



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknik Bangunan

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Praktek Ketrampilan Kayu	8320502174		T=2 P=0 ECTS=3.18	5	29 September 2024												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi												
		Dr. Gde Agus Yudha Prawira Adistana, S.T., M.T.												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
	CPMK	Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Pemahaman alat-alat kerja kayu secara manual dan mekanik, K3, mengetam secara manual, membuat macam-macam sambungan lurus, membuat hubungan kayu. Membuat model konstruksi kuda-kuda, meja, koson seperti sambungan bibir lurus, miring, dll. Menghitung bahan Model pembelajaran yang digunakan model pembelajaran langsung Metode pembelajaran: Ceramah, tanya jawab, praktikum dan pelaporan.																
Pustaka	Utama :																
	1. Suparji.2007.Buku Panduan Praktikum Kayu. Surabaya:Unipres. 2. Sugiharjo.1984.Gambar-gambar Dasar Ilmu Bangunan.Sugiharjo 3. Dian Ariestasi. 2000.Teknik Struktur Bangunan Untuk SMK bse. Jakarta: Ditmenjur 4. Budi Martono dkk. 2008.Teknik Perkayuan Jilid 1 SMK (K3).Jakarta: Dikbinjur Dirjen Penddikan Dasar dan Menengah 5. Soegiharjo, Sodiby.1976.Illmu Bangunan Gedung 2. Jakarta:Dikmenjur 6. Sukardi dan Bernadus. 2012.Bimbingan Teknis Pengelola Laboratorium Juru bengkel SMK Bidang Teknis Permesinan. Jakarta:Direktorat Pembinaan PTK Kementerian Pendidikan dan kebudayaan																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	INDIAH KUSTINI Drs. Hasan Dani, M.T.																
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	Mengenal alat-alat kerja kayu secara manual dan mekanik	Mahasiswa dapat menjelaskan alat-alat kerja kayu secara manual dan mekanik	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 4 X 50			0%										

2	Memahami K3	Mahasiswa dapat menjelaskan alat dan penggunaan K3	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 4 X 50		0%
3	Terampil merawat alat (mata ketam, pahat, dan gigi gergaji manual)	Mahasiswa terampil merawat alat (mata ketam, pahat, dan gigi gergaji manual)	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2. Tajam Siku Rata Cepat	Praktikum 4 X 50		0%
4	Terampil mengetam secara manual	Mahasiswa terampil mengetam secara manual	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2.1. Datar 3.2. Rata 4.3. Siku 5.4. Tidak baling 6.5. Cepat	Praktikum 4 X 50		0%
5	Terampil mengetam secara manual	Mahasiswa terampil mengetam secara manual	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2.1. Datar 3.2. Rata 4.3. Siku 5.4. Tidak baling 6.5. Cepat	Praktikum 4 X 50		0%
6	Terampil membuat sambungan seperti sambungan bibir lurus, miring, dll.	Mahasiswa terampil membuat sambungan seperti sambungan bibir lurus, miring, dll.	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2.1. Datar 3.2. Rata 4.3. Siku 5.4. Tidak baling 6.5. Cepat	Praktikum 4 X 50		0%
7	Terampil membuat sambungan seperti sambungan bibir lurus, miring, dll.	Mahasiswa terampil membuat sambungan seperti sambungan bibir lurus, miring, dll.	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2.1. Datar 3.2. Rata 4.3. Siku 5.4. Tidak baling 6.5. Cepat	Praktikum 4 X 50		0%
8	Terampil membuat sambungan seperti sambungan bibir lurus, miring, dll.	Mahasiswa terampil membuat sambungan seperti sambungan bibir lurus, miring, dll.	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2.1. Datar 3.2. Rata 4.3. Siku 5.4. Tidak baling 6.5. Cepat	Praktikum 4 X 20		0%
9	Terampil mengetam dengan alat mekanik	Mahasiswa terampil mengetam dengan alat mekanik	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2.1. Datar 3.2. Rata 4.3. Siku 5.4. Tidak baling 6.5. Cepat	Praktikum 4 X 50		0%
10	Terampil mendesain barang jadi	Mahasiswa terampil mendesain barang jadi	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2.1. Menarik 3.2. Efektif 4.3. Evisien 5.4. Mudah dalam pengerjaan	Praktikum 4 X 50		0%
11	Terampil merencanakan anggaran biaya	Mahasiswa terampil merencanakan anggaran biaya	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila produk: 2.1. Efektif 3.2. Evisien	Praktikum 4 X 50		0%

12	Membuat model barang jadi kusen, daun pintu, kuda-kuda.	Mahasiswa terampil membuat barang jadi m: kusen, daun pintu, kuda-kuda.	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila prodak: 2.1. Datar 3.2. Rata 4.3. Siku 5.4. Tidak baling 6.5. Cepat	Praktikum 4 X 50			0%
13	Membuat model barang jadi kusen, daun pintu, dan kuda-kuda.	Mahasiswa terampil membuat barang jadi kusen, daun pintu, dan kuda-kuda.	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila jawaban lisan benar dan mengerjakan semua soal dengan benar serta menghasilkan prodak: 2. Ketepatan ukuran Perakitan siku, rata, tidak baling Tepat waktu Laporan dibuat dengan benar dan tidak copy paste	Praktikum 4 X 50			0%
14	Membuat model barang jadi kusen, daun pintu, kuda-kuda, dan meja-kursi.	Mahasiswa terampil membuat barang jadi kusen, daun pintu, kuda-kuda, dan meja-kursi.	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila jawaban lisan benar dan mengerjakan semua soal dengan benar serta menghasilkan prodak: 2. Ketepatan ukuran Perakitan siku, rata, tidak baling Tepat waktu Laporan dibuat dengan benar dan tidak copy paste	Praktikum 4 X 50			0%
15	Membuat model barang jadi kusen, daun pintu, kuda-kuda, dan meja-kursi.	Mahasiswa terampil membuat barang jadi kusen, daun pintu, kuda-kuda, dan meja-kursi.	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila jawaban lisan benar dan mengerjakan semua soal dengan benar serta menghasilkan prodak: 2. Ketepatan ukuran Perakitan siku, rata, tidak baling Tepat waktu Laporan dibuat dengan benar dan tidak copy paste	Praktikum 4 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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.