

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																														
Multimedia		8420302143	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	6	27 Desember 2022																																																																																																																														
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																															
		Abdul Kholiq, M.Si.		Drs. Imam Sucahyo, M.Si			MITA ANGGARYANI																																																																																																																															
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																					
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-7	Menguasai pengetahuan pedagogis dalam perencanaan, pengajaran, dan evaluasi pembelajaran fisika serta pengelolaan sumber daya pada penyelenggaraan kelas, laboratorium fisika dan lembaga pendidikan																																																																																																																																				
	CPL-8	Melakukan penelitian pendidikan fisika dalam bentuk pengkajian dan evaluasi pembelajaran fisika dengan pendekatan kuantitatif dan/atau kualitatif dalam bentuk lisan dan penulisan akademis secara efektif																																																																																																																																				
	CPL-9	Menguasai prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran fisika berbasis ilmu pengetahuan, teknologi yang kontekstual khususnya tik (teknologi informasi dan komunikasi), dan lingkungan sekitar																																																																																																																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																					
	CPMK - 1	Menjelaskan konsep multimedia																																																																																																																																				
	CPMK - 2	Menganalisis penerapan multimedia dalam pembelajaran																																																																																																																																				
	CPMK - 3	Mendeskripsikan multimedia interaktif dalam pembelajaran																																																																																																																																				
	CPMK - 4	Mendeskripsikan metodologi dalam pengembangan multimedia																																																																																																																																				
	CPMK - 5	Membuat video pembelajaran																																																																																																																																				
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																					
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-7</td><td>CPL-8</td><td>CPL-9</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>							CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3		✓			CPMK-4			✓		CPMK-5				✓																																																																																																
	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-9																																																																																																																																	
	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 ini merupakan mata kuliah yang merancang dan mengembangkan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi yang sering digunakan dalam dunia informatika.					
Pustaka		Utama :					
		1. Mulyana I, Prajuhana A P, Iqbal M S, 2019, desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi, Bogor: LPPM Universitas Pakuan. 2. Suyanto M, 2005, Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta: Andi Offset 3. Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.					
		Pendukung :					
		1. Hasanah, A. R., Salam, M. A., & Mahtari, S. (2019, February). Developing the interactive multimedia in physics learning. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1171, No. 1, p. 012019). IOP Publishing. 2. Muller, D. A. (2008). Designing effective multimedia for physics education. Sydney: University of Sydney. 3. Shermuhammedov, A. A., Mustafakulov, A. A., & Mamatkulov, B. H. (2021). Multimedia In The Teaching Of Physics Use. Conferencea, 105-108. 4. Girwidz, R., & Kohnle, A. (2022). Multimedia and Digital Media in Physics Instruction. In Physics Education (pp. 297-336). Cham: Springer International Publishing. 5. Qi, D., Zhang, S., Yang, C., He, Y., Cao, F., Yao, J., ... & Wang, L. V. (2020). Single-shot compressed ultrafast photography: a review. Advanced Photonics, 2(1), 014003-014003. 6. Abdulloh, R. (2016). Easy & Simple-Web Programming. Elex Media Komputindo.					
Dosen Pengampu		Drs. Imam Sucahyo, M.Si. Abd. Kholiq, S.Pd., M.T. Mita Anggaryani, M.Pd., Ph.D. Dr. Muhammad Satriawan, M.Pd. Muhammad Habibulloh, M.Pd. Dr. Oka Saputra, M.Pd					
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	Menjelaskan konsep dasar multimedia	1. Mendeskripsikan pengertian multimedia 2. Terampil dalam menganalisis teknik pengambilan foto 3. Kehadiran tepat waktu 4. Pengumpulan tugas tepat waktu	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Small Group Discussion 2 x 50'		Materi: Konsep dasar multimedia Pustaka: Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.	5%
2	Menganalisis penerapan multimedia dalam pembelajaran	1. Menjelaskan karakteristik multimedia dalam pembelajaran fisika 2. Menganalisis penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran fisika 3. Kehadiran tepat waktu 4. Pengumpulan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Small Group Discussion 2 x 50'		Materi: Konsep dasar multimedia Pustaka: Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.	5%
3	Mendeskripsikan multimedia interaktif dalam pembelajaran	1. Menjelaskan pengertian multimedia interaktif 2. Menganalisis dampak penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran fisika 3. Kehadiran tepat waktu 4. Pengumpulan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Small Group Discussion 2 x 50'		Materi: Konsep dasar multimedia Pustaka: Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.	5%

4	Mendeskripsikan metodologi dalam pengembangan multimedia	1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan multimedia 2. Menganalisis permasalahan dalam pengembangan multimedia 3. Kehadiran tepat waktu 4. Pengumpulan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Small Group Discussion 2 x 50'		Materi: Konsep dasar multimedia Pustaka: Munir, M. (2012). <i>Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan</i> . Bandung: Alfabeta.	5%
5	Membuat video pembelajaran	1. Menjelaskan teknik dasar pengambilan gambar video 2. Terampil dalam mengambil gambar video (Shooting) 3. Kehadiran tepat waktu 4. Pengumpulan tugas tepat waktu	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Small Group Discussion, simulasi 2 x 50'		Materi: Konsep dasar multimedia Pustaka: Munir, M. (2012). <i>Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan</i> . Bandung: Alfabeta. Materi: Dasar-dasar pembuatan video pembelajaran Pustaka: Mulyana I, Prajuhana A P, Iqbal M S, 2019, <i>desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi</i> , Bogor: LPPM Universitas Pakuan.	5%
6	Membuat video pembelajaran	1. Menghasilkan script pembelajaran untuk pembuatan video 2. Menghasilkan video pembelajaran fisika yang berkualitas	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, workshop 2 x 50'		Materi: Dasar-dasar pembuatan video pembelajaran Pustaka: Mulyana I, Prajuhana A P, Iqbal M S, 2019, <i>desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi</i> , Bogor: LPPM Universitas Pakuan.	5%
7	Membuat video pembelajaran	1. Menghasilkan script pembelajaran untuk pembuatan video 2. Menghasilkan video pembelajaran fisika yang berkualitas	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, workshop 2 x 50'		Materi: Dasar-dasar pembuatan video pembelajaran Pustaka: Mulyana I, Prajuhana A P, Iqbal M S, 2019, <i>desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi</i> , Bogor: LPPM Universitas Pakuan.	5%

8	Membuat video pembelajaran	Menghasilkan video pembelajaran fisika yang berkualitas	Kriteria: UTS Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, presentasi hasil project 2 x 50'		Materi: Dasar-dasar pembuatan video pembelajaran Pustaka: Mulyana I, Prajuhana A P, Iqbal M S, 2019, desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi, Bogor: LPPM Universitas Pakuan.	15%
9	Terampil memperbaiki dan memanipulasi gambar video (video editing)	Terampil memperbaiki dan memanipulasi gambar video (video editing)	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Team based project 2 x 50'		Materi: Editing Video Pustaka: Mulyana I, Prajuhana A P, Iqbal M S, 2019, desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi, Bogor: LPPM Universitas Pakuan.	0%
10	Terampil memperbaiki dan memanipulasi gambar video (video editing)	Menghasilkan video hasil editing yang berkualitas	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project 2 x 50'		Materi: Editing Video Pustaka: Mulyana I, Prajuhana A P, Iqbal M S, 2019, desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi, Bogor: LPPM Universitas Pakuan.	5%
11	Terampil memperbaiki dan memanipulasi gambar video (video editing)	Menghasilkan video hasil editing yang berkualitas	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, workshop 2 x 50'		Materi: Editing Video Pustaka: Mulyana I, Prajuhana A P, Iqbal M S, 2019, desain Grafis dan Multimedia: Teori dan Implementasi, Bogor: LPPM Universitas Pakuan.	5%
12	Menelaah teknik dasar pembuatan web	1.Mampu mendeskripsikan teknik dasar pembuatan web 2.Mampu menjelaskan tahapan dalam pembuatan teknik dasar pembuatan web 3.Kehadiran tepat waktu 4.Keaktifan selama pembelajaran	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Small group discussion 2 x 50'	Small group discussion	Materi: Dasar-dasar pembuatan web Pustaka: Abdulloh, R. (2016). Easy & Simple-Web Programming. Elex Media Komputindo.	5%

13	Menelaah teknik dasar pembuatan web	1.Mampu mendeskripsikan teknik dasar pembuatan web 2.Mampu menjelaskan tahapan dalam pembuatan teknik dasar pembuatan web 3.Kehadiran tepat waktu 4.Keaktifan selama pembelajaran	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Small group discussion, simulasi 2 x 50'	Small group discussion, simulasi	Materi: Dasar-dasar pembuatan web Pustaka: <i>Abdulloh, R. (2016). Easy & Simple-Web Programming. Elex Media Komputindo.</i>	5%
14	Membuat web pembelajaran fisika SMA	Mampu menghasilkan website pembelajaran fisika yang menarik	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project 2 x 50'	Team based project	Materi: Dasar-dasar pembuatan web Pustaka: <i>Abdulloh, R. (2016). Easy & Simple-Web Programming. Elex Media Komputindo.</i>	5%
15	Membuat web pembelajaran fisika SMA	Mampu menghasilkan website pembelajaran fisika yang menarik	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project, workshop 2 x 50'	Team based project, workshop	Materi: Dasar-dasar pembuatan web Pustaka: <i>Abdulloh, R. (2016). Easy & Simple-Web Programming. Elex Media Komputindo.</i>	5%
16	Membuat web pembelajaran fisika SMA	Mampu menghasilkan website pembelajaran fisika yang menarik	Kriteria: UAS Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Team based project 2 x 50'	Team based project	Materi: Dasar-dasar pembuatan web Pustaka: <i>Abdulloh, R. (2016). Easy & Simple-Web Programming. Elex Media Komputindo.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	35%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	62.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%
		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 prodi 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.
- 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.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 14 November 2025

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Fisika



MITA ANGGARYANI
NIDN 0002028201

UPM Program Studi S1
Pendidikan Fisika



NIDN 0827018801

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 23:47 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

VALID