



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Jurusan Tarbiyah Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Jln. Raden Fatah, Pagar Dewa Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No. Dokumen :	No. Revisi :	Halaman :			Tanggal Penyusunan : 08 September 2023	
Mata Kuliah : Multimedia Interaktif	Kode Mata Kuliah :	Semester : 5	Bobot (sks) : 2	Sifat Mata Kuliah :	Mata Kuliah Prasyarat :	Bidang Keahlian :
Otorisasi :	Dosen Pengampu		Koordinator		Ketua Prodi	
	Adrian Topano, M.Pd		Rumpun Mata Kuliah (RMK)		Meirita Sari, M. Pd. Si	
Capaian Pembelajaran	Program Studi (CPL Prodi)	A. Sikap dan Tata Nilai 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; B. Penguasaan Pengetahuan 1. Menguasai pengetahuan tentang filsafat pancasila, kewarganegaraan, wawasan kebangsaan (nasionalisme) dan globalisasi; 2. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah dalam menyampaikan gagasan ilmiah secara lisan dan tertulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam perkembangan dunia akademik dan dunia kerja; 3. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa Arab dan Inggris dalam perkembangan dunia akademik dan dunia kerja; 4. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah dalam mengembangkan pemikiran kritis, logis, kreatif, inovatif dan sistematis serta memiliki keingintahuan intelektual untuk memecahkan masalah pada tingkat individual dan kelompok dalam komunitas akademik dan non akademik; 5. Menguasai pengetahuan dasar-dasar keislaman sebagai agama rahmatan lil ‘alamin 6. Menguasai pengetahuan dan langkah-langkah integrasi keilmuan (agama dan sains) sebagai paradigma keilmuan; C. Keterampilan Umum				

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai-nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya. 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni; 4. Menyusun deskripsi saintifik, hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat, dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data; 6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega dan sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; 7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; 8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; 9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan mencegah plagiasi; <p>D. Keterampilan Khusus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengembangkan kurikulum mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah/madrasah sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip dalam pengembangan kurikulum dengan masyarakat umum 2. Mampu Mampu menyelenggarakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang mendidik di sekolah/madrasah 3. Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif dan berdaya guna untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah/madrasah 4. Mampu berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dalam pelaksanaan tugas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah/madrasah dan di komunitas akademik maupun melaksanakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam secara tepat, serta mampu memanfaatkannya untuk keperluan pembelajaran 5. Mampu melakukan tindakan reflektif dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk peningkatan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam 6. Mampu mengembangkan keprofesian dan keilmuan secara berkelanjutan, mandiri dan kolektif melalui pengembangan diri dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kerangka mewujudkan kinerja diri sebagai pendidik sejati
	Mata Kuliah (CP MK)	Setelah menempuh perkuliahan “Multimedia Interaktif” mahasiswa memiliki kompetensi dalam membuat desain media interaktif, memproduksi media interaktif, dan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPA, termasuk di dalamnya media pembelajaran biologi, kimia dan fisika.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual dan pengalaman praktis tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan tujuan tersebut, mata kuliah ini menyajikan teori-teori konseptual tentang: 1) multimedia pembelajaran interaktif, 2) prinsip-prinsip yang melandasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, 3) jenis-jenis multimedia	

	<p>pembelajaran interaktif, 4) metode pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, 5) prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, dan 6) multimedia authoring tools. Pengalaman praktis dalam mengembangkan program multimedia pembelajaran interaktif diperoleh melalui eksplorasi multimedia authoring tools menggunakan software Adobe Flash atau Macromedia Flash. Keseluruhan teori maupun konsep diberikan di awal perkuliahan untuk membekali mahasiswa terkait dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Praktik pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif dilakukan sebagai output mata kuliah sekaligus sebagai bukti penerapan konsep-konsep yang telah dipelajari mahasiswa.</p>	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Multimedia pembelajaran interaktif 2. Prinsip-prinsip yang melandasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif 3. Jenis-jenis multimedia pembelajaran interaktif 4. Metode pengembangan multimedia pembelajaran interaktif 5. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, dan 6. Multimedia authoring tools. 	
Pustaka	<p>Arsyad A. (2019). <i>Media Pembelajaran</i>. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Darjat. (2009). <i>Panduan belajar flash untuk pemula</i>. Yogyakarta: MediaKom. Ivers, Karen S. & Ann E. Barron. (2002). <i>Multimedia project in education: designing, producing, and assessing. USA: Libraries Unlimited</i>. Munir. (2013). <i>Multimedia Pembelajaran</i>. Bandung: Alfabeta. Mayer, Richard E. (2009). <i>Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi</i>. (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo). <i>New York: Cambridge University Press</i>. (Buku asli diterbitkan tahun 2001). Sadiman, A. S., Rahardjo, R., et. al. (1986). <i>Media Pendidikan: Pengetian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya</i>. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Winarno, dkk. (2009). <i>Teknik evaluasi multimedia pembelajaran</i>. Yogyakarta: Genius Prima Media.</p>	
Media pembelajaran	Software : MS Power Point	Hardware : Komputer dan LCD Proyektor.
Dosen Pengampu	Adrian Topano, M.Pd	
Mata kuliah Syarat	-	

