


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengembangan Multimedia Interaktif		Sumber Belajar	T=2	P=2		5 Mei 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
			Dra. Sulistiowati, M.Pd. Dr. Andi Mariono, M.Pd Hirnanda Dimas Pradana, S.Pd., M.Pd.		Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd.	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-S8	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab				
	CPL-P2	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
	CPL-KK4	Merancang dan melaksanakan penelitian secara mandiri atau kelompok untuk memberikan solusi alternatif permasalahan di bidang teknologi pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital				
	CPL-KU6	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-S8	Memiliki sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara profesional dan bertanggung jawab				
CPMK-P2	Mampu menguasai penerapannya konsep, teori, jenis- jenis hingga prinsip-prinsip multimedia interaktif, serta mampu mengimplementasikan penerapannya.					

	CPMK-KK4	Mampu merancang dan membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif guna mengatasi permasalahan dalam dunia pendidikan										
	CPMK-KU6	Mampu menghasilkan program multimedia interaktif yang layak dan efektif sebagai sumber belajar dan media penunjang pembelajaran.										
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)											
	Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu memahami konsep Multimedia Interaktif (MMI)										
	Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu memahami teori yang melandasi pengembangan Multimedia Interaktif (MMI)										
	Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip yang melandasi pengembangan Multimedia Interaktif (MMI)										
	Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu membedakan jenis-jenis Multimedia Interaktif										
	Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu memahami komponen-komponen Multimedia Interaktif (MMI)										
	Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu memahami model beserta prosedur pengembangan Multimedia Interaktif (MMI)										
	Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu mengoperasikan <i>Construct 2</i> untuk mendukung pengembangan program Multimedia Interaktif (MMI)										
	Sub-CPMK8	Mahasiswa melakukan pengembangan program Multimedia Interaktif (MMI) sesuai dengan prosedur perancangan										
	Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu mengevaluasi program Multimedia Interaktif (MMI) sesuai dengan kriteria Multimedia Interaktif yang baik										
	Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu mengembangkan program Multimedia Interaktif (MMI) secara mandiri										
	Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK											
		Sub-CPM K1	Sub-CPM K2	Sub-CPM K3	Sub-CPM K4	Sub-CPM K5	Sub-CPM K6	Sub-CPM K7	Sub-CPM K8	Sub-CPM K9	Sub-CPM K10	
	CPMK-S7											
	CPMK-P1											
	CPMK-KK3											
	CPMK-KU5											
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual dan pengalaman praktis tentang pengembangan multimedia interaktif. Berdasarkan tujuan tersebut, mata kuliah ini menyajikan teori-teori konseptual tentang: 1) Multimedia interaktif, 2) prinsip-prinsip yang melandasi pengembangan Multimedia Interaktif (MMI), 3) jenis-jenis Multimedia Interaktif, 4) metode pengembangan multimedia interaktif, 5) prosedur pengembangan Multimedia Interaktif, 6) Software Construct 2.											
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian multimedia interaktif 2. Karakteristik multimedia interaktif 3. Pemanfaatan multimedia interaktif 4. Perkembangan multimedia interaktif dalam pendidikan 											

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Peran teori belajar behavioristik dalam melandasi pengembangan program multimedia interaktif 6. Peran teori belajar kognitif dalam melandasi pengembangan program multimedia interaktif 7. Peran teori belajar konstruktivistik dalam melandasi pengembangan program multimedia interaktif 8. Prinsip multimedia, kedekatan ruang, waktu, koherensi, modalitas, redundansi, dan perbedaan individual 9. Jenis multimedia <i>tutorial, drills, simulation</i>, dan <i>educational games</i> 10. Komponen multimedia: teks, grafik, audio, video, dan animasi 11. Model pengembangan Borg & Gall 12. Model pengembangan Allesi & Trollip 13. Model pengembangan Lee & Owens 14. Mengenal <i>workspace</i> dan fungsi menu yang ada dalam program <i>Construct 2</i> 15. Mengoperasikan teknik-teknik animasi dasar menggunakan program <i>Construct 2</i> 16. GBIM (Garis Besar Isi Materi) 17. <i>Flowchart</i> program multimedia interaktif 18. <i>Storyboard</i> program multimedia interaktif 19. Kriteria program multimedia interaktif beserta aspek yang dinilai dalam evaluasi program multimedia interaktif 20. Prosedur pengembangan multimedia interaktif 				
Pustaka	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">Utama :</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Munir. 2013. <i>Multimedia pembelajaran</i>. Bandung: Alfabeta 2. Roedavan, Rickman. 2017. <i>Construct 2 Tutorial Game Engine</i>. Bandung: Informatika </td> </tr> <tr> <td>Pendukung :</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mayer, Richard E. 2009. <i>Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo)</i>. New York: Cambrige University Press. (Buku asli diterbitkan tahun 2001) 2. Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra. (Eds). 2003. <i>Educational Multimedia a Handbook for Teacher-Developers</i>. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center of Asia (CEMCA) 3. Allesi, Stephen M. & Stanley R. Trollip. 2001. <i>Multimedia for Learning : Methods and Development (Third Edition)</i>. Boston: Allyn and Bacon 4. Winarno, dkk. 2009. <i>Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Genius Prima Media 5. Ivers, Karen S. & Ann E. Barron. 2002. <i>Multimedia Project in Education : Designing, Producing, and Assesing</i>. USA: Libraries Unlimited 6. Winata, Fajar. 2013. <i>Desain Media Interaktif</i>. Bandung: Yudhistira </td> </tr> </table>	Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Munir. 2013. <i>Multimedia pembelajaran</i>. Bandung: Alfabeta 2. Roedavan, Rickman. 2017. <i>Construct 2 Tutorial Game Engine</i>. Bandung: Informatika 	Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mayer, Richard E. 2009. <i>Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo)</i>. New York: Cambrige University Press. (Buku asli diterbitkan tahun 2001) 2. Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra. (Eds). 2003. <i>Educational Multimedia a Handbook for Teacher-Developers</i>. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center of Asia (CEMCA) 3. Allesi, Stephen M. & Stanley R. Trollip. 2001. <i>Multimedia for Learning : Methods and Development (Third Edition)</i>. Boston: Allyn and Bacon 4. Winarno, dkk. 2009. <i>Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Genius Prima Media 5. Ivers, Karen S. & Ann E. Barron. 2002. <i>Multimedia Project in Education : Designing, Producing, and Assesing</i>. USA: Libraries Unlimited 6. Winata, Fajar. 2013. <i>Desain Media Interaktif</i>. Bandung: Yudhistira
Utama :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Munir. 2013. <i>Multimedia pembelajaran</i>. Bandung: Alfabeta 2. Roedavan, Rickman. 2017. <i>Construct 2 Tutorial Game Engine</i>. Bandung: Informatika 				
Pendukung :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mayer, Richard E. 2009. <i>Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo)</i>. New York: Cambrige University Press. (Buku asli diterbitkan tahun 2001) 2. Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra. (Eds). 2003. <i>Educational Multimedia a Handbook for Teacher-Developers</i>. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center of Asia (CEMCA) 3. Allesi, Stephen M. & Stanley R. Trollip. 2001. <i>Multimedia for Learning : Methods and Development (Third Edition)</i>. Boston: Allyn and Bacon 4. Winarno, dkk. 2009. <i>Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran</i>. Yogyakarta: Genius Prima Media 5. Ivers, Karen S. & Ann E. Barron. 2002. <i>Multimedia Project in Education : Designing, Producing, and Assesing</i>. USA: Libraries Unlimited 6. Winata, Fajar. 2013. <i>Desain Media Interaktif</i>. Bandung: Yudhistira 				

7. Kustandi, Cecep. & Darmawan, Daddy. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media*. Bandung: Prenadamedia Group

Dosen Pengampu

Matakuliah syarat

1. Media Pembelajaran

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	Pembelajaran Luring (<i>offline</i>)	Pembelajaran Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Mahasiswa mampu memahami konsep Multimedia Interaktif (MMI)	1. Mahasiswa mampu memahami pengertian multimedia interaktif 2. Mahasiswa mampu memahami karakteristik multimedia interaktif 3. Mahasiswa mampu memahami pemanfaatan multimedia interaktif 4. Mahasiswa mampu memahami perkembangan multimedia dalam pendidikan	Tes tulis dan lisan	1. Presentasi 2. Diskusi 3. Resitasi	1. Synchronous 2. Asynchronous	Terlampir	4%
2.	Mahasiswa mampu memahami teori yang melandasi pengembangan Multimedia Interaktif (MMI)	1. Mahasiswa mampu memahami peran teori belajar behavioristik dalam melandasi pengembangan program multimedia interaktif	Tes tulis dan lisan	1. Pembelajaran koperatif 2. Presentasi 3. Diskusi 4. Resitasi	1. Synchronous 2. Asynchronous	Terlampir	4%

		<p>2. Mahasiswa mampu memahami peran teori belajar kognitif dalam melandasi pengembangan program multimedia interaktif</p> <p>3. Mahasiswa mampu memahami peran teori belajar konstruktivistik dalam melandasi pengembangan program multimedia interaktif</p>					
3.	Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip yang melandasi pengembangan Multimedia Interaktif (MMI)	<p>1. Mahasiswa mampu memahami prinsip multimedia</p> <p>2. Mahasiswa mampu memahami prinsip ruang</p> <p>3. Mahasiswa mampu memahami prinsip waktu</p> <p>4. Mahasiswa mampu memahami prinsip koherensi</p> <p>5. Mahasiswa mampu memahami prinsip modalitas</p> <p>6. Mahasiswa mampu memahami prinsip redundansi</p>	Tes tulis dan lisan	<p>1. Pembelajaran kooperatif</p> <p>2. Presentasi</p> <p>3. Diskusi</p> <p>4. Resitasi</p>	<p>1. Synchronous</p> <p>2. Asynchronous</p>	Terlampir	4%

		7. Mahasiswa mampu memahami prinsip perbedaan individual					
4.	Mahasiswa mampu membedakan jenis-jenis Multimedia Interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami jenis multimedia <i>tutorial</i> 2. Mahasiswa mampu memahami jenis multimedia <i>drills</i> 3. Mahasiswa mampu memahami jenis multimedia <i>simulation</i> 4. Mahasiswa mampu memahami jenis multimedia <i>educational game</i> 	Tes tulis dan lisan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran kooperatif 2. Presentasi 3. Diskusi 4. Resitasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Synchronous 2. Asynchronous 	Terlampir	4%
5.	Mahasiswa mampu memahami komponen-komponen Multimedia Interaktif (MMI)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: teks 2. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: grafik 3. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: audio 4. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: video 	Tes tulis dan lisan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi kelompok 2. Presentasi 3. Diskusi 4. Resitasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Synchronous 2. Asynchronous 	Terlampir	4%

		5. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: animasi					
6.	Mahasiswa mampu memahami model beserta prosedur pengembangan Multimedia Interaktif (MMI)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami model pengembangan Borg & Gall 2. Mahasiswa mampu memahami model pengembangan Allesi & Trollip 3. Mahasiswa mampu memahami model pengembangan Lee & Owens 	Tes tulis dan Observasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentasi 2. Diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Synchronous 2. Asynchronous 	Terlampir	5%
7.	Evaluasi Tengah Semester (ETS)						
8.	Mahasiswa mampu mengoperasikan <i>Construct 2</i> untuk mendukung pengembangan program Multimedia Interaktif (MMI)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami <i>workspace</i> dan fungsi menu yang ada dalam program <i>Construct 2</i> 2. Mahasiswa mampu mengoperasikan teknik-teknik animasi dasar menggunakan program <i>Construct 2</i> 	Proyek media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi 2. Tutorial 3. Proyek 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Synchronous 2. Asynchronous 	Terlampir	8%
9.	Mahasiswa melakukan pengembangan program Multimedia Interaktif (MMI)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat GBIM (Garis 	Proyek media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran kooperatif 2. Diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Synchronous 2. Asynchronous 	Terlampir	15%

