



**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
Pengembangan Learning Management System	9035403013	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	3	24 Mei 2026
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator RMK</b>	<b>Koordinator Program Studi</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>		
	Beatriks Lasamahu, S.pd., M.Pd.	Beatriks Lasamahu, S.pd., M.Pd.			NANDA NINI ANGGALIH		

<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study
---------------------------	------------

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>
----------------------------------	--

<b>CPL-4</b>	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
<b>CPL-5</b>	Mampu menguasai konsep teoritis analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi di bidang rekayasa multimedia edukasi digital
<b>CPL-6</b>	Mampu menguasai kaidah etik dan ilmiah dalam penerapan dan pengelolaan serta strategi difusi inovasi produk multimedia edukasi digital
<b>CPL-10</b>	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan di bidang rekayasa multimedia edukasi digital
<b>CPL-11</b>	Mampu merancang dan mengembangkan produk multimedia edukasi digital

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu melakukan instalasi, konfigurasi, dan administrasi platform LMS secara teknis, termasuk manajemen basis data pengguna, pengaturan hak akses, serta pemeliharaan keamanan sistem.
<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu merancang desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang responsif dan inklusif pada platform pembelajaran digital guna menciptakan alur belajar yang intuitif.
<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu menyusun desain instruksional dan learning path yang efektif dengan mengintegrasikan prinsip pedagogi digital untuk meningkatkan interaksi dalam pembelajaran daring.
<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan konten e-learning serta mengelola berbagai aset media pembelajaran digital.
<b>CPMK - 5</b>	Mahasiswa mampu mengimplementasikan fitur pelaporan (reporting) dan instrumen evaluasi dasar di dalam LMS untuk memantau progres dan keterlibatan peserta didik.

**Matrik CPL - CPMK**

	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-10	CPL-11	
CPMK-1	✓					
CPMK-2			✓			
CPMK-3		✓				
CPMK-4				✓		
CPMK-5					✓	

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

		<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓			✓													CPMK-2		✓	✓		✓												CPMK-3						✓				✓			✓		✓		CPMK-4							✓		✓					✓			CPMK-5								✓			✓	✓				✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																																							
CPMK-1	✓			✓																																																																																																																																			
CPMK-2		✓	✓		✓																																																																																																																																		
CPMK-3						✓				✓			✓		✓																																																																																																																								
CPMK-4							✓		✓					✓																																																																																																																									
CPMK-5								✓			✓	✓				✓																																																																																																																							
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah Learning Management System (LMS) membahas konsep, fungsi, pengelolaan, dan penerapan sistem manajemen pembelajaran digital dalam mendukung proses pendidikan berbasis teknologi. Mahasiswa mempelajari prinsip pengembangan dan pengelolaan kelas digital, pengorganisasian materi pembelajaran, manajemen pengguna, penyusunan aktivitas dan evaluasi pembelajaran, serta integrasi multimedia interaktif dalam platform LMS. Perkuliahan juga menekankan pada literasi digital, pengalaman pengguna (user experience), keamanan data, etika penggunaan teknologi pembelajaran, serta pemanfaatan LMS untuk mendukung pembelajaran sinkron dan asinkron. Melalui pendekatan praktik berbasis proyek, mahasiswa diharapkan mampu mengelola, mengembangkan, dan mengevaluasi implementasi Learning Management System secara efektif, kreatif, dan adaptif sesuai kebutuhan pembelajaran digital dan perkembangan teknologi pendidikan.																																																																																																																																						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Rice, W. (2020). Moodle 3.9 E-Learning Course Development: A complete guide to creating and delivering online courses with Moodle. Packt Publishing. (Fokus pada teknis administrasi sistem).</li> <li>Horton, W. (2011). E-Learning by Design. Pfeiffer. (Buku wajib untuk metodologi desain instruksional dan konten e-learning).</li> <li>Clark, R. C., &amp; Mayer, R. E. (2016). E-Learning and the Science of Instruction. Wiley. (Fokus pada prinsip kognitif dalam mendesain materi pembelajaran digital).</li> </ol>																																																																																																																																					
	<b>Pendukung :</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dirksen, J. (2015). Design for How People Learn. New Riders Press. (Membahas cara merancang pengalaman belajar yang menarik di platform digital).</li> <li>Jurnal Internasional: International Journal of Educational Technology in Higher Education atau Journal of Learning Analytics (untuk studi kasus implementasi LMS terbaru).</li> <li>Prawiradilaga, D. S. (2016). Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning. Kencana.</li> <li>Riyana, Cepi. (2019). Teknologi Pembelajaran</li> </ol>																																																																																																																																					
<b>Dosen Pengampu</b>																																																																																																																																							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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							0%																																																																																																																																
2							0%																																																																																																																																
3							0%																																																																																																																																
4							0%																																																																																																																																
5							0%																																																																																																																																
6							0%																																																																																																																																
7							0%																																																																																																																																
8							0%																																																																																																																																
9							0%																																																																																																																																
10							0%																																																																																																																																

11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### 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. Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.**