



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Vokasi  
Program Studi D4 Desain Grafis**

Kode  
Dokumen

# **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

		<p>1. Isaac, S. dan Michael, W.B. 1983. Hand Book in Research and Education. California-USA: Edits Publisher.</p> <p>2. Muhibin, Sambas Ali dan Abdurrahman, Maman. 2007. Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian, (Dilengkapi Aplikasi, SPSS) . Bandung: Pustaka Setia.</p> <p>3. Ridwan dan Kuncoro, Engkos Ahmad. 2007. Cara Menggunakan dan Memaknai Analisis Jalur (Path Analysis) . Bandung: Alfabeta.</p> <p>4. Sudijono, Anas. 1986. Pengantar Statistik Pendidikan . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.</p> <p>5. Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta</p> <p>6. Furqon, Ph.D. (1999) Statistika Dasara Terapan untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta</p> <p>7. Irianto, Agus, Prof. Dr. H. (2004). Statistika Dasar, Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta : Kencana, Prenada Media Grup</p>						
	Pendukung :							
	1. -							
Dosen Pengampu	<p>Prof. Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn. Dr. Martadi, M.Sn. Tri Wardati Khusniyah, S.Kom., M.Pd. Ariewiana Ayu Laksmi, S.T., M.B.A. Endah Laelatal Fitri, M.Pd.</p>							
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	Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan teknik dasar pengolahan data kuantitatif serta menafsirkan hasilnya dalam bentuk grafik dan tabel secara tepat dalam penelitian desain grafis.	Statistika Dasar dalam kehidupan sehari-hari	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Luring 3 X 50	- -	Materi: - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%	
2	Mahasiswa dapat mengaplikasikan konsep dasar statistika dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung analisis dan pengambilan keputusan dalam konteks desain grafis.	Statistika Dasar dalam kehidupan sehari-hari	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Luring 3 X 50	- -	Materi: - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%	
3	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar statistika serta jenis-jenisnya, dan menerapkan pemahaman ini dalam konteks desain grafis untuk analisis dan presentasi data.	Pengertian dan Jenis Statistika Dasar	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Luring 3 X 50	- -	Materi: - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%	
4	Mahasiswa dapat menguasai penggunaan tabel dan grafik sebagai alat untuk pengolahan dan penyajian data dalam konteks statistik, serta menerapkannya secara efektif dalam proyek desain grafis.	Tabel dan Grafik	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif</p>	Luring 3 X 50	- -	Materi: - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%	

5	Mahasiswa dapat memahami dan menggunakan ukuran gejala pusat seperti mean, median, dan mode dalam analisis data untuk menghasilkan desain grafis yang efektif dan informatif.	Ukuran Gejala Pusat	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%
6	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan konsep ukuran dispersi dan variabilitas data, seperti jangkauan, simpangan baku, dan ragam, dalam analisis data untuk meningkatkan keefektifan karya desain.	Ukuran Dispersi dan Variasi	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%
7	Mahasiswa dapat memahami dan menggunakan konsep regresi linier sederhana dalam analisis data untuk membuat prediksi dan memperkuat desain grafis mereka dengan informasi yang relevan.	Regresi Linear Sederhana	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%
8	Ujian Tengah Semester	UTS	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti ujian secara aktif, jujur, dan integritas.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	10%
9	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan konsep korelasi linier sederhana dalam analisis data untuk mengeksplorasi hubungan antara dua variabel dan mengintegrasikan hasilnya ke dalam karya desain.	Korelasi Linier Sederhana	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%
10	Mahasiswa dapat memahami dan menggunakan konsep teori peluang dalam analisis data untuk mengevaluasi kemungkinan kejadian dan mengintegrasikan informasi tersebut ke dalam karya desain.	Teori Peluang	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%
11	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan konsep distribusi normal dalam analisis data untuk memodelkan distribusi data dan menghasilkan desain grafis yang akurat dan informatif.	Distribusi Normal	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta	5%

12	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar inferensi statistik dan menerapkannya dalam analisis data untuk membuat kesimpulan yang relevan.	Statistika Dasar Inferensial	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> <i>Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta</i>	5%
13	Mahasiswa dapat memahami dan menerapkan teknik penaksiran parameter dalam analisis data untuk mengestimasi nilai parameter populasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas desain dengan menggunakan informasi yang akurat.	Penaksiran Parameter	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> <i>Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta</i>	5%
14	Mahasiswa dapat memahami konsep pengujian hipotesis statistik dan mampu menerapkannya dalam analisis data untuk membuat keputusan yang tepat dalam karya desain grafis.	Pengujian Hipotesis	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> <i>Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta</i>	5%
15	Mahasiswa menguasai teknik dasar pengolahan dan penyajian data kuantitatif serta keilmuan desain grafis untuk analisis visual melalui pengolahan data dalam penelitian Desain Grafis.	Review	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti perkuliahan dan terlibat secara aktif dalam diskusi.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Luring 3 X 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> <i>Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta</i>	5%
16	Ujian Akhir Semester	UAS	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa mengikuti ujian secara aktif, jujur, dan integritas.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring 3 x 50	- -	<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> <i>Sugiyono. 2015. Statistika untuk Penelitian (Cetak ke-16). Bandung: Alfabeta</i>	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	70%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	30%
		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 prodiinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 proposisional 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 23 Agustus 2024

Koordinator Program Studi  
D4 Desain Grafis



ASIDIGISIANTI SURYA  
PATRIA  
NIDN 0019077703

**UPM** Program Studi D4  
Desain Grafis



NIDN 0019077703

File PDF ini digenerate pada tanggal 19 Desember 2025 Jam 02:32 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

