



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Teknik**  
**Program Studi S1 Pendidikan Teknik Elektro**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Bengkel Listrik	8320102017		T=2 P=0 ECTS=3.18	4	4 Juli 2024												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi												
	.....		.....		Dr. Nur Kholis, S.T., M.T.												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	CPL-14	Mampu menjadi praktisi yang dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilannya untuk mengembangkan produk di program keahlian teknik ketenagalistrikan dan teknik elektronika secara komprehensif (SSC4.1)															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
	CPMK	CPL-14															
	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	Mahasiswa mampu memahami SOP dan menciptakan budaya kesehatan dan keselamatan kerja (K3) bengkel listrik; mampu mengoptimalkan pemanfaatan peralatan dan perkakas, serta bahan di bengkel listrik untuk merakit, mengurai komponen listrik/elektronika peralatan listrik, melakukan pekerjaan mekanik dasar perbaikan peralatan listrik ; memiliki kemampuan manajemen pengadaan alat-bahan bengkel listrik dan manajemen melakukan pekerjaan membuat barang jadi kebutuhan lab listrik dan elektronika; memiliki kemampuan manajemen pemeliharaan peralatan dan perkakas bengkel listrik, adan mampu melakukan inspeksi kerusakan peralatan bengkel listrik, melakukan pemeliharaan dan perbaikan peralatan kerja bengkel listrik.																
Pustaka	<b>Utama :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buctami Achir. 1985. Perencanaan Kebutuhan Fasilitas Pelajaran Praktek dan Optimasi Pemakaiannya . Bandung: P3GT, Depdikbud</li> <li>2. Grummy A. dan I Made Mulyatna. 1990. Petunjuk Praktek Dasar . Surabaya: Unipres, IKIP Surabaya</li> <li>3. Joko. 2004. Pemeliharaan dan perbaikan mesin-mesin listrik . Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Unesa Surabaya, Surabaya</li> <li>4. Kavanaugh, William A. 1982. Consideration . When Planning Electricity Electronic Shop, in Modern School Shop Planning</li> <li>5. Supari M. 2009. Pembangkitan Tenaga Listrik . BNSP Depdiknas, Jakarta</li> <li>6. Sumiarsih. 1984. Transformator 1 phasa . Univercity Press Unesa, Surabaya</li> <li>7. Tim. 2013. Standar Operasional Prosedur (SOP) Bengkel Listrik . Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Unesa Surabaya</li> </ol>																
	<b>Pendukung :</b>																
Dosen Pengampu	Ibrohim, S.T., M.T. Dr. Subuh Isnur Haryudo, S.T., M.T.																
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	Secara kolaboratif mahasiswa mengkaji, mendiskusikan, membuat kesimpulan, membuat laporan, mempragakan SOP bengkel listrik, dan melaporkan secara tertulis dan oral	<p>1. Menyebutkan dokumen dan standar operasional prosedur (SOP) pengadaan alat ringan dan bahan habis pakai berdasarkan hasil kajian SOP bengkel listrik</p> <p>2. Menjelaskan dokumen dan SOP perawatan bengkel listrik berdasarkan hasil kajian SOP perawatan bengkel listrik</p> <p>3. Mendeskripsikan dokumen dan SOP pengerjaan order dan bagian praktik berdasarkan hasil kajian SOP bengkel listrik</p> <p>4. Menjelaskan SOP penggunaan dan pemanfaatan bengkel listrik berdasarkan hasil kajian SOP bengkel listrik</p> <p>5. Menjelaskan jenis format pendukung SOP bengkel listrik</p> <p>6. Menguraikan SOP pemeliharaan ruang, peralatan, sarana dan prasarana bengkel listrik</p> <p>7. Mendeskripsikan struktur organisasi, job discription, dan tata tertip bengkel listrik</p> <p>8. Mempragakan SOP penggunaan peralatan bengkel listrik, peralatan tangan, peralatan mesin (menggunakan tenaga listrik); alat ukur listrik, dan alat K3</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Ranah kognitif terdiri dari 7 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 4, sehingga skor maks. 28</p> <p>2. Ranah psikomotor terdiri dari 6 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 9, sehingga skor maks. 54</p> <p>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,8, sehingga skor maks. 18</p> <p>4. Jumlah skor maks total 100</p>	Model pembelajaran langsung Presentasi Diskusi Demonstrasi Refleksi 6 X 50			0%
---	---	---	---	---	--	--	----

