

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Sekolah Pascasarjana Program Studi S2 Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan						Kode Dokumen																																																																																																				
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																										
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																				
Multimedia Pembelajaran Pendidikan Teknologi & Kejuruan	8310103149		T=3	P=0	ECTS=6.72	2	15 Desember 2025																																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
						ACHMAD IMAM AGUNG																																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP) Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																										
	CPL-10	Mampu merencanakan, menerapkan, dan mengevaluasi program pembelajaran inovatif yang efektif dan efisien pada pendidikan S2 Pendidikan Teknologi Kejuruan yang relevan dengan perkembangan industri global.																																																																																																									
	CPL-11	Mampu menerapkan riset terapan untuk inovasi metode pembelajaran kejuruan, optimalisasi teknologi yang relevan dengan industri																																																																																																									
	CPL-13	Mampu melakukan analisis pada penelitian dan pengembangan program S2 Pendidikan teknologi kejuruan dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah																																																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																										
	CPMK - 1	Menganalisis konsep dasar multimedia dalam konteks pendidikan teknologi & kejuruan																																																																																																									
	CPMK - 2	Mendesain multimedia pembelajaran interaktif dengan prinsip desain instruksional																																																																																																									
	CPMK - 3	Mengembangkan prototipe multimedia berbasis teknologi																																																																																																									
	CPMK - 4	Mengevaluasi efektivitas multimedia dalam kegiatan pembelajaran kejuruan																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																										
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-11</th> <th>CPL-13</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-10	CPL-11	CPL-13	CPMK-1			✓	CPMK-2	✓			CPMK-3		✓		CPMK-4			✓																																																																																
	CPMK	CPL-10	CPL-11	CPL-13																																																																																																							
	CPMK-1			✓																																																																																																							
	CPMK-2	✓																																																																																																									
	CPMK-3		✓																																																																																																								
CPMK-4			✓																																																																																																								
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																											
	<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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	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									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan penerapan multimedia dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan teknologi dan kejuruan. Mahasiswa akan mengkaji teori desain instruksional berbasis multimedia, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, serta merancang dan mengembangkan produk multimedia interaktif menggunakan berbagai perangkat lunak. Melalui pendekatan Project-Based Learning, mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan solusi multimedia yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik vokasional. Evaluasi difokuskan pada kemampuan analitis, desain, teknis, dan reflektif terhadap efektivitas media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kejuruan. Mata kuliah ini juga menekankan pentingnya integrasi pedagogi, teknologi, dan konten dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.																																																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																																																										
	1. Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge University Press. 2. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (5th ed.). Wiley.																																																																																																										
	Pendukung :																																																																																																										
	1. Nugroho, W. S., & Sudaryanto, W. (2022). Desain dan Implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif. Deepublish. 2. Sung, E., & Mayer, R. E. (2020). Online Multimedia Learning: Theory, Research, and Practice. Routledge. 3. Daryanto (2021). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Gava Media.																																																																																																										

