

	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																																				
Produksi Mobile Learning	9035403021		T=3	P=0	ECTS=4.77	4	12 Juli 2026																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																					
	Endah Laelatul Fitri, S.pd., M.Pd.		Endah Laelatul Fitri, 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-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																																									
	CPL-8	Mampu melakukan evaluasi diri dan bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya																																									
	CPL-9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																										
	CPMK - 1	Mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan karakteristik pembelajaran mobile sebagai dasar pengembangan mobile learning yang efektif dan berpusat pada pengguna.																																									
	CPMK - 2	Mampu merancang desain pembelajaran dan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk produk mobile learning sesuai prinsip multimedia dan usability.																																									
	CPMK - 3	Mampu memproduksi konten multimedia interaktif berbasis mobile menggunakan perangkat lunak dan teknologi yang relevan.																																									
	CPMK - 4	Mampu mengimplementasikan dan mengintegrasikan fitur mobile learning pada platform Android, iOS, atau web mobile secara fungsional dan responsif.																																									
	CPMK - 5	Mampu melakukan pengujian, evaluasi, dan penyempurnaan produk mobile learning berdasarkan aspek teknis, pengalaman pengguna, dan efektivitas pembelajaran.																																									
	Matrik CPL - CPMK																																										
		<table border="1"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-4</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-6</td> <td>CPL-8</td> <td>CPL-9</td> </tr> <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> </table>						CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9	CPMK-1					✓	CPMK-2				✓		CPMK-3		✓				CPMK-4			✓			CPMK-5	✓				
	CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9																																					
	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	Produksi Mobile Learning adalah mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan kompetensi dalam merancang, memproduksi, dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis perangkat mobile untuk mendukung proses pembelajaran digital yang fleksibel, interaktif, dan berorientasi pada pengguna. Mata kuliah ini mencakup konsep mobile learning, desain pengalaman pengguna (user experience), pengembangan konten multimedia interaktif, optimalisasi antarmuka mobile, serta integrasi teknologi pembelajaran pada platform Android, iOS, maupun web mobile. Mahasiswa akan mempelajari tahapan produksi mobile learning mulai dari analisis kebutuhan pengguna, penyusunan desain pembelajaran, pengembangan aset multimedia, implementasi aplikasi atau modul mobile learning, hingga pengujian dan evaluasi usability serta efektivitas pembelajaran. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas strategi distribusi konten, aksesibilitas, responsive design, serta pemanfaatan teknologi terkini seperti microlearning, gamifikasi, dan learning analytics dalam lingkungan mobile learning. Melalui pendekatan praktik berbasis proyek, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan produk mobile learning yang inovatif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan, pelatihan, maupun industri kreatif digital.																																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																							
	1. Traxler, J., & Kukulska-Hulme, A. (Eds.). (2016). Mobile learning: The next generation. Routledge. 2. Ally, M., & Tsinakos, A. (Eds.). (2014). Increasing access through mobile learning. Commonwealth of Learning & Athabasca University. 3. Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer. 4. Brown, A., & Green, T. D. (2020). The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with process and practice (4th ed.). Routledge. 5. Nielsen, J., & Budiu, R. (2013). Mobile usability. New Riders.																																																																																																																							
	Pendukung :																																																																																																																							
			1. Horton, W. (2012). E-learning by design (2nd ed.). Pfeiffer. 2. Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press. 3. Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). Software engineering: A practitioner's approach (9th ed.). McGraw-Hill Education.																																																																																																																					
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.