



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Media Pembelajaran dan TIK	8320703052		T=3 P=0 ECTS=4.77	2	8 Desember 2025												
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi														
	YENI ANISTYASARI														
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
	CPMK	Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Pemahaman terhadap media dan TIK sebagai alat bantu dalam pembelajaran, Pemanfaatan authoring software untuk mendesain materi pembelajaran berbasis multimedia TIK dan e-learning. Mampu membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan merancang konten e-learning untuk mendukung mata pelajaran di SMK bidang keahlian RPL, TKJ dan Multimedia.																
Pustaka	Utama :																
	1. Ekohariadi, Kurniawan, I.F & Putra, R.E. (2015). Pemrograman Visual menggunakan Scratch. Surabaya: Unipress Unesa. 2. Ekohariadi, Kurniawan, I.F & Putra, R.E. (2015). Lembar Kegiatan Mahasiswa Scratch. Surabaya: FT Unesa. 3. Ekohariadi, Kurniawan, I.F & Putra, R.E. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran dengan Adobe Captivate 9. Surabaya: Unipress Unesa.																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Ekohariadi, M.Pd. Dr. Meini Sondang Sumbawati, M.Pd. Dr. Yeni Anistyasari, S.Pd., M.Kom.																
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	Mahasiswa mampu memahami prinsip pemrograman Scratch.	1.Menyelidiki lingkungan pemrograman Scratch 2.Menerapkan berbagai macam tipe blok perintah operator dan fungsi aritmatika.	Kriteria: -	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50				0%									
2	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai macam perintah gerak dan gambar.	1.Menyelidiki gerak pada Scratch dan perintah pena. 2.Mengerakkan sprite sekitar panggung. 3.Menggambar pola-pola geometris.	Kriteria: null	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50				0%									
3	Mahasiswa mampu menerapkan berbagai macam perintah dalam palet tampilan dan suara.	1.Membuat animasi dan efek gambar. 2.Mempelajari cara kerja lapisan. 3.Meraih suara. 4.Membuat komposisi musik.	Kriteria: null	Pendekatan: Saintifik Model: Kooperatif Metode: Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50				0%									

4	Mahasiswa mampu membuat prosedur.	1.Menerapkan penyiaran pesan untuk mengordinasi perilaku sprite 2.Menerapkan penyiaran pesan untuk menerapkan prosedur 3.Menerapkan teknik pemrograman terstruktur 4.Membuat prosedur sendiri	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, dan Praktikum 3 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu membuat variabel	1.Menjelaskan tipe data yang didukung Scratch 2.Membuat dan memanipulasi variabel 3.Memperoleh masukan dari pengguna.	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu membuat pernyataan logika keputusan.	1.Menerapkan blok (if) dan jika/jika tidak (if/else) untuk memilih alternatif 2.Membuat pernyataan logika untuk mengevaluasi kondisi tertentu 3.Mengendalikan alur pada pernyataan bercabang.		Pendekatan:Saintifik Model: KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu membuat perulangan.	1.Menerapkan struktur perulangan untuk mengeksekusi pernyataan secara berulang-ulang. 2.Menerapkan perulangan kendali variabel dan kejadian. 3.Menerapkan prosedur yang dapat memanggil dirinya sendiri melalui rekursi.	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, dan Praktikum 3 X 50			0%
8	Ujian Sub-Sumatif / Ujian Tengah Semester	Ujian Sub-Sumatif / Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ujian Sub-Sumatif / Ujian Tengah Semester	Ujian Sub-Sumatif / Ujian Tengah Semester 3 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu menjelaskan lingkungan kerja dalam Captivate.	1.Menjelaskan lingkungan antarmuka Adobe Captivate 2.Menjelaskan alur pengembangan produksi konten.		Pendekatan:Saintifik Model: KooperatifMetode:Diskusi kelompok, Presentasi, dan Refleksi 3 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu membuat aplikasi menggunakan komponen-komponen dalam Captivate.	1.Menjelaskan komponen-komponen dalam Captivate 9 2. Mengoperasikan komponen-komponen dalam Captivate 9.	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, dan Praktikum 3 X 50			0%
11	Mahasiswa mampu membuat proyek perekaman dalam Captivate.	1.Menjelaskan cara pembuatan skenario 2.Menerapkan persiapan aplikasi untuk merekam 3.Menerapkan perekaman audio 4.Menerapkan perekaman video.	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%

12	Mahasiswa mampu membuat aplikasi menggunakan obyek-obyek dalam Captivate.	1.Menerapkan penggunaan obyek-obyek standar dalam Captivate 2.Menerapkan penggunaan obyek-obyek interaktif dalam Captivate.	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu membuat aplikasi menggunakan multimedia dalam Captivate.	1.Menerapkan penggunaan berkas animasi eksternal pada proyek 2.Menerapkan penggunaan berkas audio eksternal pada proyek 3.Menerapkan penggunaan berkas video eksternal pada proyek 4.Menerapkan penggunaan closed caption pada proyek.	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu menerapkan fitur aksi lanjut dan variabel dalam Captivate.	1.Bekerja dengan variabel 2.Bekerja dengan aksi lanjut.	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu membuat kuisi dalam Captivate.	1.Menerapkan penggunaan slide pertanyaan 2.Menerapkan penggunaan pertanyaan pilihan ganda 3.Menerapkan penggunaan pertanyaan pencocokan 4.Menerapkan penggunaan pertanyaan short answer 5.Menerapkan penggunaan pertanyaan benar/salah 6.Menerapkan penggunaan pertanyaan fill-in-the-blank 7.Menerapkan penggunaan pertanyaan hotspot 8.Menerapkan penggunaan pertanyaan sequence.	Kriteria: null	Pendekatan:SaintifikModel:KooperatifMetode:Diskusi, Presentasi, Praktikum 3 X 50			0%
16	Ujian Sumatif / Ujian Akhir Semester	Ujian Sumatif / Ujian Akhir Semester	Kriteria: Ujian Sumatif / Ujian Akhir Semester	Ujian Sumatif / Ujian Akhir Semester 3 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, pengusaan/pengertian 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.
- 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.
- 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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

