

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan multimedia edukasi yang tepat guna untuk wilayah dengan keterbatasan sumber daya, seperti daerah 3T (Terdepan, Terpencil, Tertinggal) atau komunitas dengan akses teknologi yang terbatas. Mahasiswa akan belajar mengidentifikasi kebutuhan pengguna di daerah dengan keterbatasan internet, perangkat, listrik, dan literasi digital, serta mengembangkan solusi multimedia yang adaptif, efisien, dan mudah diakses. Pembelajaran berbasis proyek dan studi kasus nyata, mendorong mahasiswa menciptakan inovasi multimedia edukasi low-tech, offline, dan ramah lingkungan, guna mendukung pemerataan akses pendidikan berbasis digital.					
Pustaka		Utama :					
		1. Gusti Nyoman Pardomuan & Yohanna Ristua (2023) „Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna, Cipta Media Nusantara 2. 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. 3. Mayer, R. E. (2017). The psychology of educational technology and instructional media. Routledge. 4. Heinrich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). Instructional Media and Technologies for Learning. Prentice Hall. 5. UNESCO. (2015). ICT in Education for People with Disabilities: Review of Innovative Practices.					
		Pendukung :					
		1. Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2. Pustekkom Kemendikbud. (2017). Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.					
Dosen Pengampu							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu mengidentifikasi konsep dan prinsip multimedia tepat guna di daerah 3T dan keterbatasan sumber daya.	Ketepatan mengidentifikasi konsep dan prinsip multimedia tepat guna di daerah 3T dan keterbatasan sumber daya.	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi Bentuk Penilaian : Aktivitas Partisipatif	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Konsep dan prinsip multimedia tepat guna di daerah 3T dan keterbatasan sumber daya. Pustaka: Gusti Nyoman Pardomuan & Yohanna Ristua (2023) „Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna, Cipta Media Nusantara	5%
2	Mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna, tujuan pembelajaran, serta hambatan teknis dan non-teknis di daerah terbatas	1) Ketepatan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, tujuan pembelajaran; 2) Ketepatan mengidentifikasi hambatan teknis dan non-teknis di daerah terbatas	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Studi kasus Bentuk Penilaian : Aktivitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Observasi lapangan	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Kebutuhan pengguna, tujuan pembelajaran, serta hambatan teknis dan non-teknis di daerah terbatas Pustaka: 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.	0%
3	Mampu merancang konsep multimedia edukasi yang adaptif, low-tech, offline, dan ramah pengguna	1. Ketepatan rancangan konsep edukasi adaptif 2. Ketepatan rancangan konsep edukasi low-tech 3. Ketepatan rancangan konsep edukasi ramah pengguna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Studi kasus, Hasil project Bentuk Penilaian : Aktivitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Konsep multimedia edukasi yang adaptif, low-tech, offline, dan ramah pengguna Pustaka: Mayer, R. E. (2017). The psychology of educational technology and instructional media. Routledge.	5%

4	Mampu merancang konsep multimedia edukasi yang adaptif, low-tech, offline, dan ramah pengguna	1.Ketepatan rancangan konsep edukasi adaptif 2.Ketepatan rancangan konsep edukasi low-tech 3.Ketepatan rancangan konsep edukasi ramah pengguna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Studi kasus, Hasil project Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Konsep multimedia edukasi yang adaptif, low-tech, offline, dan ramah pengguna Pustaka: Mayer, R. E. (2017). <i>The psychology of educational technology and instructional media</i> . Routledge.	5%
5	Mampu mengembangkan produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan.	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna Pustaka: Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> . Prentice Hall.	0%
6	Mampu mengembangkan produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan.	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna Pustaka: Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> . Prentice Hall.	5%
7	Mampu mengembangkan produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan.	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna Pustaka: Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> . Prentice Hall.	5%
8	Mampu mengembangkan produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan.	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna Pustaka: Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> . Prentice Hall.	0%

9	Mampu mengembangkan produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan.	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). Instructional Media and Technologies for Learning. Prentice Hall.</i>	0%
10	Mampu mengembangkan produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan.	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). Instructional Media and Technologies for Learning. Prentice Hall.</i>	5%
11	Mampu mengembangkan produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan.	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna Pustaka: <i>Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). Instructional Media and Technologies for Learning. Prentice Hall.</i>	5%
12	Mampu melaksanakan uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Studi kasus, Hasil project Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO	Materi: produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan. Pustaka: <i>Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya</i>	0%
13	Mampu melaksanakan uji coba, mengevaluasi, dan merevisi multimedia tepat guna berdasarkan umpan balik pengguna	1.Ketepatan ujicoba multimedia tepat guna 2.Ketepatan merevisi multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Studi kasus, Hasil project Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO	Materi: produk multimedia edukasi tepat guna dengan mempertimbangkan keterbatasan perangkat dan jaringan. Pustaka: <i>Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya</i>	5%

14	Mampu merancang strategi difusi inovasi, distribusi dan pendampingan penggunaan multimedia tepat guna di daerah sasaran	1. Ketepatan rancangan strategi difusi inovasi multimedia tepat guna 2. Ketepatan distribusi dan pendampingan multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Studi kasus, Hasil project Bentuk Penilaian : Tes	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Strategi difusi inovasi, distribusi dan pendampingan penggunaan multimedia tepat guna di daerah sasaran Pustaka: UNESCO. (2015). <i>ICT in Education for People with Disabilities: Review of Innovative Practices.</i>	5%
15	Mampu merancang strategi difusi inovasi, distribusi dan pendampingan penggunaan multimedia tepat guna di daerah sasaran	1. Ketepatan rancangan strategi difusi inovasi multimedia tepat guna 2. Ketepatan distribusi dan pendampingan multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Studi kasus, Hasil project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi, Tes	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Strategi difusi inovasi, distribusi dan pendampingan penggunaan multimedia tepat guna di daerah sasaran Pustaka: UNESCO. (2015). <i>ICT in Education for People with Disabilities: Review of Innovative Practices.</i>	0%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester	1. Ketepatan rancangan strategi difusi inovasi multimedia tepat guna 2. Ketepatan distribusi dan pendampingan multimedia tepat guna	Kriteria: Kriteria: Rubrik penilaian Teknik: Partisipasi, Studi kasus, Hasil project Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasi, Tes	Kuliah Discovery Learning, Diskusi dalam kelompok Observasi lapangan Learning by project	LMS SSO (Synchronous, Asynchronous)	Materi: Strategi difusi inovasi, distribusi dan pendampingan penggunaan multimedia tepat guna di daerah sasaran Pustaka: UNESCO. (2015). <i>ICT in Education for People with Disabilities: Review of Innovative Practices.</i> Materi: Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Pustaka: Mayer, R. E. (2017). <i>The psychology of educational technology and instructional media.</i> Routledge.	25%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasi	27.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	10%
3.	Penilaian Portofolio	10%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	5%
5.	Tes	17.5%
		70%

Catatan

1. **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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **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.
3. **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.

4. **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.
5. **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.
6. **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.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **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.