



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Teknik Listrik

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan		
Praktik Dasar Komputer dan Pemrograman	20401021639		T=0 P=0 ECTS=0	1	3 Oktober 2024		
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK		Koordinator Program Studi			
		Mahendra Widyartono, S.T., M.T.			
Model Pembelajaran	Case Study						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	Matrik CPL - CPMK						
		CPMK					
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mempelajari sejarah perkembangan komputer, prinsip menyusun/merakit bagian-bagian komputer, algoritma, flow chart program, dan program komputer sederhana berbasis bahasa C/C						
Pustaka	Utama :						
		1. The C programming language 2. The C programming language					
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Reza Rahmadian, S.ST., M.EngSc. Pradini Puspitaningayu, S.T., M.T., Ph.D. Ayusta Lukita Wardani, S.ST., M.T. Nur Vidia Laksmi B., S.ST., M.Sc.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 dapat menjelaskan sejarah perkembangan komputer.	Menjelaskan evolusi komputer dari waktu ke waktu.		ceramah, diskusi 2 X 50			0%

2	Mahasiswa dapat menjelaskan bagian-bagian penyusun komputer seperti CPU dan perangkat I/O	Mahasiswa dapat membedakan komponen-komponen penyusun komputer		praktik, pengamatan 2 X 50			0%
3	Mahasiswa dapat merakit bagian-bagian/komponen penyusun suatu desktop PC	Dapat merakit komputer desktop		praktik 2 X 50			0%
4	Mahasiswa dapat merakit bagian-bagian/komponen penyusun suatu desktop PC	Dapat merakit komputer desktop		praktik 2 X 50			0%
5	Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana prinsip algoritma dalam pemrograman komputer, mengerti alur pemrograman dan menuangkannya dalam flow chart.	1. Menjelaskan prinsip algoritma 2. Mendesain flow chart program		ceramah, praktik, diskusi 2 X 50			0%
6	Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana prinsip algoritma dalam pemrograman komputer, mengerti alur pemrograman dan menuangkannya dalam flow chart.	1. Menjelaskan prinsip algoritma 2. Mendesain flow chart program		ceramah, praktik, diskusi 2 X 50			0%
7	Mahasiswa dapat mengimplementasikan algoritma dan flowchart dalam program sederhana berbasis C	Membuat program sederhana dengan bahasa C		praktik 2 X 50			0%
8	Mahasiswa dapat mengimplementasikan algoritma dan flowchart dalam program sederhana berbasis C	Membuat program sederhana dengan bahasa C		praktik 2 X 50			0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.