi pengembangan	4 x 60 menit = 240 menit	4 x 30 menit = 120 menit	4 x 30 menit = 120 menit	480 menit (8 jam)
	JUMLAH				**6000 menit (100 jam)**
PENILAIAN	Penilaian berkelanjutan/milestone (needs analysis, design, testing, user guide, KI readiness)	5 x 60 menit = 300 menit	5 x 60 menit = 300 menit	5 x 60 menit = 300 menit	900 menit (15 jam)
	Pengerjaan dan asesmen produk/proyek	3 x 60 menit = 180 menit	4 x 120 menit = 480 menit	2 x 60 menit = 120 menit	780 menit (13 jam)
	Final Product Showcase & pengajuan KI	1 x 120 menit = 120 menit	1 x 180 menit = 180 menit	1 x 120 menit = 120 menit	420 menit (7 jam)
	JUMLAH				**2100 menit (35 jam)**
JUMLAH WORKLOAD					**8100 menit (135 jam)**
JUMLAH JAM IDEAL					**135 jam**
SKS					**3**
KESESUAIAN DENGAN JUMLAH SKS					**SESUAI**

KRITERIA PENILAIAN CPMK

No	CPMK	CPL				Taksonomi	Bobot	Kriteria Pencapaian CPMK
		1	2	3	4			
1	Mengembangkan ragam teknologi dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan bidang studi serta memiliki nilai inovatif dan ekonomis.		✓	✓	✓	C6	60%	75% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 (skala 100).
2	Mengembangkan petunjuk penggunaan teknologi dan media pembelajaran sebagai penyertaan dalam pemanfaatannya.		✓		✓	C6	10%	75% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 (skala 100).
3	Tumbuhnya jiwa kewirausahaan untuk menggali potensi teknologi dan media pembelajaran yang bernilai ekonomis.	✓	✓			C5	10%	75% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 (skala 100), dibuktikan melalui evaluasi potensi nilai ekonomis produk.
4	Terampil dalam mendaftarkan hak cipta atau paten hasil karya teknologi dan media pembelajaran yang telah dikembangkan.	✓	✓			P4	20%	75% dari keseluruhan mahasiswa mendapat nilai sekurang-kurangnya 80 (skala 100), dibuktikan melalui kesiapan dokumen dan proses pengajuan KI.

RANCANGAN TUGAS KOLABORATIF

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	sks	Workload (45 jam x sks)	Kelompok Mata Kuliah	Semester	Mata Kuliah Pra-Syarat	Tanggal Terbit
Literasi TIK dan Media Pembelajaran	DK307	3	45 jam x 3 sks	PKDK	4	-	Agustus 2026

Dosen pengampu:

1.
2.

JUDUL TUGAS	Paket Media Pembelajaran Akuntansi Inklusif (PMPAI): Dari Teknologi sebagai Pajangan menuju Pembelajaran Bermakna
METODE PEMBELAJARAN	Team-Based Project, case method, design studio, peer critique, uji pengguna, showcase, dan refleksi kritis
WAKTU (MENIT)	2.700 menit atau setara 45 jam kerja mahasiswa selama satu semester
BOBOT PENILAIAN	40% dari total nilai mata kuliah
SUB-CPMK	CPMK 1–4; terutama Sub-CPMK 1.3–1.4, 2.3–2.4, 3.1–3.4, dan 4.1–4.4

DESKRIPSI TUGAS

Kelompok beranggotakan 4–5 mahasiswa memilih satu unit pembelajaran akuntansi dan mengembangkan paket media lintas format berdasarkan kebutuhan peserta didik. Produk wajib mengintegrasikan tujuan, konten akuntansi yang akurat, asesmen, aksesibilitas, dan panduan penggunaan. Kelompok melakukan kurasi aset berlisensi, menyusun design brief dan storyboard, membuat prototipe visual, audio/video, serta media interaktif/LMS, kemudian mengujinya kepada pengguna. Data uji menjadi dasar revisi. Setiap keputusan harus mendokumentasikan bukti, alternatif, risiko privasi/keamanan/bias, atribusi, dan penggunaan AI. Produk dipertahankan dalam design defence; setiap anggota menyerahkan log kontribusi dan refleksi individual.

LANGKAH PENGERJAAN TUGAS

1. Membentuk kelompok dan memilih konteks pembelajaran akuntansi.
2. Menganalisis kebutuhan, persona, tujuan, akses, dan risiko.
3. Mengaudit informasi serta mengurasi aset dengan atribusi dan lisensi.
4. Menyusun matriks tujuan-konten-asesmen-media, design brief, dan storyboard.
5. Mengembangkan prototipe visual, audio/video, serta media interaktif/LMS.
6. Menerapkan prinsip multimedia, aksesibilitas, privasi, keamanan, dan etika AI.
7. Melaksanakan peer critique dan uji pengguna.
8. Menganalisis data, merevisi produk, dan membuat log perubahan.
9. Menyusun panduan implementasi serta instrumen asesmen.
10. Melaksanakan showcase, design defence, dan refleksi individual.

RINCIAN LUARAN YANG DIHASILKAN

Portofolio kelompok: analisis kebutuhan/persona; matriks tujuan-konten-asesmen-media; daftar aset dan lisensi; design brief; storyboard; presentasi/infografis; audio/podcast beserta transkrip; video/motion graphic beserta caption; media interaktif/LMS; panduan implementasi; instrumen uji; data dan analisis uji pengguna; accessibility checklist; AI-use disclosure; log revisi; dan bahan presentasi. Luaran individual: log kontribusi, refleksi 750–1.000 kata, dan komitmen profesional.

INDIKATOR, KRITERIA, DAN BOBOT PENILAI

Keselarasan pedagogis dan akurasi konten 20%; analisis pengguna serta aksesibilitas 15%; desain multimedia dan kualitas teknis 20%; literasi informasi, hak cipta, privasi, keamanan, dan etika AI 15%; uji pengguna, analisis data, dan revisi 15%; komunikasi, kolaborasi, refleksi, serta integritas proses 15%.

JADWAL PELAKSANAAN

Keterangan: Jumlah hari pada satu semester adalah 16 x 7 = 112 hari. Penerapan Jadwal dapat ditetapkan berdasarkan hitungan hari

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1. Pembentukan kelompok dan kasus pemicu	Minggu 1
2. Analisis kebutuhan, persona, dan akses	Minggu 2–4
3. Audit informasi serta kurasi aset	Minggu 5–6
4. Matriks desain, design brief, dan storyboard	Minggu 7
5. Prototipe presentasi dan infografis	Minggu 9
6. Prototipe audio/podcast	Minggu 10
7. Prototipe video/motion graphic	Minggu 11
8. Prototipe interaktif/LMS	Minggu 12
9. Peer critique dan revisi awal	Minggu 12–13
10. Uji pengguna dan pengumpulan data	Minggu 13
11. Analisis data, QA, dan revisi final	Minggu 14–15
12. Showcase, defence, refleksi, dan finalisasi	Minggu 15–16
13. Pembentukan kelompok dan kasus pemicu	Minggu 1

LAIN-LAIN

Sumber dan aset harus dapat ditelusuri serta digunakan sesuai lisensi. Data pengguna dianonimkan dan persetujuan diperoleh. Penggunaan AI generatif wajib dicatat (alat, tujuan, prompt, keluaran, sumber verifikasi, keterbatasan, dan koreksi). AI tidak boleh menggantikan validasi konten, pertimbangan pedagogis, suara peserta didik, atau tanggung jawab akademik.

DAFTAR RUJUKAN

1. Darmawan, D. (2011). *Teknologi pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
2. Fahyuni, E. F., & Nurdiansyah. (2016). *Inovasi model pembelajar sesuai dengan Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
3. Glenn, A. (2002). *Emergence of technology standards for preservice teacher education*. Northcentral Regional Education Laboratory: NCREL's Education Technology Resources.
4. Musfiqon, M. (2015). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Prestasi Pustaka Raya.
5. Nasution. (1982). *Teknologi media pembelajaran*. Bumi Aksara.
6. National Commission on Teaching and America's Future. (2003). *Orginizing schools for teaching and learning success*. Washington, D.C.: pp. 16–18.
7. Sharp, V. P. (2005). *Computer education for teachers: Integrating technologi into classroom teaching* (5th ed.). McGraww-Hill.
8. Sumiharsono, R., & Hasanah. (2017). *Media pembelajaran*. CV. Pustaka Abadi.
9. Suryani, N., Aditin Patria, A. S., & Setiawan, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*. Remaja Rosdakarya.
10. Zainiyati. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT*. Prenada Media.

RINCIAN ASESMEN

Minggu	Bentuk Asesmen	Deskripsi Asesmen	Tagihan/Luaran Mahasiswa	Instrumen Penilaian
1	Diagnostik dan refleksi awal	Menelaah pengalaman belajar digital yang gagal atau eksklusif dan mengidentifikasi kesenjangan antara kecanggihan teknologi, kebutuhan peserta didik, dan hasil belajar.	Membaca kasus dan menulis asumsi awal	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
2	Peta asumsi dan refleksi	Menguji asumsi pribadi tentang teknologi, peran guru, karakter peserta didik, akses perangkat, konektivitas, dan tanggung jawab sosial dalam pembelajaran.	Jurnal refleksi individual	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
3	Analisis media	Memetakan hakikat, fungsi, klasifikasi, affordance, keterbatasan media, sumber belajar, serta konteks penggunaannya dalam pembelajaran akuntansi.	Peta affordance media	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
4	Persona dan matriks pemilihan	Merumuskan prinsip pemilihan media yang berpusat pada peserta didik, inklusif, kontekstual, efisien, dan selaras dengan tujuan serta asesmen pembelajaran.	Persona serta matriks media	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
5	Audit informasi digital	Mendeteksi misinformasi, manipulasi visual, pelanggaran hak cipta, risiko privasi, bias algoritmik, dan penggunaan AI yang tidak transparan pada konten pendidikan.	Lembar verifikasi dan anotasi	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
6	Kuis dan memo etika	Mengevaluasi kebiasaan pencarian, kurasi, produksi, dan berbagi informasi serta konsekuensinya bagi integritas akademik, keamanan, dan jejak digital.	Memo risiko digital	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
7	Design brief dan storyboard	Melakukan pencarian, verifikasi, kurasi, atribusi, dan pengelolaan aset digital dengan sumber kredibel, lisensi yang tepat, serta dokumentasi penggunaan AI. Menyusun design brief dan storyboard berdasarkan tujuan, profil peserta didik, prinsip multimedia, aksesibilitas, etika, dan bukti yang dapat ditelusuri.	Draf PMPAI tahap 1	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
8	Tes kasus terbuka	Menunjukkan penguasaan konsep media, literasi TIK, aksesibilitas, dan etika digital.	Koreksi diri terstruktur	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
9	Prototipe visual	Menganalisis prototipe media yang menarik tetapi menimbulkan beban kognitif, miskonsepsi akuntansi, hambatan akses, atau partisipasi semu.	Presentasi dan infografis	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
10	Prototipe audio/podcast	Mengembangkan media audio yang komunikatif, inklusif, dan akurat.	Audio, transkrip, dan atribusi	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
11	Prototipe video	Mengembangkan video pembelajaran yang komunikatif, inklusif, dan akurat.	Video, caption, dan storyboard	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
12	Prototipe interaktif/LMS	Menilai pengaruh pilihan desain, platform, format, dan pembagian kerja kelompok terhadap kualitas pedagogis, inklusi, serta pengalaman pengguna. Mengembangkan prototipe presentasi/infografis, audio/podcast, video/motion graphic, dan media interaktif untuk satu unit pembelajaran akuntansi.	Modul interaktif/LMS	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik

13	Rencana dan pelaksanaan uji	Melakukan evaluasi formatif berbasis bukti.	Data uji dan catatan observasi	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
14	Portofolio PMPAI revisi	Melaksanakan uji pengguna, mengolah umpan balik dan data keterpakaian, lalu merevisi paket media beserta panduan implementasi dan asesmennya.	PMPAI tahap 2 dan log revisi	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
15	Presentasi dan defence	Mengidentifikasi dilema ketika tuntutan viralitas, efisiensi, otomatisasi, atau target institusi bertentangan dengan akurasi, privasi, keadilan, dan tujuan pendidikan. Mempresentasikan paket media dan mempertahankan keputusan pedagogis, teknis, etis, aksesibilitas, serta strategi mitigasi risiko berdasarkan bukti.	PMPAI final dan presentasi	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik
16	Portofolio final dan refleksi	Merefleksikan perubahan cara pandang tentang teknologi, otoritas guru, suara peserta didik, penggunaan AI, dan batas profesional calon pendidik. Merumuskan komitmen profesional dan rencana pengembangan berkelanjutan untuk pemanfaatan TIK yang manusiawi, inklusif, aman, dan berdampak.	Refleksi serta komitmen	Rubrik analitik/pedoman penskoran dan catatan umpan balik

RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Terpadu PMPAI

Digunakan secara bertahap pada Minggu 1–16

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Keselarasan pedagogis dan konten	Tujuan, konten akuntansi, aktivitas, media, dan asesmen selaras serta akurat	Mayoritas selaras; ada kekurangan minor	Ada ketidakselarasan atau kekeliruan material	Tidak menunjukkan dasar pedagogis/akurasi
Analisis pengguna dan aksesibilitas	Persona berbasis bukti; UDL, caption, transkrip, kontras, navigasi, dan alternatif akses lengkap	Kebutuhan utama dan aksesibilitas terpenuhi	Analisis atau fitur akses penting belum lengkap	Mengabaikan pengguna dan hambatan akses
Desain multimedia dan kualitas teknis	Prinsip multimedia tepat; tampilan, audio, video, interaksi, dan performa konsisten	Kualitas baik dengan gangguan minor	Beban kognitif atau masalah teknis mengganggu	Produk sulit digunakan atau tidak berfungsi
Literasi dan etika digital	Sumber terverifikasi; lisensi/atribusi, privasi, keamanan, bias, dan AI dikelola transparan	Mayoritas patuh; kekurangan minor	Ada risiko atau dokumentasi material yang hilang	Pelanggaran integritas, hak, atau privasi
Uji pengguna dan perbaikan	Instrumen tepat; data dianalisis; revisi dapat ditelusuri dan memperbaiki pengalaman belajar	Uji dan revisi memadai	Data terbatas atau revisi tidak berbasis bukti	Tidak melakukan uji atau mengabaikan hasil
Kolaborasi, komunikasi, dan transformasi	Kontribusi terverifikasi; defence kuat; refleksi menunjukkan perubahan asumsi dan komitmen tindakan	Kolaborasi baik; perubahan perspektif jelas	Kontribusi timpang atau refleksi deskriptif	Tidak ada bukti kontribusi/transformasi

2. Rubrik Literasi dan Etika Digital
Digunakan pada Minggu 5–7

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Verifikasi sumber dan bukti	Sumber primer/kredibel diverifikasi silang; bukti dan tanggal akses lengkap	Sumber kredibel; verifikasi dan bukti mayoritas lengkap	Sebagian sumber lemah atau verifikasi terbatas	Klaim tidak dapat ditelusuri
Hak cipta, lisensi, dan atribusi	Seluruh aset sesuai lisensi dan atribusi konsisten	Ada kekurangan minor yang segera diperbaiki	Beberapa aset/lisensi tidak jelas	Menggunakan aset tanpa hak/atribusi
Privasi, keamanan, bias, dan AI	Risiko dipetakan; data dilindungi; bias diuji; AI diungkap dan diverifikasi	Risiko utama dikelola dengan kekurangan minor	Mitigasi atau dokumentasi belum lengkap	Mengabaikan risiko atau menyembunyikan penggunaan AI
Argumentasi etis	Menguji alternatif, pihak terdampak, prinsip, dan konsekuensi secara koheren	Alasan etis dan konsekuensi utama jelas	Analisis cenderung deskriptif atau satu sisi	Tidak menunjukkan pertimbangan etis
Verifikasi sumber dan bukti	Sumber primer/kredibel diverifikasi silang; bukti dan tanggal akses lengkap	Sumber kredibel; verifikasi dan bukti mayoritas lengkap	Sebagian sumber lemah atau verifikasi terbatas	Klaim tidak dapat ditelusuri

3. Rubrik Prototipe Media
Digunakan untuk Minggu Ke 9–14

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Keselarasan tujuan-konten-asesmen	Seluruh komponen konsisten, relevan, dan akurat	Mayoritas konsisten; kekurangan minor	Ada ketidakselarasan material	Produk tidak bertolak dari tujuan belajar
Desain multimedia	Prinsip koherensi, segmentasi, penandaan, dan modalitas diterapkan tepat	Mayoritas prinsip diterapkan baik	Beban kognitif atau desain belum konsisten	Desain menghambat pemahaman
Aksesibilitas dan pengalaman pengguna	Akses alternatif, navigasi, caption/transkrip, kontras, dan bahasa jelas	Fitur utama terpenuhi	Ada hambatan akses penting	Produk mengecualikan pengguna
Kualitas teknis dan orisinalitas	Stabil, rapi, kreatif, efisien, dan seluruh aset berfungsi	Berfungsi baik dengan gangguan minor	Beberapa fungsi/format mengganggu	Tidak berfungsi atau menyalin tanpa pengembangan

4. Rubrik Presentasi dan Design Defence
Digunakan pada Minggu 15

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Kejelasan narasi dan demonstrasi	Alur kuat; produk didemonstrasikan efektif sesuai waktu	Alur jelas dengan kekurangan minor	Narasi kurang fokus atau demonstrasi terbatas	Presentasi tidak terstruktur
Defence keputusan desain	Jawaban berbasis tujuan, pengguna, teori, data uji, dan alternatif	Alasan utama didukung bukti	Jawaban sebagian deskriptif	Tidak mampu mempertanggungjawabkan keputusan
Respons terhadap pertanyaan	Tanggap, terbuka, akurat, dan mengakui keterbatasan	Respons umumnya tepat	Respons tidak konsisten atau defensif	Menghindari pertanyaan/tidak akurat

Kolaborasi profesional	Peran seimbang, transisi lancar, dan komunikasi saling menguatkan	Kontribusi mayoritas anggota terlihat	Kontribusi timpang	Dominasi atau tidak ada koordinasi

5. Rubrik Refleksi dan Partisipasi
Digunakan untuk Minggu 1 - 16

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Kedalaman refleksi	Menunjukkan asumsi awal, disorientasi, perspektif baru, bukti perubahan, dan rencana tindakan	Perubahan perspektif dan rencana cukup jelas	Lebih banyak merangkum kegiatan	Tidak menunjukkan refleksi atau perubahan
Partisipasi dan integritas	Konsisten berkontribusi, memberi umpan balik bermutu, memenuhi komitmen, dan transparan	Aktif dan bertanggung jawab dengan kekurangan minor	Partisipasi tidak konsisten	Pasif, tidak memenuhi komitmen, atau melanggar integritas

Konversi Skor Rubrik

Skor Rata-rata	Kategori	Nilai
3,51–4,00	Sangat Baik	86–100
2,76–3,50	Baik	76–85
2,01–2,75	Cukup	60–75
1,00–2,00	Kurang	<60