



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																											
KOMPUTER TERAPAN	8510100042		T=0 P=0 ECTS=0	1	29 November 2024																																											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																											
		Ir. Wahyu Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.																																											
Model Pembelajaran	Case Study																																															
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																															
	Matrik CPL - CPMK																																															
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="14"></td> </tr> </table>						CPMK																																								
	CPMK																																															
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																															
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="14" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="width: 5%;">1</td><td style="width: 5%;">2</td><td style="width: 5%;">3</td><td style="width: 5%;">4</td><td style="width: 5%;">5</td><td style="width: 5%;">6</td><td style="width: 5%;">7</td><td style="width: 5%;">8</td><td style="width: 5%;">9</td><td style="width: 5%;">10</td><td style="width: 5%;">11</td><td style="width: 5%;">12</td><td style="width: 5%;">13</td><td style="width: 5%;">14</td><td style="width: 5%;">15</td><td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>															CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	CPMK	Minggu Ke																																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																															
Deskripsi Singkat MK	Penjabaran implementasi kecakapan komputer terapan untuk pendidikan olahraga meliputi praktek pengoperasian berbagai fitur dan aplikasi komputer yang relevan seperti optimasi fungsi email, webblogging, elearning, dan aplikasi pengolahan data																																															
Pustaka	Utama :																																															
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tim Unesa. 2014. Pedoman Pengembangan Modul Pembelajaran Daring (tidak diterbitkan) 2. Tim E-learning Unesa. 2015. Pengembangan E-Materi Virtual Learning. Surabaya: Unesa University Press. 3. Tim PDITT Dikti. 2011. Panduan Pengembangan dan Penyelenggaraan KDITT. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan DirjenDikti. 4. Tim PDITT Dikti. 2011. Panduan Netiket. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan DirjenDikti. 																																															
	Pendukung :																																															
Dosen Pengampu																																																
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 mengoptimalkan pengelolaan email	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan tipe-tipe email 2. Terampil membuat dan mengelola email 3. Menjelaskan fungsi-fungsi email 4. Mengoptimalkan fungsi email 5. Menunjukkan semangat kejujuran dalam mengelola email 	<p>Kriteria: Nilai penuh (10 % dari keseluruhan) diperoleh apabila mempraktekkan korespondensi secara benar dan tepat waktu</p>	Kuliah mimbar dan tanya jawab Pemutaran slide activities/screenshot pengelolaan email Praktek pengelolaan email 2 X 50			0%
2	Mampu mengoptimalkan pengelolaan email	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan tipe-tipe email 2. Terampil membuat dan mengelola email 3. Menjelaskan fungsi-fungsi email 4. Mengoptimalkan fungsi email 5. Menunjukkan semangat kejujuran dalam mengelola email 	<p>Kriteria: Nilai penuh (10 % dari keseluruhan) diperoleh apabila mempraktekkan korespondensi secara benar dan tepat waktu</p>	Kuliah mimbar dan tanya jawab Pemutaran slide activities/screenshot pengelolaan email Praktek pengelolaan email 2 X 50			0%
3	Mampu mengoptimalkan web/blog untuk pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan tipe-tipe web/blog 2. Menjelaskan fungsi-fungsi blog 3. Terampil membuat blog 4. Mengoptimalkan fasilitas web/blog untuk kependidikan olahraga 5. Menunjukkan semangat kejujuran dalam mengelola blog 	<p>Kriteria: Nilai penuh diperoleh (35% dari keseluruhan) apabila mengirimkan secara benar dan tepat waktu</p>	1. Kuliah mimbar dan tanya jawab 2. Pemutaran slide activities/screenshot pengelolaan blog 3. Praktek pengelolaan blog 3 X 50			0%
4	Mampu mengoptimalkan web/blog untuk pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan tipe-tipe web/blog 2. Menjelaskan fungsi-fungsi blog 3. Terampil membuat blog 4. Mengoptimalkan fasilitas web/blog untuk kependidikan olahraga 5. Menunjukkan semangat kejujuran dalam mengelola blog 	<p>Kriteria: Nilai penuh diperoleh (35% dari keseluruhan) apabila mengirimkan secara benar dan tepat waktu</p>	1. Kuliah mimbar dan tanya jawab 2. Pemutaran slide activities/screenshot pengelolaan blog 3. Praktek pengelolaan blog 3 X 50			0%
5	Mampu mengoptimalkan web/blog untuk pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan tipe-tipe web/blog 2. Menjelaskan fungsi-fungsi blog 3. Terampil membuat blog 4. Mengoptimalkan fasilitas web/blog untuk kependidikan olahraga 5. Menunjukkan semangat kejujuran dalam mengelola blog 	<p>Kriteria: Nilai penuh diperoleh (35% dari keseluruhan) apabila mengirimkan secara benar dan tepat waktu</p>	1. Kuliah mimbar dan tanya jawab 2. Pemutaran slide activities/screenshot pengelolaan blog 3. Praktek pengelolaan blog 3 X 50			0%

