

	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																																				
Pengembangan Modul Digital	9035403009		T=3	P=0	ECTS=4.77	2	12 Juli 2026																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																					
	Endah Laelatul Fitri, S.pd., M.Pd.		Endah Laelatul Fitri, S.pd., M.Pd.			NANDA NINI ANGGALIH																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																										
	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																																									
	CPL-9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi																																									
	CPL-10	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan di bidang rekayasa multimedia edukasi digital																																									
	CPL-11	Mampu merancang dan mengembangkan produk multimedia edukasi digital																																									
	CPL-12	Mampu menerapkan dan mengelola produk multimedia edukasi digital																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																										
	CPMK - 1	Menganalisis kebutuhan dan karakteristik pengguna dalam pengembangan modul digital pembelajaran.																																									
	CPMK - 2	Merancang struktur dan alur modul digital berdasarkan prinsip desain pembelajaran																																									
	CPMK - 3	Mengembangkan modul digital interaktif menggunakan perangkat lunak dan media multimedia.																																									
	CPMK - 4	Mengevaluasi kualitas, usability, dan efektivitas modul digital pembelajaran																																									
	CPMK - 5	Memublikasikan dan mempresentasikan produk modul digital secara profesional																																									
	Matrik CPL - CPMK																																										
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-9</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-11</th> <th>CPL-12</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</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> </tr> <tr> <td>CPMK-3</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> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12	CPMK-1		✓				CPMK-2	✓					CPMK-3				✓		CPMK-4			✓			CPMK-5					✓
	CPMK	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12																																					
	CPMK-1		✓																																								
	CPMK-2	✓																																									
CPMK-3				✓																																							
CPMK-4			✓																																								
CPMK-5					✓																																						
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																											

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><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><tr><td>CPMK-5</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></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-5										✓		✓				✓
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 Pengembangan Modul Digital membahas konsep, prinsip, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi modul pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan adaptif. Mahasiswa mempelajari tahapan pengembangan modul mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan struktur materi, desain visual, integrasi multimedia, hingga publikasi modul digital pada berbagai platform pembelajaran. Mata kuliah ini juga menekankan penerapan prinsip instructional design, user experience, dan teknologi multimedia edukasi untuk menghasilkan modul digital yang efektif, menarik, dan sesuai karakteristik peserta didik.																																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																							
	1. Branch, R. M. (2023). Instructional design: The ADDIE approach (2nd ed.). Springer. 2. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (5th ed.). Wiley. 3. Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press. 4. Bates, A. W. (2022). Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning (3rd ed.). Tony Bates Associates Ltd. 5. Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2024). Instructional technology and media for learning (13th ed.). Pearson.																																																																																																																							
	Pendukung :																																																																																																																							
	1. Munir. (2022). Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan. Alfabeta. 2. Yaumi, M. (2021). Media dan teknologi pembelajaran. Prenada Media. 3. Surjono, H. D. (2020). Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan. UNY Press. 4. Pribadi, B. A. (2020). Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE. Kencana. 5. Rusman. (2023). Pembelajaran digital dan implementasi teknologi pendidikan. Rajawali Pers.																																																																																																																							
Dosen Pengampu																																																																																																																								
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							0%																																																																																																																	
2							0%																																																																																																																	
3							0%																																																																																																																	
4							0%																																																																																																																	
5							0%																																																																																																																	
6							0%																																																																																																																	
7							0%																																																																																																																	
8							0%																																																																																																																	
9							0%																																																																																																																	
10							0%																																																																																																																	
11							0%																																																																																																																	

12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 prodinya 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, 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.