



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
Artificial intelligence	9035402006	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	11 Juli 2026
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Mafrur Udhif Nofaizzi, S.Pd., M.Pd.		Mafrur Udhif Nofaizzi, S.Pd., M.Pd.			NANDA NINI ANGGALIH	

Model Pembelajaran	Case Study
---------------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
	CPL-6	Mampu menguasai kaidah etik dan ilmiah dalam penerapan dan pengelolaan serta strategi difusi inovasi produk multimedia edukasi digital
	CPL-7	Mampu menganalisis peluang dan mengembangkan usaha 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
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar, perkembangan, dan prinsip kerja Artificial Intelligence dalam konteks multimedia edukasi digital.
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menerapkan literasi digital dalam penggunaan teknologi Artificial Intelligence secara kritis, etis, dan bertanggung jawab.
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu memanfaatkan tools berbasis Artificial Intelligence untuk mendukung proses pembuatan dan pengembangan konten multimedia edukasi digital.
CPMK - 4	Mahasiswa mampu menganalisis peluang, tantangan, serta dampak sosial dan etika penggunaan Artificial Intelligence dalam bidang pendidikan dan industri kreatif.	
CPMK - 5	Mahasiswa mampu merancang solusi atau produk multimedia edukasi digital sederhana berbasis Artificial Intelligence sesuai kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi terkini.	

Matrik CPL - CPMK

	CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-8
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								✓		✓		✓				✓

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Artificial Intelligence membahas konsep dasar, perkembangan, serta penerapan kecerdasan buatan dalam bidang multimedia edukasi digital dengan menekankan pada literasi digital, etika penggunaan teknologi, dan pemanfaatan AI secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Mahasiswa mempelajari penggunaan berbagai teknologi berbasis AI untuk mendukung proses pembelajaran, pengembangan konten multimedia, analisis data sederhana, otomatisasi media digital, serta peningkatan pengalaman pengguna dalam media edukasi. Perkuliahan juga membahas isu etika, keamanan data, hak cipta, bias algoritma, dan dampak sosial AI dalam dunia pendidikan dan industri kreatif. Melalui pendekatan praktik dan studi kasus, mahasiswa diharapkan mampu memahami, menggunakan, serta mengevaluasi teknologi AI sebagai alat pendukung pengembangan produk multimedia edukasi digital yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi terkini.						
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> Bowen, J. A., & Watson, C. E. (2024). Teaching with AI: A practical guide to a new era of human learning. Johns Hopkins University Press. Ng, A. (2023). AI for everyone. DeepLearning.AI. Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Pearson Education. 					
	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> Artikel ilmiah dan prosiding terkait penerapan AI dalam multimedia edukasi digital. 					
	Dosen Pengampu						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Mampu menjelaskan pengertian, ruang lingkup, dan perkembangan Artificial Intelligence.	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar AI.	Kriteria: Ketepatan penjelasan konsep dan partisipasi diskusi. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kuliah interaktif dan diskusi kelompok. 100		Materi: Pengenalan Artificial Intelligence dan perkembangannya dalam era digital. Pustaka: Bowen, J. A., & Watson, C. E. (2024). Teaching with AI: A practical guide to a new era of human learning. Johns Hopkins University Press.	0%
2	Mampu mengidentifikasi penerapan AI dalam pendidikan dan multimedia digital.	Mahasiswa mampu menyebutkan contoh implementasi AI.	Kriteria: Ketepatan analisis studi kasus. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studi kasus dan diskusi kelompok. 100		Materi: Implementasi AI dalam pendidikan, media digital, dan industri kreatif. Pustaka: Bowen, J. A., & Watson, C. E. (2024). Teaching with AI: A practical guide to a new era of human learning. Johns Hopkins University Press.	0%
3	Mampu memahami konsep literasi digital dalam penggunaan teknologi AI.	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip literasi digital.	Kriteria: Ketepatan pemahaman konsep dan argumentasi. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Kuliah interaktif dan analisis kasus. 100		Materi: Literasi digital, keamanan informasi, dan pemanfaatan AI secara bijak. Pustaka: Bowen, J. A., & Watson, C. E. (2024). Teaching with AI: A practical guide to a new era of human learning. Johns Hopkins University Press.	0%
4	Mampu menjelaskan etika, bias algoritma, dan dampak sosial AI.	Mahasiswa mampu menganalisis isu etika AI.	Kriteria: Ketepatan analisis dan kemampuan berpikir kritis.	Diskusi kelompok dan debat terarah. 100		Materi: Etika penggunaan AI, privasi data, dan bias algoritma. Pustaka: Ng, A. (2023). AI for everyone. DeepLearning.AI.	0%

5	Mampu menggunakan tools AI sederhana untuk mendukung pembelajaran digital.	Mahasiswa mampu mengoperasikan tools AI dasar.	Kriteria: Ketepatan penggunaan tools dan hasil praktik. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Demonstrasi dan praktik mandiri. 100		Materi: Pengenalan tools AI untuk pembelajaran dan multimedia. Pustaka: <i>Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Pearson Education.</i>	5%
6	Mampu memanfaatkan AI generatif untuk pembuatan konten multimedia edukasi.	Mahasiswa mampu menghasilkan konten berbasis AI.	Kriteria: Kreativitas dan kesesuaian hasil konten. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Praktik proyek dan diskusi kelompok.		Materi: Pemanfaatan AI generatif untuk teks, gambar, audio, dan video Pustaka: <i>Artikel ilmiah dan prosiding terkait penerapan AI dalam multimedia edukasi digital.</i>	5%
7	Mampu menganalisis kebutuhan pengguna dalam pengembangan media edukasi berbasis AI.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna.	Kriteria: Ketepatan analisis kebutuhan pengguna. Bentuk Penilaian : Tes	Case Method dan diskusi kelompok. 100		Materi: Analisis pengguna dan pengalaman pengguna dalam media edukasi digital. Pustaka: <i>Ng, A. (2023). AI for everyone. DeepLearning.AI.</i>	0%
8	Mampu menyusun proposal proyek media edukasi digital berbasis AI.	Mahasiswa mampu menyusun proposal proyek.	Kriteria: Kelengkapan dan relevansi proposal. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Project Based Learning dan presentasi. 100		Materi: Dasar-dasar machine learning dan penerapannya Pustaka: <i>Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Pearson Education.</i>	0%
9	Mampu menyusun proposal proyek media edukasi digital berbasis AI.	Mahasiswa mampu menyusun proposal proyek.	Kriteria: Kelengkapan dan relevansi proposal. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Project Based Learning dan presentasi. 100		Materi: Penyusunan konsep dan proposal proyek AI edukatif. Pustaka: <i>Artikel ilmiah dan prosiding terkait penerapan AI dalam multimedia edukasi digital.</i>	5%
10	Mampu menerapkan AI untuk personalisasi pembelajaran digital.	Mahasiswa mampu merancang konsep personalisasi belajar.	Kriteria: Kesesuaian solusi dengan kebutuhan pengguna. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktik proyek dan analisis aplikasi. 100		Materi: AI untuk adaptive learning dan personalisasi pembelajaran. Pustaka: <i>Artikel ilmiah dan prosiding terkait penerapan AI dalam multimedia edukasi digital.</i>	5%
11	Mampu mengevaluasi kualitas dan validitas informasi yang dihasilkan AI.	Mahasiswa mampu membedakan informasi valid dan tidak valid.	Kriteria: Ketepatan evaluasi dan argumentasi. Bentuk Penilaian : Tes	Diskusi kasus dan review konten. 100		Materi: Evaluasi konten AI, hoaks, dan validasi informasi digital. Pustaka: <i>Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Pearson Education.</i>	0%

12	Mampu merancang konsep multimedia edukasi berbasis AI secara kolaboratif.	Mahasiswa mampu menyusun konsep produk digital.	Kriteria: Kreativitas dan kelengkapan rancangan. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Project Based Learning dan konsultasi proyek. 100		Materi: Perancangan media edukasi digital berbasis AI. Pustaka: Ng, A. (2023). <i>AI for everyone. DeepLearning.AI.</i>	0%
13	Mampu membuat prototype sederhana media edukasi digital berbasis AI.	Mahasiswa mampu menghasilkan prototype.	Kriteria: Fungsionalitas dan kreativitas prototype. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Workshop dan praktik proyek. 100		Materi: Pengembangan prototype multimedia edukasi berbasis AI. Pustaka: Russell, S., & Norvig, P. (2021). <i>Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.)</i> . Pearson Education.	5%
14	Mampu melakukan pengujian dan evaluasi prototype media edukasi digital.	Mahasiswa mampu melakukan evaluasi produk.	Kriteria: Ketepatan evaluasi dan rekomendasi perbaikan. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Simulasi uji coba dan peer review. 100		Materi: Pengujian usability dan evaluasi media edukasi digital. Pustaka: Artikel ilmiah dan prosiding terkait penerapan AI dalam multimedia edukasi digital.	0%
15	Mampu menyempurnakan produk multimedia edukasi digital berbasis AI.	Mahasiswa mampu memperbaiki prototype berdasarkan masukan.	Kriteria: Kualitas revisi dan pengembangan produk. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi proyek dan revisi produk. 100		Materi: Penyempurnaan dan finalisasi proyek multimedia edukasi digital. Pustaka: Bowen, J. A., & Watson, C. E. (2024). <i>Teaching with AI: A practical guide to a new era of human learning</i> . Johns Hopkins University Press.	5%
16	Mampu mempresentasikan dan bertanggungjawabkan hasil proyek multimedia edukasi digital berbasis AI.	Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek secara sistematis.	Kriteria: Kejelasan presentasi, penguasaan materi, dan kualitas produk akhir.	Presentasi akhir dan refleksi individu. 100		Materi: Presentasi akhir dan refleksi pembelajaran Artificial Intelligence. Pustaka: Artikel ilmiah dan prosiding terkait penerapan AI dalam multimedia edukasi digital.	25%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	7.5%
3.	Penilaian Portofolio	5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	5%
5.	Tes	2.5%
		30%

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 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.

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.