6	Mampu mengelola materi pembelajaran online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan etika dan kaidah penelusuran informasi online 2. Menjelaskan macam-macam informasi dan materi pembelajaran online 3. Terampil memaksimalkan SEO (Search Engine Optimization) 4. Mengoptimalkan fungsi sosial media untuk pengelolaan materi pembelajaran 5. Mengenal tips dan trik penelusuran informasi online 	Kriteria: Kelengkapan laporan hasil dan presentasi kelas (max 20 % dari keseluruhan)	Kuliah mimbar (slide) dan tanya jawab Praktek penelusuran informasi online Praktek penyimpanan informasi online Simulasi interaksi sosial media produktif 3 X 50			0%
7	Mampu mengelola materi pembelajaran online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan etika dan kaidah penelusuran informasi online 2. Menjelaskan macam-macam informasi dan materi pembelajaran online 3. Terampil memaksimalkan SEO (Search Engine Optimization) 4. Mengoptimalkan fungsi sosial media untuk pengelolaan materi pembelajaran 5. Mengenal tips dan trik penelusuran informasi online 	Kriteria: Kelengkapan laporan hasil dan presentasi kelas (max 20 % dari keseluruhan)	Kuliah mimbar (slide) dan tanya jawab Praktek penelusuran informasi online Praktek penyimpanan informasi online Simulasi interaksi sosial media produktif 3 X 50			0%
8	Mampu mengelola materi pembelajaran online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan etika dan kaidah penelusuran informasi online 2. Menjelaskan macam-macam informasi dan materi pembelajaran online 3. Terampil memaksimalkan SEO (Search Engine Optimization) 4. Mengoptimalkan fungsi sosial media untuk pengelolaan materi pembelajaran 5. Mengenal tips dan trik penelusuran informasi online 	Kriteria: Kelengkapan laporan hasil dan presentasi kelas (max 20 % dari keseluruhan)	Kuliah mimbar (slide) dan tanya jawab Praktek penelusuran informasi online Praktek penyimpanan informasi online Simulasi interaksi sosial media produktif 3 X 50			0%
9	UTS			1 X 50			0%
10	Mampu mengembangkan dan memaksimalkan model pembelajaran daring (elearning)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan ragam elearning 2. Menggunakan elearning sebagai media dan model pembelajaran 3. Mengoptimalkan fungsi dan fitur elearning 	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mempraktekkan korespondensi secara benar dan tepat waktu	Kuliah mimbar (slide) dan tanya jawab Praktek menggunakan elearning Kuliah dan interaksi online 3 X 50			0%

11	Mampu mengembangkan dan memaksimalkan model pembelajaran daring (elearning)	1. Menjelaskan pengertian dan ragam elearning 2. Menggunakan elearning sebagai media dan model pembelajaran 3. Mengoptimalkan fungsi dan fitur elearning	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mempraktekkan korespondensi secara benar dan tepat waktu	Kuliah mimbar (slide) dan tanya jawabPraktek menggunakan elearningKuliah dan interaksi online 3 X 50			0%
12	Mampu mengembangkan dan memaksimalkan model pembelajaran daring (elearning)	1. Menjelaskan pengertian dan ragam elearning 2. Menggunakan elearning sebagai media dan model pembelajaran 3. Mengoptimalkan fungsi dan fitur elearning	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mempraktekkan korespondensi secara benar dan tepat waktu	Kuliah mimbar (slide) dan tanya jawabPraktek menggunakan elearningKuliah dan interaksi online 3 X 50			0%
13	Mampu mengembangkan dan memaksimalkan model pembelajaran daring (elearning)	1. Menjelaskan pengertian dan ragam elearning 2. Menggunakan elearning sebagai media dan model pembelajaran 3. Mengoptimalkan fungsi dan fitur elearning	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mempraktekkan korespondensi secara benar dan tepat waktu	Kuliah mimbar (slide) dan tanya jawabPraktek menggunakan elearningKuliah dan interaksi online 3 X 50			0%
14	Mampu mengembangkan dan memaksimalkan model pembelajaran daring (elearning)	1. Menjelaskan pengertian dan ragam elearning 2. Menggunakan elearning sebagai media dan model pembelajaran 3. Mengoptimalkan fungsi dan fitur elearning	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mempraktekkan korespondensi secara benar dan tepat waktu	Kuliah mimbar (slide) dan tanya jawabPraktek menggunakan elearningKuliah dan interaksi online 3 X 50			0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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 prodinya 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-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.
- 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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 29 November 2024 Jam 21:41 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa