	Universitas Negeri Surabaya **D4 Rekayasa Multimedia Edukasi Digital**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Micro Learning	9035403024		**3**				25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Beatriks Lasamahu, S.pd., M.Pd.	NANDA NINI ANGGALIH

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas strategi pengembangan konten pembelajaran berbasis unit kecil yang terfokus (micro-learning) serta sistem pengakuan kompetensi digital yang menyertainya (micro-credentials). Mahasiswa akan mempelajari teknik pemecahan materi kompleks (content chunking), desain media pembelajaran mobile-first, hingga pengelolaan ekosistem sertifikasi digital seperti Digital Badges. Fokus utama adalah menciptakan pengalaman belajar yang lincah (agile) yang selaras dengan kebutuhan industri dan tren pendidikan modern (seperti Kampus Merdeka).

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL	Mampu menganalisis peluang dan mengembangkan usaha multimedia edukasi digital
CPL	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	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan di bidang rekayasa multimedia edukasi digital
CPL	Mampu merancang dan mengembangkan produk multimedia edukasi digital

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, karakteristik, dan sinergi antara micro-learning dan micro-credentials dalam menjawab tantangan rentang perhatian pembelajar modern serta kebutuhan pasar kerja.
CPMK-2	Mahasiswa mampu memproduksi berbagai aset media micro-learning (seperti video pendek, infografis, dan kuis mikro) menggunakan perangkat lunak desain dan produksi multimedia terkini.
CPMK-3	Mahasiswa mampu merancang instrumen penilaian autentik dan mengelola sistem sertifikasi digital (Digital Badges) yang aman dan terverifikasi sebagai bukti penguasaan kompetensi spesifik.
CPMK-4	Mahasiswa mampu menerapkan teknik Content Chunking dan pemetaan kompetensi untuk mentransformasi kurikulum besar menjadi unit-unit pembelajaran mikro yang mandiri dan terukur.
CPMK-5	Mahasiswa mampu menyusun kerangka penumpukan kualifikasi (stackable credentials) dan mekanisme Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) untuk mengintegrasikan kursus mikro ke dalam jalur pendidikan formal atau profesional.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL	CPL	CPL	CPL	CPL
CPMK-1	✔				
CPMK-2		✔			
CPMK-3			✔		
CPMK-4				✔	
CPMK-5					✔

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
CPMK-1	✔		✔													
CPMK-2						✔		✔		✔				✔		
CPMK-3				✔	✔						✔	✔				
CPMK-4		✔											✔			
CPMK-5							✔		✔						✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Kapp, K. M., & Defelice, R. A. (2019). Microlearning: Short and Sweet. ATD Press. (Panduan utama desain konten mikro).
2. Oliver, B. (2019). Making Micro-credentials Work. Deakin University. (Referensi kunci untuk sistem sertifikasi kompetensi digital).
3. Kemendikbudristek RI. Panduan Program Kredensial Mikro Mahasiswa Indonesia (KMMI). (Referensi wajib untuk konteks kebijakan pendidikan di Indonesia).
4. Riyana, Cepi. (2019). Produksi Bahan Ajar Multimedia. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (Referensi lokal untuk teknis produksi media pembelajaran).

Pendukung :

1. UNESCO. (2022). A Common Definition and Typology of Micro-credentials. (Standar definisi global).
2. Prawiradilaga, D. S. (2016). Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning. Jakarta: Kencana. (Dasar-dasar pedagogi digital di Indonesia).
3. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-Learning and the Science of Instruction. (Prinsip kognitif dalam desain konten singkat).

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.