	<div>Universitas Negeri Surabaya</div> <div>Fakultas Bahasa dan Seni</div> <div>Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa</div>						<div>Kode Dokumen</div>																																																																																			
<div>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</div>																																																																																										
<div>MATA KULIAH (MK)</div>	<div>KODE</div>	<div>Rumpun MK</div>	<div>BOBOT (sks)</div>			<div>SEMESTER</div>	<div>Tgl Penyusunan</div>																																																																																			
<div>Multimedia Pembelajaran</div>	<div>8821002295</div>	<div>Mata Kuliah Wajib Program Studi</div>	<div>T=2</div>	<div>P=0</div>	<div>ECTS=3.18</div>	<div>4</div>	<div>24 Januari 2026</div>																																																																																			
<div>OTORISASI</div>	<div>Pengembang RPS</div>		<div>Koordinator RMK</div>			<div>Koordinator Program Studi</div>																																																																																				
	<div>Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd., Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd., dan Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.</div>		<div>Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.</div>			<div>FERA RATYANINGRUM</div>																																																																																				
<div>Model Pembelajaran</div>	<div>Project Based Learning</div>																																																																																									
<div>Capaian Pembelajaran (CP)</div>	<div>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</div>																																																																																									
	<div>CPL-2</div>	<div>Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan</div>																																																																																								
	<div>CPL-5</div>	<div>Memiliki pemahaman tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran seni rupa yang terkini dalam konteks lokal hingga global</div>																																																																																								
	<div>CPL-6</div>	<div>Mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran seni rupa yang kreatif, inovatif, dan evaluatif sesuai karakteristik peserta didik, dengan penerapan kompetensi dan manajemen pedagogik berbasis ICT.</div>																																																																																								
	<div>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</div>																																																																																									
	<div>CPMK - 1</div>	<div>Mahasiswa mampu menunjukkan sikap kritis, inovatif, dan tanggung jawab dalam mengembangkan dan memanfaatkan multimedia sebagai sarana pembelajaran seni rupa dan berwirausaha.</div>																																																																																								
	<div>CPMK - 2</div>	<div>Mahasiswa mampu menganalisis konsep, teori, dan prinsip dasar penggunaan multimedia dalam pembelajaran, serta menguasai berbagai teknologi dan software yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar seni rupa berbasis multimedia.</div>																																																																																								
	<div>CPMK - 3</div>	<div>Mahasiswa mampu merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan bahan ajar seni rupa berbasis multimedia yang interaktif dan menarik, serta mampu mengevaluasi efektivitas multimedia tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.</div>																																																																																								
	<div>Matrik CPL - CPMK</div>																																																																																									
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>						CPMK	CPL-2	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓																																																																			
CPMK	CPL-2	CPL-5	CPL-6																																																																																							
CPMK-1	✓																																																																																									
CPMK-2		✓																																																																																								
CPMK-3			✓																																																																																							
<div>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</div>																																																																																										
	<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th></tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></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> </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	Minggu Ke																																																																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																										
CPMK-1	✓																																																																																									
CPMK-2		✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓	✓	✓																																																																													
CPMK-3							✓	✓		✓				✓	✓	✓																																																																										
<div>Deskripsi Singkat MK</div>	<div>Mata kuliah ini berisi pengetahuan dan ketrampilan dalam merancang multimedia pembelajaran di sekolah, dengan strategi teori dan praktek pembuatan multimedia pembelajaran.</div>																																																																																									
<div>Pustaka</div>	<div>Utama :</div>																																																																																									
	<div>1. Darudianto. S, Agustini. H, Dwi Yanti. M, Sujanto. D, 2006, Analisis dan Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Bebas Multimedia Dengan Studi Kasus: Mata Kuliah Analisa &amp; Perancangan Sistem Informasi, Universitas Bina Nusantara, Jakarta</div> <div>2. Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</div>																																																																																									
	<div>Pendukung :</div>																																																																																									

1. Setyo Wardani. N, (2010), Penggunaan Perangkat Ajar Berbasis Multimedia, Fakultas Teknologi Informai, Universitas YARSI 2. Martadi., Kanya., Wening. (2024). Surabaya Kota Pahlawan: Pembelajaran tematik kelas 1 SD. Terbit Asri: Gresik.							
<b>Dosen Pengampu</b>		Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd. Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. Pungki Siregar, S.Pd., M.A. Aqim Amral Hukmi, S.Pd., 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	1.Menganalisis dan memahami tujuan, ruang lingkup, serta kontrak perkuliahan multimedia pembelajaran seni rupa 2.	Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep dan prinsip multimedia	<b>Kriteria:</b> 1.Memahami semua aturan, 3: Memahami sebagian besar, 2: Hanya tahu sebagian kecil, 1: Tidak tahu aturan 2. <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok 2 X 50		<b>Materi:</b> Konsep dan prinsip multimedia pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	3%
2	Menganalisis media pembelajaran seni rupa yang digunakan di sekolah dengan pendekatan kritis dan inovatif	1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai media pembelajaran di sekolah. 2.Mahasiswa mampu mengevaluasi kelebihan dan kekurangan media.	<b>Kriteria:</b> 4: Analisis tajam dan kontekstual, 3: Cukup logis, 2: Umum, 1: Minim <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok 2 X 50		<b>Materi:</b> Konsep dan prinsip multimedia pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	3%
3	Membangun kemampuan komunikasi dengan mempresentasikan hasil analisis media pembelajaran secara kritis	1.Mahasiswa mampu menyusun presentasi yang sistematis. 2.Mahasiswa mampu menyampaikan hasil analisis secara persuasif.	<b>Kriteria:</b> 4: Komunikatif, jelas, terstruktur, 3: Cukup jelas, 2: Kurang lancar, 1: Tidak bisa menyampaikan <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	ceramah, diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> Karakteristik dan Jenis Multimedia Pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	3%
4	Mengkonstruksi argumen kritis dan inovatif terkait penggunaan multimedia dalam pembelajaran seni rupa	1.Mahasiswa mampu merumuskan gagasan inovatif. 2.Mahasiswa mampu mempertahankan pendapat dalam diskusi.	<b>Kriteria:</b> 4: Komunikatif, jelas, terstruktur, 3: Cukup jelas, 2: Kurang lancar, 1: Tidak bisa menyampaikan <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	ceramah, diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> Model pembelajaran dan kondisi siswa <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	3%
5	Merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis mind map secara kreatif dan interaktif	1.Mahasiswa mampu membuat desain mind map yang sistematis. 2.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip interaktivitas dalam media.	<b>Kriteria:</b> 4: Logis, rapi, inovatif, 3: Cukup rapi dan sesuai, 2: Tidak fokus, 1: Tidak relevan <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	ceramah, diskusi 3 X 50		<b>Materi:</b> Sintak Model Pembelajaran Seni Rupa <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	2%

6	Mengevaluasi dan mempresentasikan hasil rancangan media pembelajaran mind map secara kritis dan inovatif	1.Mahasiswa mampu mengkritisi rancangan media. 2.Mahasiswa mampu menjelaskan keunggulan dan kekurangan media yang dirancang.	<b>Kriteria:</b> 4: Presentasi menarik dan runtut, 3: Cukup baik, 2: Kurang jelas, 1: Tidak bisa menyampaikan <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, penugasan 3 X 50		<b>Materi:</b> Modul ajar kurikulum merdeka <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	4%
7	Memperkuat kemampuan evaluasi dan komunikasi dengan mempresentasikan perbaikan media pembelajaran	1.Mahasiswa mampu mengintegrasikan masukan dalam presentasi. 2.Mahasiswa mampu menyampaikan rencana perbaikan media.	<b>Kriteria:</b> 4: Presentasi menarik dan runtut, 3: Cukup baik, 2: Kurang jelas, 1: Tidak bisa menyampaikan <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	penugasan, presentasi 3 X 50		<b>Materi:</b> Media pembelajaran mindmap <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	5%
8	1.Menghasilkan dan memamerkan produk multimedia mind map dengan kualitas dan kreativitas yang tinggi 2.Mahasiswa mampu merancang implementasi multimedia pembelajaran	1.Mahasiswa mampu memproduksi media multimedia yang interaktif. 2.Mahasiswa mampu menunjukkan inovasi dalam produk. 3.Mahasiswa mampu menjelaskan proses pembuatan media.	<b>Kriteria:</b> 4: Kreatif dan sesuai tujuan pembelajaran, 3: Cukup baik, 2: Kurang inovatif, 1: Tidak sesuai <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	Tes tulis 3 X 50		<b>Materi:</b> UTS, pemahaman konsep, karakteristik, jenis, dan implementasi multimedia pembelajaran <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	15%
9	Merancang multimedia pembelajaran berbasis presentasi audio visual yang menarik dan efektif	1.Mahasiswa mampu menyusun slide presentasi yang efektif. 2.Mahasiswa mampu mengintegrasikan audio visual secara tepat.	<b>Kriteria:</b> 4: Desain komunikatif & menarik, 3: Cukup menarik, 2: Kurang interaktif, 1: Tidak sesuai <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		<b>Materi:</b> Medi pembelajaran mindmap <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	6%
10	Mengevaluasi dan mempresentasikan rancangan multimedia pembelajaran PPT berbasis audio visual	1.Mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide rancangan secara jelas. 2.Mahasiswa mampu menjawab pertanyaan secara kritis.	<b>Kriteria:</b> 1.Mampu menganalisis ragam media pembelajaran audio visual 2.Mampu merancang media pembelajaran berbasis audio visual <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		<b>Materi:</b> Merumuskan pokok materi <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>  <b>Materi:</b> Merancang media pembelajaran mindmap <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	5%

11	Membangun argumentasi terkait efektivitas multimedia pembelajaran berbasis audio visual	Dapat mempresentasikan media pembelajaran berbasis audio visual	<b>Kriteria:</b> Mampu mempresentasikan media pembelajaran berbasis audio visual  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		<b>Materi:</b> Media pembelajaran berbasis audio visual <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	8%
12	Menguatkan kemampuan refleksi dan evaluasi multimedia pembelajaran	1.Mahasiswa mampu memberikan evaluasi mendalam. 2.Mahasiswa mampu merencanakan tindak lanjut pengembangan media.	<b>Kriteria:</b> mampu memberikan evaluasi dan tindak lanjut pengembangan media  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		<b>Materi:</b> Media pembelajaran berbasis audio visual <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	8%
13	Merancang bahan ajar multimedia yang inovatif dan interaktif sesuai kebutuhan pembelajaran seni rupa	1.Mahasiswa mampu mengkombinasikan berbagai elemen multimedia. 2.Mahasiswa mampu merancang interaktivitas yang efektif.	<b>Kriteria:</b> 4: Kreatif dan interaktif, 3: Cukup menarik, 2: Kurang interaktif, 1: Tidak sesuai  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		<b>Materi:</b> Media pembelajaran berbasis audio visual <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	10%
14	Memperkuat evaluasi dan komunikasi dengan mempresentasikan multimedia pembelajaran inovatif dan interaktif	1.Mahasiswa mampu menjelaskan fitur inovatif media. 2.Mahasiswa mampu mempertahankan gagasan dalam diskusi.	<b>Kriteria:</b> 4: Jelas dan komunikatif, 3: Cukup baik, 2: Kurang jelas, 1: Tidak bisa menjelaskan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		<b>Materi:</b> Media pembelajaran interaktif <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	5%
15	Memperkuat penguasaan materi dan kemampuan komunikasi dengan presentasi akhir pengembangan multimedia pembelajaran	1.Mahasiswa mampu menyajikan presentasi yang komprehensif. 2.Mahasiswa mampu menanggapi feedback dengan konstruktif.	<b>Kriteria:</b> 4: Jelas dan komunikatif, 3: Cukup baik, 2: Kurang jelas, 1: Tidak bisa menjelaskan  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		<b>Materi:</b> Media pembelajaran interaktif <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	10%
16	Mahasiswa mampu mengimplementasikan media pembelajaran interaktif	1.Mahasiswa mampu merancang produk multimedia sesuai kebutuhan pembelajaran 2.Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil dengan komunikatif. 3.Mahasiswa mampu mengevaluasi efektivitas media secara kritis.	<b>Kriteria:</b> : Menarik, efektif, dan sesuai karakteristik siswa, 3: Cukup sesuai, 2: Kurang efektif, 1: Tidak sesuai  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		<b>Materi:</b> Media pembelajaran interaktif <b>Pustaka:</b> <i>Camelia, Ika Anggun dan Fera Ratyaningrum. 2021. Multimedia Pembelajaran. Surabaya.</i>	10%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	16.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	73.5%

3.	Penilaian Portofolio	5%
4.	Tes	5%
		100%

#### 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.

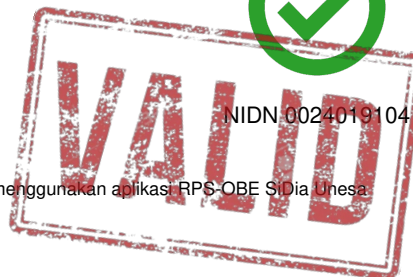
RPS ini telah divalidasi pada tanggal 28 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa

**UPM** Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa



FERA RATYANINGRUM  
NIDN 0005027911



File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 23:07 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa