





PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pendidikan Multimedia	PTP1325		3	3	12 Juli 2025
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK	Koordinator Program Studi	
	 Ary Purmadi, M.Pd NIDN. 0830019101			 Restu Wibawa, M.Pd NIDN. 0815018802	
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan praktik pengembangan multimedia pembelajaran dengan pendekatan kolaboratif, partisipatif, dan berbasis proyek, serta pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung inovasi dalam desain dan produksi media. Mahasiswa akan mengembangkan produk multimedia secara lintas institusi (UNDIKMA-UM) dan mengintegrasikan prinsip SDGs (Goal 4, 9, 17) untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan mendukung pendidikan berkualitas, teknologi inovatif, dan kolaborasi berkelanjutan.				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL-1	Menguasai konsep dasar Informatika, Multimedia, Animasi, Broadcasting, pengetahuan terhadap prinsip desain instruksional, pedagogi, bahan pembelajaran, serta kemampuan berperan, memfungsikan keilmuan teknologi pendidikan dalam proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian pembelajaran di berbagai jalur, jenis dan jenjang pendidikan			
	CPL-2	Memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam penguasaan konsep baik secara teoritis, praktis dan etis untuk merancang, mengembangkan, menerapkan produk teknologi pendidikan yang edukatif dan disruptif yang berorientasi pada dunia usaha			
	CPL-3	Menghasilkan karya atau produk inovatif di bidang teknologi pendidikan yang memiliki dampak positif dan relevan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan transformasi digital pendidikan			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik pengguna, serta konteks teknologi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang relevan, inklusif, dan sejalan dengan prinsip SDGs (khususnya SDG 4 & SDG 9).			
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu merancang storyboard, alur interaksi, dan elemen multimedia dengan memanfaatkan prinsip <i>multimedia learning</i> serta teknologi kecerdasan buatan (AI) secara etis untuk menghasilkan rancangan media yang inovatif dan efektif.			
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengembangkan produk multimedia interaktif melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif lintas institusi, menggunakan berbagai tools digital dan AI untuk menghasilkan produk yang fungsional, kreatif, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.			
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi kualitas multimedia (usability,			

		accessibility, efektivitas instruksional, dampak SDGs), memberikan umpan balik konstruktif melalui peer-review, serta melakukan revisi produk berdasarkan hasil evaluasi dan prinsip desain yang tepat.				
Mg Ke-	Kemampuan Tahapan Pembelajaran (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa,	Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(8)
1	Memberikan petunjuk dalam mengikuti perkuliahan dan me-review pengetahuan sebelumnya sebagai pengantar dalam memahami materi selanjutnya	Mampu menjelaskan tata cara mengikuti perkuliahan dengan jelas. Mampu menghubungkan materi perkuliahan dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Mampu menyusun ringkasan singkat tentang materi sebelumnya sebagai jembatan ke materi baru.	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi offline dan online	Pembelajaran aktif melalui diskusi dan studi kasus (Asynchronous) UNDIKMA	Orientasi Perkuliahan Penyampaian SAP Behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme & humanisme Karakteristik pebelajar Perkembangan pebelajar Modalitas sensori Dominasi otak Kerucut pengalaman Domain Hasil belajar Gaya belajar Pembelajaran klasikal & individual	5%
2	Mendeskripsikan prinsip dan karakteristik media	Mampu menjelaskan prinsip dasar media pembelajaran (visual, audio, audiovisual, interaktif). Mampu mengidentifikasi karakteristik setiap jenis media. Mampu memberi contoh	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi online	Pembelajar aktif melalui diskusi kelompok, dan presentasi (synchronous) UNDIKMA	Media pembelajaran Analog dan Digital Jenis dan karakteristik Media (Teks, Audio, Video, Grafis (graphical), Gambar (pictorial), Animasi)	5%

		penerapan media sesuai karakteristiknya.				
3	Mendeskripsikan teori Kognitif Multimedia Pembelajaran	Mampu menjelaskan teori Kognitif Multimedia (Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning). Mampu menguraikan prinsip utama teori (dual channel, limited capacity, active processing). Mampu memberikan contoh penerapan teori kognitif multimedia dalam desain pembelajaran.	Presensi, keaktifan, diskusi, kuis	Diskusi, presentasi, tugas (asynchronous) UM	Konsep Esensi dan Non esensi Pengaruhnya Teori kognitif Multimedia pembelajaran <i>Dual Coding Theory</i> Kognitif Beban Lebih Implikasi desain Multimedia	5%
4	Mendeskripsikan prinsip-prinsip desain Multimedia pembelajaran	Mampu mengidentifikasi prinsip desain multimedia pembelajaran (misalnya coherence, signaling, redundancy, spatial & temporal contiguity, dsb.). Mampu menjelaskan tujuan dari setiap prinsip desain multimedia. Mampu memberikan contoh desain multimedia sesuai	Presensi, keaktifan, diskusi dan tugas	Diskusi, presentasi (synchronous) UM	Penelitian Richard E Mayer Prinsip Multimedia Prinsip spatial contiguity Prinsip time contiguity Prinsip Coherence Prinsip Modality Prinsip Redudancy Prinsip Personalized Prinsip Interactivity Prinsip Signalling Prinsip Individualized	5%

		prinsip.				
5	Mendeskrripsikan jenis-jenis multimedia pembelajaran	Mampu menyebutkan berbagai jenis multimedia pembelajaran (tutorial, drill, simulasi, permainan, presentasi, hypermedia, dsb.). Mampu menjelaskan fungsi masing-masing jenis multimedia. Mampu membedakan penggunaan jenis multimedia sesuai konteks pembelajaran.	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi online, kuis	Diskusi, tugas, (asynchronous) UNDIKMA	Multimedia Linear Multimedia Non Linear Multimedia Tutorial Multimedia Drill & Practice Hypermedia Game Simulation	5%
6	Mendeskrripsikan model pengembangan Multimedia pembelajaran	Mampu menjelaskan tahapan dalam model pengembangan multimedia pembelajaran (misalnya ADDIE, ASSURE, Dick & Carey). Mampu menguraikan kelebihan dan keterbatasan setiap model. Mampu memilih model pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tertentu.	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi online	Diskusi, presentasi, tugas (synchronous) UNDIKMA	Model Pengembangan William W Lee dan Diana Lee Owen Front End Analysis Design Development Implementation Evaluation	5%
7	Mendeskrripsikan	Mampu	Presensi dan	Diskusi, studi	Monitor/Displa	5%

	n desain Interface	menjelaskan konsep dasar interface dalam multimedia pembelajaran . Mampu mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam desain interface (navigasi, layout, tipografi, warna, ikon). Mampu menilai contoh interface berdasarkan prinsip usability dan user experience.	Keaktifan dalam diskusi dan online	kasus (asynchronous) UNDIKMA	y Golden Rule Coloring & Composition	
8	Ujian Tengah Semester					15 %
9	Merancang proyek multimedia: pembuatan storyboard & naskah konten	Mampu membuat storyboard yang sesuai tujuan pembelajaran. Mampu menulis naskah konten multimedia menggunakan AI	Presensi, keaktifan, diskusi dan tugas kelompok	Presensi, Project Based Learning, Diskusi kelompok (Asynchronous) UM	Storyboard & naskah sesuai format yang benar.	5%
10	Memproduksi aset visual menggunakan aplikasi d	Mengembangkan Multimedia dalam sebuah proyek Mengembangkan keterampilan pengolahan software pengembang multimedia Mengembang	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi offline dan online	Presensi, Project Based Learning, Diskusi kelompok (Synchronous) UM	Proyek 1 Multimedia Interaktif Proyek 2 Tutorial/Drill & Practice/Game/Simulation	5%

		an keterampilan pengolahan software pengembang multimedia				
11	Memproduksi aset visual menggunakan aplikasi	Mendeskripsikan proses validasi dan verifikasi produk sebagai hasil luaran proyek	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi offline dan online	Presensi, Project Based Learning, Diskusi kelompok (asynchronous) UNDIKMA	Pengenalan Software pengembang multimedia Rapid Application Development Autoplay	
12	Memproduksi aset visual menggunakan aplikasi	Mendeskripsikan proses validasi dan verifikasi produk sebagai hasil luaran proyek	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi offline dan online	Presensi, Project Based Learning, Diskusi kelompok (synchronous) UM	Pengenalan Software pengembang multimedia Rapid Application Development Lectora	5%
13	Memverifikasi dan validasi laporan portofolio produk sebagai hasil luaran proyek	Mendeskripsikan proses verifikasi dan validasi laporan portofolio produk sebagai hasil luaran proyek	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi offline dan online	Presensi, Project Based Learning, Diskusi kelompok (synchronous) UNDIKMA	Validasi produk Keterlibatan Ahli Uji coba Proses/alur	5%
14	Mengembangkan Multimedia dalam sebuah proyek	Mengembangkan Multimedia dalam sebuah proyek	Presensi dan Keaktifan dalam diskusi offline dan online	Presensi, Project Based Learning, Diskusi kelompok (asynchronous) UNDIKMA	Validasi produk Keterlibatan Ahli Uji coba Proses/alur	5%
15	Menjelaskan dan mendesiminasi kan proyek multimedia yang telah dikembangkan	Menjelaskan proyek multimedia yang telah dikembangkan	Presensi, keaktifan, diskusi dan tugas kelompok	Presentasi, Simulasi, Diskusi, Tugas Akhir Proyek (synchronous) UNDIKMA	Tugas Proyek Akhir	5%
16	Ujian Akhir Semester					30 %

Kategori Bobot Penilaian:

1. Aktivitas Partisipatif : 10 %
2. Hasil Proyek : 25 %
3. Pengetahuan
 - Quiz : 5 %
 - Tugas : 15 %
 - UTS : 15 %
 - UAS : 30 %

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. 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,
10. Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
11. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok
12. dan sub-pokok bahasan.
13. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
14. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Referensi

1. Alessi, Stephen M, & Trollip, Stanley R. 1991. Computer Based Instruction: Methods and Development 2nd Ed. Prentice Hall, Inc. New Jersey, USA.
2. Clark, R. C., and Mayer, R. E. E-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of Multimedia learning, 3rd ed. San Francisco, CA, USA. 2011.
3. Heinich, R. Molenda, M. Russel, J. D. And Smaldino, S. E. Instructional Media and Tecjologies for Learning, tth ed. New Jersey, USA. Pearson Education, 2002.
4. Lee, William W & Owen, Diana L. Multimedia-Based Instructional Design: computer based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions, 2nd ed. John Wiley & Sons Inc, San Francisco, CA, USA.
5. Meyer, Richard. Cambridge Handbook of Multimedia.
6. Steinmetz, Ralf., & Nahrstedt. 1995. Multimedia: computing, communications, and applications. Prentice Hall, New Jersey USA.
7. Vaughan, Tay. 2011. Multimedia: making it work 8th Ed. Mc Graw Hill, USA.