Dosen Pengampu		Dr. Rina Harimurti, S.Pd., M.T. Dr. Yeni Anistiyasari, S.Pd., M.Kom.					
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	1. Menjelaskan pengertian, elemen, dan jenis multimedia dalam konteks pembelajaran kejuruan 2. Menganalisis perbedaan pendekatan penggunaan media dan multimedia dalam proses pendidikan 3. Mengaitkan prinsip teori belajar dengan pemanfaatan multimedia	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi unsur multimedia pembelajaran 2. Mahasiswa mampu membedakan multimedia dengan media konvensional 3. Mahasiswa menyusun ulasan ilmiah terhadap satu artikel terpilih tentang multimedia pembelajaran kejuruan	Kriteria: 1. Kesesuaian isi dengan teori 2. Ketepatan analisis perbedaan media vs multimedia 3. Kejelasan logika berpikir dan penulisan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelas dan analisis studi kasus pendek tentang penggunaan multimedia di SMK 100	Penugasan membaca artikel jurnal dan menuliskan refleksi kritis; Forum diskusi daring (di LMS/WhatsApp Group) 80	Materi: Komponen multimedia: teks, gambar, suara, video, animasi Teori kognitif multimedia menurut Mayer Relevansi multimedia dalam konteks pendidikan kejuruan (SMK dan politeknik) Pustaka: Mayer, R. E. (2021). <i>Multimedia Learning</i> (3rd ed.). Cambridge University Press.	5%
2	1. Menjelaskan pengertian, elemen, dan jenis multimedia dalam konteks pembelajaran kejuruan 2. Menganalisis perbedaan pendekatan penggunaan media dan multimedia dalam proses pendidikan 3. Mengaitkan prinsip teori belajar dengan pemanfaatan multimedia	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi unsur multimedia pembelajaran 2. Mahasiswa mampu membedakan multimedia dengan media konvensional 3. Mahasiswa menyusun ulasan ilmiah terhadap satu artikel terpilih tentang multimedia pembelajaran kejuruan	Kriteria: 1. Kesesuaian isi dengan teori 2. Ketepatan analisis perbedaan media vs multimedia 3. Kejelasan logika berpikir dan penulisan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelas dan analisis studi kasus pendek tentang penggunaan multimedia di SMK 100	Penugasan membaca artikel jurnal dan menuliskan refleksi kritis; Forum diskusi daring (di LMS/WhatsApp Group) 80	Materi: Komponen multimedia: teks, gambar, suara, video, animasi Teori kognitif multimedia menurut Mayer Relevansi multimedia dalam konteks pendidikan kejuruan (SMK dan politeknik) Pustaka: Mayer, R. E. (2021). <i>Multimedia Learning</i> (3rd ed.). Cambridge University Press.	5%
3	1. Menjelaskan pengertian, elemen, dan jenis multimedia dalam konteks pembelajaran kejuruan 2. Menganalisis perbedaan pendekatan penggunaan media dan multimedia dalam proses pendidikan 3. Mengaitkan prinsip teori belajar dengan pemanfaatan multimedia	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi unsur multimedia pembelajaran 2. Mahasiswa mampu membedakan multimedia dengan media konvensional 3. Mahasiswa menyusun ulasan ilmiah terhadap satu artikel terpilih tentang multimedia pembelajaran kejuruan	Kriteria: 1. Kesesuaian isi dengan teori 2. Ketepatan analisis perbedaan media vs multimedia 3. Kejelasan logika berpikir dan penulisan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelas dan analisis studi kasus pendek tentang penggunaan multimedia di SMK 100	Penugasan membaca artikel jurnal dan menuliskan refleksi kritis; Forum diskusi daring (di LMS/WhatsApp Group) 80	Materi: Komponen multimedia: teks, gambar, suara, video, animasi Teori kognitif multimedia menurut Mayer Relevansi multimedia dalam konteks pendidikan kejuruan (SMK dan politeknik) Pustaka: Mayer, R. E. (2021). <i>Multimedia Learning</i> (3rd ed.). Cambridge University Press.	5%
4	1. Menjelaskan pengertian, elemen, dan jenis multimedia dalam konteks pembelajaran kejuruan 2. Menganalisis perbedaan pendekatan penggunaan media dan multimedia dalam proses pendidikan 3. Mengaitkan prinsip teori belajar dengan pemanfaatan multimedia	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi unsur multimedia pembelajaran 2. Mahasiswa mampu membedakan multimedia dengan media konvensional 3. Mahasiswa menyusun ulasan ilmiah terhadap satu artikel terpilih tentang multimedia pembelajaran kejuruan	Kriteria: 1. Kesesuaian isi dengan teori 2. Ketepatan analisis perbedaan media vs multimedia 3. Kejelasan logika berpikir dan penulisan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelas dan analisis studi kasus pendek tentang penggunaan multimedia di SMK 100	Penugasan membaca artikel jurnal dan menuliskan refleksi kritis; Forum diskusi daring (di LMS/WhatsApp Group) 80	Materi: Komponen multimedia: teks, gambar, suara, video, animasi Teori kognitif multimedia menurut Mayer Relevansi multimedia dalam konteks pendidikan kejuruan (SMK dan politeknik) Pustaka: Mayer, R. E. (2021). <i>Multimedia Learning</i> (3rd ed.). Cambridge University Press.	5%

5	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan elemen-elemen inti dari multimedia pembelajaran interaktif yang telah dirancang sebelumnya, mengintegrasikan komponen interaktif seperti tombol navigasi, tautan, dan kuis sederhana, serta menyempurnakan tampilan visual dengan memperhatikan prinsip keselarasan, keterbacaan, dan konsistensi antarkomponen.	1. Indikator penilaian dalam rentang waktu ini meliputi keberhasilan mahasiswa dalam mengimplementasikan fungsi interaktif sederhana, konsistensi dan estetika tampilan prototipe, serta kelengkapan dan kualitas dokumentasi proses pengembangan yang mencerminkan keterlibatan aktif dalam siklus desain multimedia. 2. Kriteria penilaian mencakup fungsionalitas elemen interaktif yang dapat dijalankan dengan baik, koherensi antara tampilan visual dengan struktur konten, serta kejelasan dokumentasi yang menunjukkan proses berpikir teknis dan reflektif mahasiswa terhadap pengembangan produk multimedia. 3. Penilaian dilakukan melalui praktik atau unjuk kerja secara langsung terhadap prototipe yang dikembangkan, penilaian produk melalui pengamatan hasil multimedia yang dihasilkan, serta penilaian portofolio yang berisi dokumentasi pengembangan dan tanggapan terhadap review sejawat.	Kriteria: Kriteria penilaian mencakup fungsionalitas elemen interaktif yang dapat dijalankan dengan baik, koherensi antara tampilan visual dengan struktur konten, serta kejelasan dokumentasi yang menunjukkan proses berpikir teknis dan reflektif mahasiswa terhadap pengembangan produk multimedia. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pada pembelajaran luring, mahasiswa melaksanakan praktik langsung di laboratorium untuk membangun dan menyempurnakan prototipe multimedia yang telah dirancang. Dosen memberikan supervisi teknis terhadap aspek interaktivitas, konsistensi desain, dan kelengkapan konten. 180	mahasiswa diminta untuk mengunggah hasil pengembangan yang telah dilakukan, menyusun dokumentasi logbook atau refleksi proses pengembangan, serta memberikan ulasan konstruktif terhadap karya rekan sejawat melalui platform LMS 90	Materi: praktik penerapan prinsip interaktivitas dalam multimedia pembelajaran, penyusunan elemen navigasi dan kuis, serta uji coba sederhana terhadap tampilan dan fungsionalitas prototipe. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%
---	--	---	---	---	---	--	----

6	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan elemen-elemen inti dari multimedia pembelajaran interaktif yang telah dirancang sebelumnya, mengintegrasikan komponen interaktif seperti tombol navigasi, tautan, dan kuis sederhana, serta menyempurnakan tampilan visual dengan memperhatikan prinsip keselarasan, keterbacaan, dan konsistensi antarkomponen.	1. Indikator penilaian dalam rentang waktu ini meliputi keberhasilan mahasiswa dalam mengimplementasikan fungsi interaktif sederhana, konsistensi dan estetika tampilan prototipe, serta kelengkapan dan kualitas dokumentasi proses pengembangan yang mencerminkan keterlibatan aktif dalam siklus desain multimedia. 2. Kriteria penilaian mencakup fungsionalitas elemen interaktif yang dapat dijalankan dengan baik, koherensi antara tampilan visual dengan struktur konten, serta kejelasan dokumentasi yang menunjukkan proses berpikir teknis dan reflektif mahasiswa terhadap pengembangan produk multimedia. 3. Penilaian dilakukan melalui praktik atau unjuk kerja secara langsung terhadap prototipe yang dikembangkan, penilaian produk melalui pengamatan hasil multimedia yang dihasilkan, serta penilaian portofolio yang berisi dokumentasi pengembangan dan tanggapan terhadap review sejawat.	Kriteria: Kriteria penilaian mencakup fungsionalitas elemen interaktif yang dapat dijalankan dengan baik, koherensi antara tampilan visual dengan struktur konten, serta kejelasan dokumentasi yang menunjukkan proses berpikir teknis dan reflektif mahasiswa terhadap pengembangan produk multimedia. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pada pembelajaran luring, mahasiswa melaksanakan praktik langsung di laboratorium untuk membangun dan menyempurnakan prototipe multimedia yang telah dirancang. Dosen memberikan supervisi teknis terhadap aspek interaktivitas, konsistensi desain, dan kelengkapan konten. 180	mahasiswa diminta untuk mengunggah hasil pengembangan yang telah dilakukan, menyusun dokumentasi logbook atau refleksi proses pengembangan, serta memberikan ulasan konstruktif terhadap karya rekan sejawat melalui platform LMS 90	Materi: praktik penerapan prinsip interaktivitas dalam multimedia pembelajaran, penyusunan elemen navigasi dan kuis, serta uji coba sederhana terhadap tampilan dan fungsionalitas prototipe. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%
---	--	---	---	---	---	--	----

7	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan elemen-elemen inti dari multimedia pembelajaran interaktif yang telah dirancang sebelumnya, mengintegrasikan komponen interaktif seperti tombol navigasi, tautan, dan kuis sederhana, serta menyempurnakan tampilan visual dengan memperhatikan prinsip keselarasan, keterbacaan, dan konsistensi antarkomponen.	1. Indikator penilaian dalam rentang waktu ini meliputi keberhasilan mahasiswa dalam mengimplementasikan fungsi interaktif sederhana, konsistensi dan estetika tampilan prototipe, serta kelengkapan dan kualitas dokumentasi proses pengembangan yang mencerminkan keterlibatan aktif dalam siklus desain multimedia. 2. Kriteria penilaian mencakup fungsionalitas elemen interaktif yang dapat dijalankan dengan baik, koherensi antara tampilan visual dengan struktur konten, serta kejelasan dokumentasi yang menunjukkan proses berpikir teknis dan reflektif mahasiswa terhadap pengembangan produk multimedia. 3. Penilaian dilakukan melalui praktik atau unjuk kerja secara langsung terhadap prototipe yang dikembangkan, penilaian produk melalui pengamatan hasil multimedia yang dihasilkan, serta penilaian portofolio yang berisi dokumentasi pengembangan dan tanggapan terhadap review sejawat.	Kriteria: Kriteria penilaian mencakup fungsionalitas elemen interaktif yang dapat dijalankan dengan baik, koherensi antara tampilan visual dengan struktur konten, serta kejelasan dokumentasi yang menunjukkan proses berpikir teknis dan reflektif mahasiswa terhadap pengembangan produk multimedia. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pada pembelajaran luring, mahasiswa melaksanakan praktik langsung di laboratorium untuk membangun dan menyempurnakan prototipe multimedia yang telah dirancang. Dosen memberikan supervisi teknis terhadap aspek interaktivitas, konsistensi desain, dan kelengkapan konten. 180	mahasiswa diminta untuk mengunggah hasil pengembangan yang telah dilakukan, menyusun dokumentasi logbook atau refleksi proses pengembangan, serta memberikan ulasan konstruktif terhadap karya rekan sejawat melalui platform LMS 90	Materi: praktik penerapan prinsip interaktivitas dalam multimedia pembelajaran, penyusunan elemen navigasi dan kuis, serta uji coba sederhana terhadap tampilan dan fungsionalitas prototipe. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%
---	--	---	---	---	---	--	----

