

	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 Multimedia Edukasi	9035404008	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=4	P=0	ECTS=6.36	2	30 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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																				
	CPL-7	Mampu menganalisis peluang dan mengembangkan usaha multimedia edukasi digital																																				
	CPL-10	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan di bidang rekayasa multimedia edukasi digital																																				
	CPL-11	Mampu merancang dan mengembangkan produk multimedia edukasi digital																																				
	CPL-12	Mampu menerapkan dan mengelola produk multimedia edukasi digital																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	CPMK - 1	Mampu menerapkan alur kerja pengembangan multimedia sistematis menggunakan model ADDIE, ASSURE, atau 4D dalam merencanakan produksi media.																																				
	CPMK - 2	Mampu mentransformasikan naskah dan analisis instruksional ke dalam bentuk storyboard dan flowchart produksi yang siap eksekusi.																																				
	CPMK - 3	Terampil memproduksi dan mengolah aset digital (grafis vektor, audio narasi, dan video) dengan standar kualitas teknis yang tinggi.																																				
	CPMK - 4	Mampu mengintegrasikan seluruh aset ke dalam authoring tools untuk membangun interaktivitas produk multimedia yang responsif.																																				
	CPMK - 5	Mampu menghasilkan produk akhir (luaran) multimedia edukasi yang telah melalui tahap uji coba terbatas (validasi) dan siap dipublikasikan.																																				
	Matrik CPL - CPMK																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-11</th> <th>CPL-12</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</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> </tr> <tr> <td>CPMK-3</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> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-10	CPL-11	CPL-12	CPMK-1	✓					CPMK-2			✓			CPMK-3		✓				CPMK-4					✓	CPMK-5				✓	
	CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-10	CPL-11	CPL-12																																
	CPMK-1	✓																																				
	CPMK-2			✓																																		
	CPMK-3		✓																																			
CPMK-4					✓																																	
CPMK-5				✓																																		
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																						

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></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								✓				✓				✓																																																																																																								
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan workshop intensif yang memfasilitasi mahasiswa untuk menghasilkan produk multimedia edukasi secara mandiri maupun berkelompok. Mahasiswa akan mempraktikkan metodologi pengembangan standar seperti ADDIE, ASSURE, atau 4D sebagai kompas dalam proses kreasi. Fokus utama praktik meliputi pembuatan aset original, pemrograman interaktivitas sederhana, hingga pengemasan produk akhir yang efektif untuk memecahkan masalah pembelajaran di lapangan.																																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																							
	1. Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer. 2. Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). Instructional Technology and Media for Learning (Model ASSURE). Pearson. 3. Thiagarajan, S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook (Model 4D).																																																																																																																							
	Pendukung :																																																																																																																							
	1. Mayer, R. E. (2017). The psychology of educational technology and instructional media. Routledge. 2. Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Rajawali Pers, 2019.																																																																																																																							
Dosen Pengampu																																																																																																																								
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 : Project Based Learning

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 prodinya 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.