



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Rekayasa Multimedia Edukasi Digital

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Dasar Multimedia Edukasi	9035402001	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	12 Juli 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Fajar Indra Kusuma, S.Pd., M.Pd.		Fajar Indra Kusuma, S.Pd., M.Pd.			NANDA NINI ANGGALIH	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
--------------------	------------------------

Capaian Pembelajaran (CP) **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**

CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL-5	Mampu menguasai konsep teoritis analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi di bidang rekayasa multimedia edukasi digital
CPL-6	Mampu menguasai kaidah etik dan ilmiah dalam penerapan dan pengelolaan serta strategi difusi inovasi produk multimedia edukasi digital

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK - 1	mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang multimedia edukasi
CPMK - 2	mampu menguasai konsep teoritis analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi di bidang pengembangan multimedia edukasi
CPMK - 3	Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam pengembangan multimedia edukasi
CPMK - 4	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan di bidang pengembangan multimedia edukasi
CPMK - 5	Mampu menganalisis dasar multimedia edukasi
CPMK - 6	Mampu merancang dan mengembangkan produk multimedia edukasi
CPMK - 7	Mampu menerapkan dan mengelola produk multimedia edukasi digital sesuai kaidah ilmiah

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6
CPMK-1	✓					
CPMK-2		✓				
CPMK-3			✓			
CPMK-4					✓	
CPMK-5				✓		
CPMK-6						✓
CPMK-7						✓

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

3	Mampu menganalisis urgensi multimedia di era digital	Mahasiswa dapat analisis kasus penggunaan multimedia.	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	ceramah, diskusi dalam kelompok , project based learning 100		<p>Materi: Urgensi multimedia di era digital</p> <p>Pustaka: <i>Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2022). Media pembelajaran berbasis digital (teori & praktik). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.</i></p>	0%
4	Mampu menganalisis teori belajar multimedia (CTML)	Mahasiswa dapat menjelaskan teori belajar multimedia (CTML)	<p>Kriteria: 1) Kreativitas, 2) Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Tes</p>	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		<p>Materi: Teori belajar multimedia</p> <p>Pustaka: <i>Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2022). Media pembelajaran berbasis digital (teori & praktik). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.</i></p>	5%
5	Mampu mendeteksi beban kognitif dalam desain media	Mahasiswa mampu memilih pemilihan jenis teks/grafis untuk instruksional.	<p>Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Digital Media</p> <p>Pustaka: <i>Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya</i></p>	5%
6	Mampu menguraikan fungsi elemen teks & visual	Mahasiswa mampu menganalisis efikasi elemen dinamis (audio/video).	<p>Kriteria: Kerapian 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		<p>Materi: Fungsi elemen teks & visual</p> <p>Pustaka: <i>Mayer, Richard E. Multimedia Learning. 3rd Edition. Cambridge University Press, 2020.</i></p>	5%
7	Mampu menguraikan fungsi elemen audio, video, & animas	Mahasiswa dapat analisis efikasi elemen dinamis (audio/video).	<p>Kriteria: 1.Kerapian 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum</p>	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		<p>Materi: fungsi elemen audio, video, & animasi</p> <p>Pustaka: <i>Mayer, R. E. (2017). The psychology of educational technology and instructional media. Routledge.</i></p>	5%

8	EVALUASI TENGAH SEMESTER (UTS)	1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Tes	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		Materi: EVALUASI TENGAH SEMESTER (UTS) Pustaka: Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra. (2019). <i>Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya</i> . Bandung: PT Remaja Rosdakarya	0%
9	Mampu menerapkan prinsip desain pesan & tata letak	Mahasiswa dapat menentukan penerapan komposisi visual	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		Materi: Prinsip desain pesan & tata letak Pustaka: Arsyad, Azhar. <i>Media Pembelajaran</i> . Rajawali Pers, 2019.	5%
10		Mahasiswa dapat pemilihan skema warna & font bagi audiens	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		Materi: Psikologi warna & tipografi Pustaka: Mayer, Richard E. <i>Multimedia Learning</i> . 3rd Edition. Cambridge University Press, 2020.	0%
11	Mampu menganalisis antarmuka (UI) media edukasi	Mahasiswa dapat mengidentifikasi elemen navigasi yang user-friendly.	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		Materi: Antarmuka (UI) media edukasi Pustaka: Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2022). <i>Media pembelajaran berbasis digital (teori & praktik)</i> . PT. Sonpedia Publishing Indonesia.	0%
12	Mampu melakukan analisis kebutuhan (Needs Assessment)	Mahasiswa dapat meidentifikasi masalah & karakteristik audiens.	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		Materi: Analisis kebutuhan (Needs Assessment) Pustaka: Mayer, Richard E. <i>Multimedia Learning</i> . 3rd Edition. Cambridge University Press, 2020.	5%
13	Mampu melakukan analisis kurikulum & konten	Mahasiswa dapat memetaan materi kurikulum ke jenis media	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		Materi: Analisis konten Pustaka: Arsyad, Azhar. <i>Media Pembelajaran</i> . Rajawali Pers, 2019.	5%

14	Mampu menyusun justifikasi pemilihan multimedia	Mahasiswa dapat menjustifikasi pemilihan media	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		Materi: Justifikasi pemilihan multimedia Pustaka: <i>Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2022). Media pembelajaran berbasis digital (teori & praktik). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.</i>	5%
15	Review & Finalisasi Laporan Analisis Desain	Mahasiswa menghasilkan dokumen analisis desain	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100		Materi: Review & Finalisasi Laporan Analisis Desain Pustaka: <i>Gusti Nyoman Pardomuan & Yohanna Ristua (2023) .,Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna, Cipta Media Nusantara</i>	0%
16	EVALUASI AKHIR SEMESTER (UAS)	EVALUASI AKHIR SEMESTER (UAS)	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok 100			35%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	45%
3.	Penilaian Portofolio	7.5%
4.	Penilaian Praktikum	15%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	5%
6.	Tes	7.5%
		85%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.

12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 12 Juli 2026 Jam 06:52 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa