



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik**

Kode  
Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																	
Teknologi Informasi Komunikasi	8820902471	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	1 Desember 2024																																																																																																	
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																																																		
	Syaiful Qadar Basri, S.Pd., M.Hum. Dr.ArifHidajad, S.Sn., M.Pd.Dr. Indar Sabri, S.Sn.,M.Pd.Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd		Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.Syaiful Qadar Basri S.Pd., M.Hum			Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.																																																																																																		
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study																																																																																																							
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																																																							
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																						
	<b>CPL-4</b>	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																						
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																																																							
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu memahami prinsip dasar teknologi informasi dan komunikasi (TIK), termasuk perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, serta perannya dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja.																																																																																																						
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai perangkat lunak dan alat TIK, seperti aplikasi perkantoran, komunikasi digital, dan manajemen data, secara efisien untuk mendukung aktivitas akademik maupun profesional.																																																																																																						
	<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu menganalisis masalah yang terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi, serta memberikan solusi kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang relevan secara efektif dan etis.																																																																																																						
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																																																							
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td align="center">✓</td> <td align="center">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td align="center">✓</td> <td align="center">✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td align="center">✓</td> <td align="center">✓</td> </tr> </tbody> </table>			CPMK	CPL-3	CPL-4	CPMK-1	✓	✓	CPMK-2	✓	✓	CPMK-3	✓	✓																																																																																								
CPMK	CPL-3	CPL-4																																																																																																						
CPMK-1	✓	✓																																																																																																						
CPMK-2	✓	✓																																																																																																						
CPMK-3	✓	✓																																																																																																						
	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																																																							
		<table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <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><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><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><td></td> </tr> </tbody> </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																																																																																																								
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini merupakan penguasaan pengetahuan dan keterampilan teknik membuat website. Pembahasan diawali dengan memahami berbagai jenis hardware komputer, kemudian mengenal software komputer, selanjutnya mengaplikasikan dengan membuat sebuah website.																																																																																																							
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b> 1. Miller, Michael. 2010. Easy Computer Basics, Windows 7 Edition. United States of America: Pearson Education, Inc. 2. Wempen, Faithe. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell & Bain. 3. Pedersen, Arick. 2006. cPanel User Guide and Tutorial: Get the most from cPanel with this easy to follow guide. Birmingham Mumbai: Packt Publishing. 4. Triggeler, Eric. 2013. Joomla! 3 Beginner 19s Guide. Birmingham Mumbai: Packt Publishing  <b>Pendukung :</b>																																																																																																							

Dosen Pengampu		Dr. Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd. Dhani Kristiandri, S.Pd., M.Sn.					
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	Mampu mengidentifikasi jenis komputer yang beredar saat ini di Indonesia baik desktop maupun laptop. Mampu mengidentifikasi bagian dari komputer	1.Mahasiswa dapat menyebutkan kembali bagian bagian sebuah komputer. 2.Mahasiswa dapat menunjukkan bentuk bentuk hardware sebuah komputer	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> jenis komputer <b>Pustaka:</b> <i>Wempen, Faithe. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i>	5%
2	Mampu mengidentifikasi jenis komputer yang beredar saat ini di Indonesia baik desktop maupun laptop. Mampu mengidentifikasi bagian dari komputer	1.Mahasiswa dapat menyebutkan kembali bagian bagian sebuah komputer. 2.Mahasiswa dapat menunjukkan bentuk bentuk hardware sebuah komputer	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal uraian. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal uraian.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> bagian komputer <b>Pustaka:</b> <i>Wempen, Faithe. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i>	5%
3	Mampu menguasai konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla. Mampu mengkaji keunggulan dan kelemahan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla	1.Mahasiswa dapat menyebutkan pengertian website, domain dan hosting. 2.Mahasiswa dapat melakukan install Open CMS	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> konsep web based <b>Pustaka:</b> <i>Pedersen, Arick. 2006. cPanel User Guide and Tutorial: Get the most from cPanel with this easy to follow guide. Birmingham Mumbai: Packt Publishing.</i>	3%
4	Mampu menguasai konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla. Mampu mengkaji keunggulan dan kelemahan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla	1.Mahasiswa dapat menyebutkan pengertian website, domain dan hosting. 2.Mahasiswa dapat melakukan install Open CMS	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla. <b>Pustaka:</b> <i>Triggeler, Eric. 2013. Joomla! 3 Beginner 19s Guide. Birmingham Mumbai: Packt Publishing</i>	5%

5	Mampu menguasai konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla. Mampu mengkaji keunggulan dan kelemahan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla	1. Mahasiswa dapat menyebutkan pengertian website, domain dan hosting. 2. Mahasiswa dapat melakukan install Open CMS	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla <b>Pustaka:</b> <i>Wempen, Faith. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i>	5%
6	Mampu menguasai konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla. Mampu mengkaji keunggulan dan kelemahan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla	1. Mahasiswa dapat menyebutkan pengertian website, domain dan hosting. 2. Mahasiswa dapat melakukan install Open CMS	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla <b>Pustaka:</b> <i>Miller, Michael. 2010. Easy Computer Basics, Windows 7 Edition. United States of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%
7	Mampu menguasai konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla. Mampu mengkaji keunggulan dan kelemahan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla	1. Mahasiswa dapat menyebutkan pengertian website, domain dan hosting. 2. Mahasiswa dapat melakukan install Open CMS	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla. <b>Pustaka:</b> <i>Miller, Michael. 2010. Easy Computer Basics, Windows 7 Edition. United States of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%
8	Ujian Sub Sumatif (USS). Membuat website	Mahasiswa mampu mempresentasikan website yang telah dibuat secara offline	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Demonstrasi 2 X 50		<b>Materi:</b> konsep kerja web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla. <b>Pustaka:</b> <i>Wempen, Faith. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i>	20%

9	Mampu mengembangkan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla sebagai media promosi.Mampu membuat web pribadi (blog) dan web sekolah.	Mahasiswa dapat membuat web sederhana baik pribadi (blog) atau web sekolah dengan Open CMS.	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<p><b>Materi:</b> membuat web pribadi (blog) dan web sekolah <b>Pustaka:</b> Miller, Michael. 2010. <i>Easy Computer Basics, Windows 7 Edition. United States of America:</i> Pearson Education, Inc.</p>	3%
10	Mampu mengembangkan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla sebagai media promosi.Mampu membuat web pribadi (blog) dan web sekolah.	Mahasiswa dapat membuat web sederhana baik pribadi (blog) atau web sekolah dengan Open CMS.	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<p><b>Materi:</b> membuat web pribadi (blog) dan web sekolah <b>Pustaka:</b> Wempen, Faith. 2014. <i>Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i></p>	2%
11	Mampu mengembangkan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla sebagai media promosi.Mampu membuat web pribadi (blog) dan web sekolah.	Mahasiswa dapat membuat web sederhana baik pribadi (blog) atau web sekolah dengan Open CMS.	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<p><b>Materi:</b> mengembangkan web berbasis Open CMS <b>Pustaka:</b> Miller, Michael. 2010. <i>Easy Computer Basics, Windows 7 Edition. United States of America:</i> Pearson Education, Inc.</p>	2%
12	Mampu mengembangkan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla sebagai media promosi.Mampu membuat web pribadi (blog) dan web sekolah.	Mahasiswa dapat membuat web sederhana baik pribadi (blog) atau web sekolah dengan Open CMS.	<p><b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<p><b>Materi:</b> membuat web pribadi (blog) dan web sekolah. <b>Pustaka:</b> Miller, Michael. 2010. <i>Easy Computer Basics, Windows 7 Edition. United States of America:</i> Pearson Education, Inc.</p>	2%

13	Mampu mengembangkan web berbasis Open CMS, Wordpress dan Joomla sebagai media promosi.Mampu membuat web pribadi (blog) dan web sekolah.	Mahasiswa dapat membuat web sederhana baik pribadi (blog) atau web sekolah dengan Open CMS.	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> membuat web pribadi (blog) dan web sekolah. <b>Pustaka:</b> <i>Wempen, Faithe. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i>	2%
14	Mampu mengidentifikasi kerusakan (error) dari komputer	1.Mahasiswa dapat memilih jenis antivirus sesuai kemampuan komputer. 2.Mahasiswa dapat menjelaskan kerusakan pada hardware komputer secara sederhana	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> membuat web pribadi (blog) dan web sekolah. <b>Pustaka:</b> <i>Wempen, Faithe. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i>	2%
15	Mampu mengidentifikasi kerusakan (error) dari komputer	1.Mahasiswa dapat memilih jenis antivirus sesuai kemampuan komputer. 2.Mahasiswa dapat menjelaskan kerusakan pada hardware komputer secara sederhana	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> membuat web pribadi (blog) dan web sekolah. <b>Pustaka:</b> <i>Wempen, Faithe. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i>	3%
16	Mampu mengidentifikasi kerusakan (error) dari komputer	1.Mahasiswa dapat memilih jenis antivirus sesuai kemampuan komputer. 2.Mahasiswa dapat menjelaskan kerusakan pada hardware komputer secara sederhana	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinyatakan sangat baik apabila mampu menjawab soal 4 soal praktek. Mahasiswa dinyatakan baik apabila mampu menjawab soal 3 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan cukup apabila mampu menjawab 2 soal praktek.Mahasiswa dinyatakan kurang apabila mampu menjawab 1 soal praktek.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, diskusi 2 X 50		<b>Materi:</b> membuat web pribadi (blog) dan web sekolah. <b>Pustaka:</b> <i>Wempen, Faithe. 2014. Computing Fundamentals: Digital Literacy Edition. United Kingdom: Bell &amp; Bain.</i>	30%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	66.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	2.67%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	29.67%
		99.01%

#### 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 6 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Seni Drama, Tari  
Dan Musik



Dr. Welly Suryandoko, S.Pd.,  
M.Pd.  
NIDN 0025038801

UPM Program Studi S1  
Pendidikan Seni Drama, Tari  
Dan Musik



Syaiful Qadar Basri, S.Pd.,  
M.Hum.  
NIDN 0027048906

File PDF ini digenerate pada tanggal 30 Januari 2025 Jam 04:29 menggunakan aplikasi RPS OBE SiDia Unesa