8	Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan elemen-elemen inti dari multimedia pembelajaran interaktif yang telah dirancang sebelumnya, mengintegrasikan komponen interaktif seperti tombol navigasi, tautan, dan kuis sederhana, serta menyempurnakan tampilan visual dengan memperhatikan prinsip keselarasan, keterbacaan, dan konsistensi antarkomponen.	1. Indikator penilaian dalam rentang waktu ini meliputi keberhasilan mahasiswa dalam mengimplementasikan fungsi interaktif sederhana, konsistensi dan estetika tampilan prototipe, serta kelengkapan dan kualitas dokumentasi proses pengembangan yang mencerminkan keterlibatan aktif dalam siklus desain multimedia. 2. Kriteria penilaian mencakup fungsionalitas elemen interaktif yang dapat dijalankan dengan baik, koherensi antara tampilan visual dengan struktur konten, serta kejelasan dokumentasi yang menunjukkan proses berpikir teknis dan reflektif mahasiswa terhadap pengembangan produk multimedia. 3. Penilaian dilakukan melalui praktik atau unjuk kerja secara langsung terhadap prototipe yang dikembangkan, penilaian produk melalui pengamatan hasil multimedia yang dihasilkan, serta penilaian portofolio yang berisi dokumentasi pengembangan dan tanggapan terhadap review sejawat.	Kriteria: Kriteria penilaian mencakup fungsionalitas elemen interaktif yang dapat dijalankan dengan baik, koherensi antara tampilan visual dengan struktur konten, serta kejelasan dokumentasi yang menunjukkan proses berpikir teknis dan reflektif mahasiswa terhadap pengembangan produk multimedia. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pada pembelajaran luring, mahasiswa melaksanakan praktik langsung di laboratorium untuk membangun dan menyempurnakan prototipe multimedia yang telah dirancang. Dosen memberikan supervisi teknis terhadap aspek interaktivitas, konsistensi desain, dan kelengkapan konten. 180	mahasiswa diminta untuk mengunggah hasil pengembangan yang telah dilakukan, menyusun dokumentasi logbook atau refleksi proses pengembangan, serta memberikan ulasan konstruktif terhadap karya rekan sejawat melalui platform LMS 90	Materi: praktik penerapan prinsip interaktivitas dalam multimedia pembelajaran, penyusunan elemen navigasi dan kuis, serta uji coba sederhana terhadap tampilan dan fungsionalitas prototipe. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	15%
9	Mahasiswa diharapkan mampu merancang instrumen evaluasi sederhana terhadap prototipe multimedia pembelajaran, menerapkan proses uji coba terbatas kepada pengguna (misalnya sesama mahasiswa atau guru kejuruan), menganalisis hasil tanggapan atau masukan yang diperoleh, serta menyusun laporan evaluasi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia yang telah dikembangkan. Di akhir proses, mahasiswa juga menyusun dokumentasi reflektif dan presentasi akhir untuk mempertanggungjawabkan hasil karyanya secara ilmiah dan aplikatif.	kemampuan mahasiswa dalam menyusun instrumen evaluasi, ketepatan interpretasi data hasil uji coba, kelengkapan dokumentasi proses revisi, serta kualitas presentasi dan refleksi akhir yang mencerminkan pemahaman menyeluruh terhadap proses pengembangan dan evaluasi multimedia pembelajaran.	Kriteria: validitas dan relevansi instrumen evaluasi yang digunakan, ketajaman analisis hasil tanggapan pengguna, kesesuaian revisi dengan temuan evaluatif, dan kemampuan menyampaikan hasil dalam bentuk ilmiah serta komunikatif. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan. 90	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan.	Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%

