



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan						
Elektronika Industri dan Otomasi		2020103035			T=3	P=0	ECTS=4.77	6	7 Desember 2025						
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi							
				RIFQI FIRMANSYAH							
Model Pembelajaran	Case Study														
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
Desripsi Singkat MK	Mampu menguasai konsep teoritik, sains dan prinsip-prinsip rekayasa untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang prinsip-prinsip dasar kendali melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dengan menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik.														
Pustaka	Utama :	1. Bolton, W. 2006. Programmable Logic Controllers 4th edition. Boston: Elsevier Newnes 2. Duning, G. 2002. Introduction to Programmable Logic Controllers 2nd edition. Newyork: Delmar Thomson Learning 3. Hackworth, J, et al., 2004. Programmable Logic Controllers: Programming Methods and Applications 1st edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc. 4. Jack, H. 2005. Automating Manufacturing System with PLCs. GNU/GPL 5. Jack, H. 2007. Automating Manufacturing System with PLC. GNU Free Documentation License Version 1.2 6. Love, J. 2007. Process Automation Handbook: A Guide to Theory and Practice. London: Springer-Verlag London Limited 7. Rehg, J., et al. 2007. Programmable Logic Controllers 1st edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc													
Dosen Pengampu	Pendukung :														
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]					Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Luring (offline)		Daring (online)								
1	Peserta didik memahami tentang macam-macam alat otomasi yang digunakan pada industri	Peserta didik dapat menguraikan macam-macam alat otomasi yang digunakan pada industri	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Kontekstual Metode: Pembelajaran langsung Strategi: Ekspositori 2 X 50						(7)	(8)				

2	Peserta didik memahami tentang Programmable Logic Controller (PLC)	Peserta didik dapat menjelaskan tentang Programmable Logic Controller (PLC)	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry 2 X 50			0%
3	Peserta didik dapat melakukan analisis pada karakteristik PLC tipe CPM1A dan CPM2A	Peserta didik dapat menganalisis karakteristik PLC tipe CPM1A dan CPM2A	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry 2 X 50			0%
4	Peserta didik dapat melakukan analisis pada karakteristik PLC tipe CP1E dan CP1L	Peserta didik dapat menganalisis karakteristik PLC tipe CP1E dan CP1L	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry 2 X 50			0%
5	Peserta didik dapat melakukan analisis pada karakteristik PLC tipe CP1H	Peserta didik dapat menganalisis karakteristik PLC tipe CP1H	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry 2 X 50			0%
6	Peserta didik dapat membuat tabel pengalaman input/output CP1L pada aplikasi Start-Stop Lampu dengan Pengunci menggunakan CX Programmer	Peserta didik dapat menentukan alamat input/output CP1L pada aplikasi Start-Stop Lampu dengan Pengunci menggunakan CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Induktif Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry 2 X 50			0%
7	Peserta didik memahami tentang CX Programmer	Peserta didik dapat menjelaskan tentang CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry(Online) 2 X 50			0%
8	UTS			2 X 50			0%
9	Peserta didik dapat mengaplikasikan Ladder Diagram menggunakan CX Programmer	Peserta didik dapat menentukan logika pada Ladder Diagram menggunakan CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Induktif Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry(Online) 2 X 50			0%
10	Peserta didik dapat mengaplikasikan instruksi-instruksi pada CX Programmer	Peserta didik dapat mengaplikasikan instruksi-instruksi pada CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Induktif Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry(Online) 2 X 50			0%
11	Peserta didik dapat mengaplikasikan instruksi-instruksi pada CX Programmer	Peserta didik dapat mengaplikasikan instruksi-instruksi pada CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Induktif Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry(Online) 2 X 50			0%
12	Peserta didik mampu menganalisis dan mengembangkan aplikasi Bel Kuis dan Lampu Berjalan pada CX Programmer.	Peserta didik dapat melakukan analisis dan mengembangkan aplikasi Bel Kuis dan Lampu Berjalan pada CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry(Online) 2 X 50			0%
13	Peserta didik mampu menganalisis dan mengembangkan aplikasi Safety Crane dan Pintu Garasi Otomatis pada CX Programmer.	Peserta didik dapat melakukan analisis dan mengembangkan aplikasi Safety Crane dan Pintu Garasi Otomatis pada CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry(Online) 2 X 50			0%
14	Peserta didik mampu menganalisis dan mengembangkan aplikasi Conveyor pada CX Programmer.	Peserta didik dapat melakukan analisis dan mengembangkan aplikasi Conveyor pada CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry(Online) 2 X 50			0%

15	Peserta didik mampu menganalisis dan mengembangkan aplikasi Lampu lalu lintas pada CX Programmer.	Peserta didik dapat melakukan analisis dan mengembangkan aplikasi Lampu lalu lintas pada CX Programmer	Kriteria: Jawaban benar memiliki skor maksimal	Pendekatan: Konstruktivisme Metode: Pembelajaran interaktif Strategi: Inquiry(Online) 2 X 50			0%
16	UAS			2 X 50			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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tapak Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.