Perteman	Capaian Pembelajaran	Bahasan Kajian/ Pokok Bahasan	Bentuk/metode Pembelajaran	Pengalaman belajar	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Bobot	Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Mahasiswa memiliki sikap kritis dan persepsi positif terhadap CP yang harus dikuasai, aktifitas belajar, tugas dan sistem evaluasi belajar yang harus dipenuhi	1. Orientasi mata kuliah 2. Epitome mata kuliah (garis besar materi)	Branstorming Diskusi Tanya jawab	Memiliki komitmen antara dosen dan mahasiswa tentang perkuliahan 1 semester	Memiliki sikap kritis dan persepsi positif terhadap: 1. CP yang harus dikuasai, 2. aktifitas belajar 3. tugas 4. sistem evaluasi belajar	Non tes (lisan dan Pengamatan)	2%	100"	Dosen
2	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Pengertian multimedia pembelajaran interaktif (MPI) 2. Karakteristik multimedia pembelajaran interaktif (MPI) 3. Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) 4. Perkembangan multimedia dalam pendidikan	Metode presentasi, diskusi dan resitasi	Memiliki pemahaman konsep yang mapan tentang konsep dasar multimedia pembelajaran interaktif	1. Menjelaskan konsep multimedia pembelajaran interaktif 2. Mendeskripsikan karakteristik multimedia pembelajaran interaktif. 3. Menjelaskan peran dan perkembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran	lisan dan pengamatan	3%	100"	4, 1

3	Mahasiswa mampu menjelaskan teori yang melandasi pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Peran teori belajar behavioristik dalam melandasi pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) 2. Peran teori belajar kognitif dalam melandasi pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) 3. Peran teori belajar konstruktivistik dalam melandasi pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Model Pembelajaran kooperatif 2. Metode presentasi, diskusi dan resitasi	Memiliki pemahaman konsep yang mapan tentang peran teori belajar dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif	1. Menjelaskan disertai contoh penerapan teori belajar behavioristik 2. Menjelaskan disertai contoh penerapan teori belajar kognitif 3. Menjelaskan disertai contoh penerapan teori belajar behavioristik	Lisan dan pengamatan	5%	100'	5
---	--	--	--	--	---	----------------------	----	------	---

4	Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip yang melandasi pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Prinsip Multimedia 2. Prinsip Kedekatan Ruang 3. Prinsip Kedekatan Waktu 4. Prinsip Koherensi 5. Prinsip Modalitas 6. Prinsip Redundansi 7. Prinsip Perbedaan Individual	1. Model Pembelajaran kooperatif 2. Metode presentasi, diskusi dan resitasi	Memiliki pemahaman konsep yang mapan tentang prinsip-prinsip multimedia dan penerapannya	1. Menjelaskan penerapan 6 prinsip-prinsip multimedia yang meliputi: a) prinsip multimedia, b) prinsip kedekatan ruang, c) prinsip kedekatan waktu, d) prinsip koherensi, e) prinsip modalitas, dan f) prinsip redundansi.	Lisan dan brains tormi ng	5%	100'	3
5	Mahasiswa dapat membedakan jenis-jenis Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Jenis multimedia tutorials 2. Jenis multimedia drills 3. Jenis multimedia simulation 4. Jenis multimedia educational games	Presentasi dan diskusi kelas	Memiliki pemahaman konsep yang mapan tentang klasifikasi dan perbedaan masing-masing jenis Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Mengidentifika si jenis multimedia tutorials 2. Mengidentifika si jenis multimedia drills 3. Mengidentifika si jenis multimedia simulation 4. Mengidentifika si jenis multimedia educational games	Tes uraian	5%	100'	1

6	Mahasiswa dapat menjelaskan komponen-komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Komponen multimedia: teks 2. Komponen multimedia: grafik 3. Komponen multimedia: audio 4. Komponen multimedia: video 5. Komponen multimedia: animasi	Diskusi kelompok, presentasi	Memiliki pemahaman konsep yang mapan tentang berbagai komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Menjelaskan komponen multimedia: teks 2. Menjelaskan komponen multimedia: grafik 3. Menjelaskan komponen multimedia: audio 4. Menjelaskan komponen multimedia: video 5. Menjelaskan komponen multimedia:	Tes lisan	5%	100'	1
7	Mahasiswa dapat menjelaskan model beserta prosedur pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Model pengembangan Borg & Gall 2. Model pengembangan Allesi & Trollip 3. Model pengembangan Lee & Owens	Presentasi dan diskusi	Memiliki pemahaman konsep yang mapan tentang model beserta prosedur pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Menjelaskan model pengembangan Borg & Gall 2. Menjelaskan model pengembangan Allesi & Trollip 3. Menjelaskan model pengembangan Lee & Owens	Tes uraian	5%	100'	6

8	Mahasiswa dapat menjelaskan digitalisasi graphics, animation, audio, dan video dalam program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Prinsip penggunaan graphics dalam program multimedia pembelajaran 2. Prinsip penggunaan animation dalam program multimedia pembelajaran 3. Prinsip penggunaan audio dalam program multimedia pembelajaran 4. Prinsip penggunaan video dalam program multimedia pembelajaran	Presentasi, Diskusi kelompok	Memiliki pemahaman konsep yang mapan tentang digitalisasi graphics, animation, audio, dan video dalam program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Menjelaskan prinsip penggunaan graphics dalam program multimedia pembelajaran 2. Menjelaskan prinsip penggunaan animation dalam program multimedia pembelajaran 3. Menjelaskan prinsip penggunaan audio dalam program multimedia pembelajaran 4. Menjelaskan prinsip penggunaan video dalam program multimedia pembelajaran	Tes uraian	5%	100'	7
9	UTS						10%		

10	Mahasiswa dapat mengoperasikan <i>multimedia authoring tools</i> untuk mendukung pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Mengenal <i>workspace</i> dan fungsi menu yang ada dalam program <i>Macromedia Flash</i> 2. Mengoperasikan teknik-teknik animasi dasar menggunakan program <i>Macromedia Flash</i>	Model Diskusi, tutorial	Memiliki keterampilan dalam mengoperasikan <i>multimedia authoring tools</i> untuk mendukung pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	1. Mengidentifikasi <i>workspace</i> dan fungsi menu yang ada dalam program <i>Macromedia Flash</i> . 2. Mampu mengoperasikan teknik-teknik animasi dasar menggunakan program <i>Macromedia Flash</i>	Tes uraian	5%	100'	2
11	Melakukan pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) sesuai prosedur perancangan program multimedia	1. GBIPM (Garis Besar Isi Program Multimedia) program multimedia pembelajaran 2. <i>Flowchart</i> program multimedia pembelajaran 3. <i>Storyboard</i> program multimedia pembelajaran	Model pembelajaran kooperatif, diskusi	Mampu pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) sesuai prosedur perancangan program multimedia	1. Menyusun GBIPM (Garis Besar Isi Program Multimedia) program multimedia pembelajaran 2. Membuat <i>flowchart</i> program multimedia pembelajaran 3. Membuat <i>storyboard</i> program multimedia pembelajaran	Portfo lio	5%		Dosen
12	Mahasiswa dapat melakukan pengembangan program	1. Membuat <i>introduction of the program</i> 2. Membuat tampilan menu	Model Diskusi, tutorial	Mampu mengembangkan program Multimedia Pembelajaran Interaktif	1. Membuat <i>introduction of the program</i> 2. Membuat tampilan menu	Portfo lio	15%	100'	Dosen

	Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) sesuai prosedur pengembangan program multimedia	utama 3. Menyusun konten (materi, gambar, audio, video) yang akan disajikan dalam program multimedia pembelajaran 4. Membuat evaluasi (kuis dan tes) dalam program multimedia pembelajaran 5. Membuat ending program (penutup) multimedia pembelajaran		(MPI) sesuai prosedur pengembangan program multimedia	utama 3. Menyusun konten (materi, gambar, audio, video) yang akan disajikan dalam program multimedia pembelajaran 4. Membuat evaluasi (kuis dan tes) dalam program multimedia pembelajaran 5. Membuat ending program (penutup) multimedia pembelajaran				
13	Mahasiswa dapat mengevaluasi program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) sesuai dengan kriteria multimedia interaktif yang baik	1. Kriteria program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang baik 2. Aspek yang dinilai dalam evaluasi program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	Model pembelajaran kooperatif. Metode diskusi	Memiliki pemahaman konsep yang mapan tentang evaluasi program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) sesuai dengan kriteria multimedia interaktif yang baik	1. Menjelaskan kriteria program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang baik 2. Menjelaskan aspek yang dinilai dalam evaluasi program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	Tes uraian	5%	100'	6

14, 15	Mahasiswa dapat melakukan pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) secara mandiri	Prosedur pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	Model pembelajaran Proyek	Memiliki keterampilan dalam mengembangkan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	Menghasilkan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)	Produk	15%	300'	Dosen
16	UAS						15%		

Komponen dan Bobot Penilaian :

1. Tugas Individu & Kelompok (a) : 20%
2. Ujian Tengah Semester (b) : 30% (Ujian Tertulis Esay Materi Pertemuan 1-7)
3. Ujian Akhir Semester (c) : 40% (Ujian Tertulis Esay)
4. Absen (d) : 10% (Minimal Kehadiran 75%)

Nilai Akhir = $(a \times 20\%) + (b \times 30\%) + (c \times 40\%) + (d \times 10\%)$