	sesuai dengan prosedur perancangan	Besar Isi Materi) program multimedia 2. Mahasiswa mampu membuat <i>flowchart</i> program multimedia 3. Mahasiswa mampu membuat <i>stroyboard</i> program multimedia		3. Proyek			
10.	Mahasiswa melakukan pengembangan program Multimedia Interaktif (MMI) sesuai dengan prosedur perancangan	1. Mahasiswa mampu membuat <i>introducing of the program</i> 2. Mahasiswa mampu membuat tampilan menu utama	Proyek media	1. Diskusi 2. Tutorial 3. Mandiri 4. Proyek	1. Synchronous 2. Asynchronous	Terlampir	15%
11.	Mahasiswa melakukan pengembangan program Multimedia Interaktif (MMI) sesuai dengan prosedur perancangan	1. Mahasiswa mampu menyusun konten (materi, gambar, audio, video) yang akan disajikan dalam program multimedia interaktif 2. Mahasiswa mampu membuat evaluasi (kuis atau tes) dalam program multimedia interaktif 3. Mahasiswa mampu membuat <i>ending program</i> (penutup) multimedia interaktif	Proyek media	1. Diskusi 2. Tutorial 3. Mandiri 4. Proyek	1. Synchronous 2. Asynchronous	Terlampir	15%
12.	Mahasiswa mampu mengevaluasi program Multimedia Interaktif (MMI) sesuai dengan kriteria	1. Mahasiswa mampu memahami kriteria program multimedia interaktif yang baik	Tes tulis dan lisan	1. Pembelajaran Kooperatif 2. Diskusi 3. Proyek	1. Synchronous 2. Asynchronous	Terlampir	12%

	Multimedia Interaktif yang baik	2. Mahasiswa mampu memahami aspek yang dinilai dalam evaluasi program multimedia interaktif					
13.	Mahasiswa mampu mengembangkan program Multimedia Interaktif (MMI) secara mandiri	1. Mahasiswa mampu memahami prosedur pengembangan multimedia interaktif	Tes tulis dan lisan	1. Diskusi 2. Proyek	1. Synchronous 2. Asynchronous	Terlampir	10%
14.	Evaluasi Akhir Semester (EAS)						

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-CP 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. **Teknik 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. **PB**=Proses Belajar, **PT**=Penugasan Terstruktur, **KM**=Kegiatan Mandiri.

Portofolio Penilaian & Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal - Bobot(%)*)		Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs (0-100)	Id((Nilai Mhs X (Bobot%)*))	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 1	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami pengertian multimedia interaktif Mahasiswa mampu memahami karakteristik multimedia interaktif Mahasiswa mampu memahami pemanfaatan multimedia interaktif Mahasiswa mampu memahami perkembangan multimedia dalam pendidikan 	Tugas 1 <ol style="list-style-type: none"> Jelaskan pengertian multimedia interaktif menurut pemahaman anda! Sebutkan dan jelaskan karakteristik multimedia interaktif! Sebutkan pemanfaatan dari multimedia interaktif bagi dunia pendidikan! 	4%	4%			
2	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 2	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami peran teori belajar behavioristik dalam melandasi pengembangan program multimedia interaktif Mahasiswa mampu memahami peran teori belajar kognitif dalam melandasi pengembangan 	Tugas 2 <ol style="list-style-type: none"> Jelaskan peran teori belajar behavioristik, kognitif, dan konstruktivistik terhadap pengembangan program multimedia interaktif! 	4%	4%			

				<p>program multimedia interaktif</p> <p>3. Mahasiswa mampu memahami peran teori belajar konstruktivistik dalam melandasi pengembangan program multimedia interaktif</p>						
3	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 3	<p>1. Mahasiswa mampu memahami prinsip multimedia</p> <p>2. Mahasiswa mampu memahami prinsip ruang</p> <p>3. Mahasiswa mampu memahami prinsip waktu</p> <p>4. Mahasiswa mampu memahami prinsip koherensi</p> <p>5. Mahasiswa mampu memahami prinsip modalitas</p> <p>6. Mahasiswa mampu memahami prinsip redundansi</p> <p>7. Mahasiswa mampu memahami prinsip perbedaan individual</p>	<p>Tugas 3</p> <p>1. Jelaskan yang anda ketahui mengenai prinsip multimedia interaktif dibawah ini:</p> <p>a. Multimedia</p> <p>b. Ruang</p> <p>c. Waktu</p> <p>d. Koherensi</p> <p>e. Modalitas</p> <p>f. Redundansi</p> <p>g. Perbedaan individual</p>	4%	4%			
4	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 4	<p>1. Mahasiswa mampu memahami jenis multimedia <i>tutorial</i></p>	<p>Tugas 4</p> <p>1. Jelaskan perbedaan dari jenis multimedia</p>	4%	4%			

				<p>2. Mahasiswa mampu memahami jenis multimedia <i>drills</i></p> <p>3. Mahasiswa mampu memahami jenis multimedia <i>simulation</i></p> <p>4. Mahasiswa mampu memahami jenis multimedia <i>educational game</i></p>	<p><i>tutorial, drills, simulation, dan educational game, serta berikan contoh tiap masing-masing jenisnya!</i></p>					
5	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 5	<p>1. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: teks</p> <p>2. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: grafik</p> <p>3. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: audio</p> <p>4. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: video</p> <p>5. Mahasiswa mampu memahami komponen multimedia: animasi</p>	<p>Tugas 5</p> <p>1. Jelaskan secara singkat berbagai komponen multimedia beserta contohnya!</p>	4%	4%			
6	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 6	<p>1. Mahasiswa mampu memahami model pengembangan Borg & Gall</p> <p>2. Mahasiswa mampu memahami model pengembangan Allesi & Trollip</p>	<p>Tugas 6</p> <p>1. Identifikasilah perbedaan dari model pengembangan Borg & Gall, Allesi & Trollip, serta Lee & Owens!</p>	5%	5%			

				3. Mahasiswa mampu memahami model pengembangan Lee & Owens						
7	Evaluasi Tengah Semester (ETS)									
8	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami <i>workspace</i> dan fungsi menu yang ada dalam program <i>Construct 2</i> 2. Mahasiswa mampu mengoperasikan teknik-teknik animasi dasar menggunakan program <i>Construct 2</i> 	Tugas Proyek Membuat multimedia interaktif sederhana, terdiri dari 6 layer	8%	8%			
9	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat GBIM (Garis Besar Isi Materi) program multimedia 2. Mahasiswa mampu membuat <i>flowchart</i> program multimedia 3. Mahasiswa mampu membuat <i>stroyboard</i> program multimedia 	Tugas Proyek <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari RPP jenjang pendidikan bebas, mata pelajaran bebas 2. Membuat GBIM dari RPP yang telah dipilih 3. Membuat <i>flowchart</i> 4. Membuat <i>stoyboard</i> 	15%	15%			
10	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat <i>introducing of the program</i> 2. Mahasiswa mampu membuat tampilan menu utama 	Tugas proyek Merancang multimedia interaktif berdasarkan RPP yang telah dipilih, serta GBIM, <i>flowchart</i> , dan	15%	15%			

					<p><i>storyboard</i> yang telah dibuat!</p> <p>(Target proyek sampai <i>introducing of the program</i> dan tampilan menu utama)</p>					
11	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menyusun konten (materi, gambar, audio, video) yang akan disajikan dalam program multimedia interaktif 2. Mahasiswa mampu membuat evaluasi (kuis atau tes) dalam program multimedia interaktif 3. Mahasiswa mampu membuat <i>ending program</i> (penutup) multimedia interaktif 	<p>Tugas proyek Merancang multimedia interaktif berdasarkan RPP yang telah dipilih, serta GBIM, <i>flowchart</i>, dan <i>storyboard</i> yang telah dibuat!</p> <p>(Target proyek sampai menyusun konten, evaluasi, dan <i>ending</i>)</p>	15%	15%			
12	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami kriteria program multimedia interaktif yang baik 2. Mahasiswa mampu memahami aspek yang dinilai dalam evaluasi program multimedia interaktif 	<p>Tugas proyek</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari kriteria evaluasi multimedia interaktif! 2. Melakukan evaluasi terhadap multimedia interaktif berdasarkan kriteria yang ditemukan (Dilakukan oleh ahli media dan juga diri sendiri) 	12%	12%			

13	CPL-P	CPM-K	Sub CPMK 10	1. Mahasiswa mampu memahami prosedur pengembangan multimedia interaktif	Tugas proyek 1. Menyusun prosedur pengembangan dari hasil evaluasi multimedia interaktif yang telah dibuat!	10%	10%			
14	Evaluasi Akhir Semester (EAS)									
Total bobot (%)						100	100			
Nilai akhir mahasiswa (Nilai Mhs X (Bobot%))										

Catatan: CLO = Courses Learning Outcomes, LLC = Lesson Learning Outcomes