2	Mahasiswa memiliki kemampuan di dalam menciptakan budaya kesehatan dan keselamatan kerja (K3)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan jenis perlengkapan kerja dan fungsinya</li> <li>2. Mendeskripsikan jenis pertolongan pertama pada kecelakaan kerja</li> <li>3. Melakukan tindakan pertolongan pertama pada kecelakaan kerja</li> <li>4. Melakukan pekerjaan di bengkel listrik menggunakan perlengkapan kerja</li> <li>5. Menggunakan peralatan kerja dengan mematuhi SOP alat</li> <li>6. Menggunakan bahan sesuai SOP bahan</li> <li>7. Mengoperasikan peralatan keselamatan kerja (alat pemadam kebakaran)</li> <li>8. Menjaga lingkungan kerja tetap bersih</li> <li>9. Membersihkan lingkungan kerja</li> <li>10. Menghindari terjadinya tumpahan bahan yang mudah terbakar</li> <li>11. Menghindari terjadinya tumpahan bahan yang licin</li> <li>12. Membersihkan sisa bahan dan mengembalikan dan atau menyimpan bahan pada tempatnya</li> <li>13. Mematuhi tanda larangan di bengkel listrik</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif terdiri dari 2 butir penilaian dengan skor setiap butir maks.15, sehingga skor maks. 30</li> <li>2. Ranah psikomotor terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 5, sehingga skor maks. 50</li> <li>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 2, sehingga skor maks. 20</li> <li>4. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran langsungPresentasi,Diskusi,Demonstrasi,penugasanRefleksi,Demonstrasi implementasi K3 oleh mahasiswa 6 X 50			0%
3	Mahasiswa memiliki kemampuan mengoptimalkan pemanfaatan pemanfaatan peralatan, perkakas, dan bahan di bengkel listrik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih alat (jenis, spesifikasi, satuan, dan jumlah) sesuai kebutuhan</li> <li>2. Memilih bahan (jenis, spesifikasi, satuan, dan jumlah) sesuai kebutuhan</li> <li>3. Memilih suku cadang alat (jenis, spesifikasi, satuan, dan jumlah) sesuai kebutuhan</li> <li>4. Menggunakan alat sesuai dengan kebutuhan dan SOP alat</li> <li>5. Menggunakan bahan sesuai dengan kebutuhan dan SOP bahan</li> <li>6. Memelihara alat dan mengembalikan pada tempatnya</li> <li>7. Mengembalikan sisa bahan pada tempatnya</li> <li>8. Membuat laporan tertulis dan oral</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah psikomotor terdiri dari 8 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 10, sehingga skor maks.80</li> <li>2. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 2, sehingga skor maks. 20</li> <li>3. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran langsungPresentasiDiskusiDemonstrasiRefleksi 6 X 50			0%

4	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen merancang pembuatan barang jadi untuk kebutuhan lab listrik dan elektronika (Power Supply)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Merencanakan transformator 1 phasa</li> <li>2.Membuat gambar rancangan pembuatan transformstor 1 phasa</li> <li>3.Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Ranah kognitif terdiri dari 6 butir penilaian dengan skor setiap butir maks.9, sehingga skor maks. 54</li> <li>2.Ranah psikomotor terdiri dari 4 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 32</li> <li>3.Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4.Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%
5	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen merancang pembuatan barang jadi untuk kebutuhan lab listrik dan elektronika (Power Supply)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Merencanakan transformator 1 phasa</li> <li>2.Membuat gambar rancangan pembuatan transformstor 1 phasa</li> <li>3.Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Ranah kognitif terdiri dari 6 butir penilaian dengan skor setiap butir maks.9, sehingga skor maks. 54</li> <li>2.Ranah psikomotor terdiri dari 4 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 32</li> <li>3.Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4.Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%
6	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen merancang pembuatan barang jadi untuk kebutuhan lab listrik dan elektronika (Power Supply)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Merencanakan transformator 1 phasa</li> <li>2.Membuat gambar rancangan pembuatan transformstor 1 phasa</li> <li>3.Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Ranah kognitif terdiri dari 6 butir penilaian dengan skor setiap butir maks.9, sehingga skor maks. 54</li> <li>2.Ranah psikomotor terdiri dari 4 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 32</li> <li>3.Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4.Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%
7	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen merancang pembuatan barang jadi untuk kebutuhan lab listrik dan elektronika (Power Supply)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Merencanakan transformator 1 phasa</li> <li>2.Membuat gambar rancangan pembuatan transformstor 1 phasa</li> <li>3.Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Ranah kognitif terdiri dari 6 butir penilaian dengan skor setiap butir maks.9, sehingga skor maks. 54</li> <li>2.Ranah psikomotor terdiri dari 4 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 32</li> <li>3.Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4.Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%

8	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen melakukan pekerjaan membuat koker transformator 1 phasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan pembuatan koker transformator 1 phasa</li> <li>2. Membuat gambar rancangan pembuatan koker transformator</li> <li>3. Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif terdiri dari 6 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 9, sehingga skor maks. 54</li> <li>2. Ranah psikomotor terdiri dari 4 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 32</li> <li>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%
9	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen melakukan pekerjaan membuat koker transformator 1 phasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan pembuatan koker transformator 1 phasa</li> <li>2. Membuat gambar rancangan pembuatan koker transformator</li> <li>3. Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif terdiri dari 6 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 9, sehingga skor maks. 54</li> <li>2. Ranah psikomotor terdiri dari 4 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 32</li> <li>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%
10	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen melakukan pekerjaan membuat koker transformator 1 phasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan pembuatan koker transformator 1 phasa</li> <li>2. Membuat gambar rancangan pembuatan koker transformator</li> <li>3. Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif terdiri dari 6 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 9, sehingga skor maks. 54</li> <li>2. Ranah psikomotor terdiri dari 4 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 32</li> <li>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%

11	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen melakukan pekerjaan memasang, melakukan penyambungan, menguji hasil sambungan belitan, melakukan pengujian kinerja produk transformator 1 phasa yang dihasilkan, dan melaporkan secara tertulis dan oral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan pemasangan belitan pada koker</li> <li>2. Membuat gambar rancangan pemasangan belitan pada koker, penyambungan belitan pada konektor, dan pengujian</li> <li>3. Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> <li>4. Memasang belitan pada koker transformator</li> <li>5. Melakukan penyambungan dan penyolderan ujung belitan pada konektor</li> <li>6. Melakukan pengujian hasil sambungan belitan pada konektor</li> <li>7. Melakukan pengujian kinerja produk yang dihasilkan</li> <li>8. Melakukan evaluasi dan perbaikan produk yang dihasilkan</li> <li>9. Melaporkan hasil pekerjaan secara tertulis dan oral</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif terdiri dari 7 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 56</li> <li>2. Ranah psikomotor terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 3, sehingga skor maks. 30</li> <li>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%
12	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen melakukan pekerjaan memasang, melakukan penyambungan, menguji hasil sambungan belitan, melakukan pengujian kinerja produk transformator 1 phasa yang dihasilkan, dan melaporkan secara tertulis dan oral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan pemasangan belitan pada koker</li> <li>2. Membuat gambar rancangan pemasangan belitan pada koker, penyambungan belitan pada konektor, dan pengujian</li> <li>3. Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> <li>4. Memasang belitan pada koker transformator</li> <li>5. Melakukan penyambungan dan penyolderan ujung belitan pada konektor</li> <li>6. Melakukan pengujian hasil sambungan belitan pada konektor</li> <li>7. Melakukan pengujian kinerja produk yang dihasilkan</li> <li>8. Melakukan evaluasi dan perbaikan produk yang dihasilkan</li> <li>9. Melaporkan hasil pekerjaan secara tertulis dan oral</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif terdiri dari 7 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 56</li> <li>2. Ranah psikomotor terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 3, sehingga skor maks. 30</li> <li>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%

13	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen melakukan pekerjaan memasang, melakukan penyambungan, menguji hasil sambungan belitan, melakukan pengujian kinerja produk transformator 1 phasa yang dihasilkan, dan melaporkan secara tertulis dan oral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan pemasangan belitan pada koker</li> <li>2. Membuat gambar rancangan pemasangan belitan pada koker, penyambungan belitan pada konektor, dan pengujian</li> <li>3. Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> <li>4. Memasang belitan pada koker transformator</li> <li>5. Melakukan penyambungan dan penyolderan ujung belitan pada konektor</li> <li>6. Melakukan pengujian hasil sambungan belitan pada konektor</li> <li>7. Melakukan pengujian kinerja produk yang dihasilkan</li> <li>8. Melakukan evaluasi dan perbaikan produk yang dihasilkan</li> <li>9. Melaporkan hasil pekerjaan secara tertulis dan oral</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif terdiri dari 7 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 56</li> <li>2. Ranah psikomotor terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 3, sehingga skor maks. 30</li> <li>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyek Presentasi Diskusi Refleksi Penugasan 6 X 50			0%
14	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen melakukan pekerjaan memasang, melakukan penyambungan, menguji hasil sambungan belitan, melakukan pengujian kinerja produk transformator 1 phasa yang dihasilkan, dan melaporkan secara tertulis dan oral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan pemasangan belitan pada koker</li> <li>2. Membuat gambar rancangan pemasangan belitan pada koker, penyambungan belitan pada konektor, dan pengujian</li> <li>3. Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> <li>4. Memasang belitan pada koker transformator</li> <li>5. Melakukan penyambungan dan penyolderan ujung belitan pada konektor</li> <li>6. Melakukan pengujian hasil sambungan belitan pada konektor</li> <li>7. Melakukan pengujian kinerja produk yang dihasilkan</li> <li>8. Melakukan evaluasi dan perbaikan produk yang dihasilkan</li> <li>9. Melaporkan hasil pekerjaan secara tertulis dan oral</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ranah kognitif terdiri dari 7 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 8, sehingga skor maks. 56</li> <li>2. Ranah psikomotor terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 3, sehingga skor maks. 30</li> <li>3. Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>4. Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyek Presentasi Diskusi Refleksi Penugasan 6 X 50			0%

15	Mahasiswa memiliki kemampuan manajemen melakukan pekerjaan memasang, melakukan penyambungan, menguji hasil sambungan belitan, melakukan pengujian kinerja produk transformator 1 phasa yang dihasilkan, dan melaporkan secara tertulis dan oral	<ol style="list-style-type: none"> <li>Merencanakan pemasangan belitan pada koker</li> <li>Membuat gambar rancangan pemasangan belitan pada koker, penyambungan belitan pada konektor, dan pengujian</li> <li>Menentukan kebutuhan alat dan bahan</li> <li>Memasang belitan pada koker transformator</li> <li>Melakukan penyambungan dan penyolderan ujung belitan pada konektor</li> <li>Melakukan pengujian hasil sambungan belitan pada konektor</li> <li>Melakukan pengujian kinerja produk yang dihasilkan</li> <li>Melakukan evaluasi dan perbaikan produk yang dihasilkan</li> <li>Melaporkan hasil pekerjaan secara tertulis dan oral</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Ranah kognitif terdiri dari 7 butir penilaian dengan skor setiap butir maks.8, sehingga skor maks. 56</li> <li>Ranah psikomotor terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 3, sehingga skor maks. 30</li> <li>Ranah afektif terdiri dari 10 butir penilaian dengan skor setiap butir maks. 1,4, sehingga skor maks. 14</li> <li>Jumlah skor maks total 100</li> </ol>	Pembelajaran berbasis proyekPresentasiDiskusiRefleksiPenugasan 6 X 50			0%
16							0%

**Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning**

No	Evaluasi	Persentase
		0%

**Catatan**

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- Sub-CP 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.