10	Mahasiswa diharapkan mampu merancang instrumen evaluasi sederhana terhadap prototipe multimedia pembelajaran, menerapkan proses uji coba terbatas kepada pengguna (misalnya sesama mahasiswa atau guru kejuruan), menganalisis hasil tanggapan atau masukan yang diperoleh, serta menyusun laporan evaluasi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia yang telah dikembangkan. Di akhir proses, mahasiswa juga menyusun dokumentasi reflektif dan presentasi akhir untuk mempertanggungjawabkan hasil karyanya secara ilmiah dan aplikatif.	kemampuan mahasiswa dalam menyusun instrumen evaluasi, ketepatan interpretasi data hasil uji coba, kelengkapan dokumentasi proses revisi, serta kualitas presentasi dan refleksi akhir yang mencerminkan pemahaman menyeluruh terhadap proses pengembangan dan evaluasi multimedia pembelajaran.	Kriteria: validitas dan relevansi instrumen evaluasi yang digunakan, ketajaman analisis hasil tanggapan pengguna, kesesuaian revisi dengan temuan evaluatif, dan kemampuan menyampaikan hasil dalam bentuk ilmiah serta komunikatif. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan. 90	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan.	Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley. Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu merancang instrumen evaluasi sederhana terhadap prototipe multimedia pembelajaran, menerapkan proses uji coba terbatas kepada pengguna (misalnya sesama mahasiswa atau guru kejuruan), menganalisis hasil tanggapan atau masukan yang diperoleh, serta menyusun laporan evaluasi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia yang telah dikembangkan. Di akhir proses, mahasiswa juga menyusun dokumentasi reflektif dan presentasi akhir untuk mempertanggungjawabkan hasil karyanya secara ilmiah dan aplikatif.	kemampuan mahasiswa dalam menyusun instrumen evaluasi, ketepatan interpretasi data hasil uji coba, kelengkapan dokumentasi proses revisi, serta kualitas presentasi dan refleksi akhir yang mencerminkan pemahaman menyeluruh terhadap proses pengembangan dan evaluasi multimedia pembelajaran.	Kriteria: validitas dan relevansi instrumen evaluasi yang digunakan, ketajaman analisis hasil tanggapan pengguna, kesesuaian revisi dengan temuan evaluatif, dan kemampuan menyampaikan hasil dalam bentuk ilmiah serta komunikatif.	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan. 90	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan.	Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%

12	Mahasiswa diharapkan mampu merancang instrumen evaluasi sederhana terhadap prototipe multimedia pembelajaran, menerapkan proses uji coba terbatas kepada pengguna (misalnya sesama mahasiswa atau guru kejuruan), menganalisis hasil tanggapan atau masukan yang diperoleh, serta menyusun laporan evaluasi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia yang telah dikembangkan. Di akhir proses, mahasiswa juga menyusun dokumentasi reflektif dan presentasi akhir untuk mempertanggungjawabkan hasil karyanya secara ilmiah dan aplikatif.	kemampuan mahasiswa dalam menyusun instrumen evaluasi, ketepatan interpretasi data hasil uji coba, kelengkapan dokumentasi proses revisi, serta kualitas presentasi dan refleksi akhir yang mencerminkan pemahaman menyeluruh terhadap proses pengembangan dan evaluasi multimedia pembelajaran.	Kriteria: validitas dan relevansi instrumen evaluasi yang digunakan, ketajaman analisis hasil tanggapan pengguna, kesesuaian revisi dengan temuan evaluatif, dan kemampuan menyampaikan hasil dalam bentuk ilmiah serta komunikatif. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan. 90	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan.	Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu merancang instrumen evaluasi sederhana terhadap prototipe multimedia pembelajaran, menerapkan proses uji coba terbatas kepada pengguna (misalnya sesama mahasiswa atau guru kejuruan), menganalisis hasil tanggapan atau masukan yang diperoleh, serta menyusun laporan evaluasi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia yang telah dikembangkan. Di akhir proses, mahasiswa juga menyusun dokumentasi reflektif dan presentasi akhir untuk mempertanggungjawabkan hasil karyanya secara ilmiah dan aplikatif.	kemampuan mahasiswa dalam menyusun instrumen evaluasi, ketepatan interpretasi data hasil uji coba, kelengkapan dokumentasi proses revisi, serta kualitas presentasi dan refleksi akhir yang mencerminkan pemahaman menyeluruh terhadap proses pengembangan dan evaluasi multimedia pembelajaran.	Kriteria: validitas dan relevansi instrumen evaluasi yang digunakan, ketajaman analisis hasil tanggapan pengguna, kesesuaian revisi dengan temuan evaluatif, dan kemampuan menyampaikan hasil dalam bentuk ilmiah serta komunikatif. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan. 90	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan.	Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu merancang instrumen evaluasi sederhana terhadap prototipe multimedia pembelajaran, menerapkan proses uji coba terbatas kepada pengguna (misalnya sesama mahasiswa atau guru kejuruan), menganalisis hasil tanggapan atau masukan yang diperoleh, serta menyusun laporan evaluasi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia yang telah dikembangkan. Di akhir proses, mahasiswa juga menyusun dokumentasi reflektif dan presentasi akhir untuk mempertanggungjawabkan hasil karyanya secara ilmiah dan aplikatif.	kemampuan mahasiswa dalam menyusun instrumen evaluasi, ketepatan interpretasi data hasil uji coba, kelengkapan dokumentasi proses revisi, serta kualitas presentasi dan refleksi akhir yang mencerminkan pemahaman menyeluruh terhadap proses pengembangan dan evaluasi multimedia pembelajaran.	Kriteria: validitas dan relevansi instrumen evaluasi yang digunakan, ketajaman analisis hasil tanggapan pengguna, kesesuaian revisi dengan temuan evaluatif, dan kemampuan menyampaikan hasil dalam bentuk ilmiah serta komunikatif. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan. 90	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan.	Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%

15	Mahasiswa diharapkan mampu merancang instrumen evaluasi sederhana terhadap prototipe multimedia pembelajaran, menerapkan proses uji coba terbatas kepada pengguna (misalnya sesama mahasiswa atau guru kejuruan), menganalisis hasil tanggapan atau masukan yang diperoleh, serta menyusun laporan evaluasi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia yang telah dikembangkan. Di akhir proses, mahasiswa juga menyusun dokumentasi reflektif dan presentasi akhir untuk mempertanggungjawabkan hasil karyanya secara ilmiah dan aplikatif.	kemampuan mahasiswa dalam menyusun instrumen evaluasi, ketepatan interpretasi data hasil uji coba, kelengkapan dokumentasi proses revisi, serta kualitas presentasi dan refleksi akhir yang mencerminkan pemahaman menyeluruh terhadap proses pengembangan dan evaluasi multimedia pembelajaran.	Kriteria: validitas dan relevansi instrumen evaluasi yang digunakan, ketajaman analisis hasil tanggapan pengguna, kesesuaian revisi dengan temuan evaluatif, dan kemampuan menyampaikan hasil dalam bentuk ilmiah serta komunikatif. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan. 90	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan.	Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu merancang instrumen evaluasi sederhana terhadap prototipe multimedia pembelajaran, menerapkan proses uji coba terbatas kepada pengguna (misalnya sesama mahasiswa atau guru kejuruan), menganalisis hasil tanggapan atau masukan yang diperoleh, serta menyusun laporan evaluasi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk multimedia yang telah dikembangkan. Di akhir proses, mahasiswa juga menyusun dokumentasi reflektif dan presentasi akhir untuk mempertanggungjawabkan hasil karyanya secara ilmiah dan aplikatif.	kemampuan mahasiswa dalam menyusun instrumen evaluasi, ketepatan interpretasi data hasil uji coba, kelengkapan dokumentasi proses revisi, serta kualitas presentasi dan refleksi akhir yang mencerminkan pemahaman menyeluruh terhadap proses pengembangan dan evaluasi multimedia pembelajaran.	Kriteria: validitas dan relevansi instrumen evaluasi yang digunakan, ketajaman analisis hasil tanggapan pengguna, kesesuaian revisi dengan temuan evaluatif, dan kemampuan menyampaikan hasil dalam bentuk ilmiah serta komunikatif. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan. 90	mahasiswa melakukan simulasi uji coba produk multimedia secara terbimbing dan mengumpulkan data respons pengguna melalui kuesioner atau wawancara. Kegiatan dilanjutkan dengan analisis hasil evaluasi dan penyusunan rencana perbaikan.	Materi: teknik evaluasi multimedia pembelajaran, penyusunan kuesioner/kriteria penilaian produk, metode pengumpulan dan analisis data evaluatif, serta praktik penyusunan laporan hasil pengembangan. Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2021). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> (5th ed.). Wiley.	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	100%
		100%

Catatan

- 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.
- 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 tolak 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 proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Titik Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 4 September 2025

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan

UPM Program Studi S2 Pendidikan
Teknologi Dan Kejuruan



ACHMAD IMAM AGUNG
NIDN 0018066802



NIDN 0021027602



File PDF ini digenerate pada tanggal 15 Desember 2025 Jam 11:34 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa