

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Teknik Program Studi S1 Teknik Elektro						Kode Dokumen																																																																																																																	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																									
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																	
Praktikum Dasar Algoritma dan Pemrograman II		2020101398	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=0	P=1	ECTS=1.59	3	14 Desember 2025																																																																																																																
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																		
		Pradini Puspitaningayu, Ph.D.		Prof. Dr. I Gusti Putu Asto Buditjahanto, S.T., M.T.			RIFQI FIRMANSYAH																																																																																																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																								
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																								
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																							
	CPL-5	Mampu menerapkan pengetahuan matematika, ilmu pengetahuan alam, teknologi informasi, dan keteknikan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang prinsip-prinsip teknik elektro																																																																																																																							
	CPL-7	Mampu mendesain dan melaksanakan eksperimen di laboratorium/lapangan serta menganalisis dan mengartikan data untuk memperkuat penilaian teknik																																																																																																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																								
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu mengaplikasikan algoritma dan bahasa pemrograman dalam pemecahan permasalahan berdasarkan prinsip-prinsip keteknikan																																																																																																																							
	CPMK - 2	Mampu berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan yang berkenaan dengan topik dasar algoritma dan pemrograman 2.																																																																																																																							
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan sederhana dan merumuskan algoritma yang tepat dalam penyelesaian masalah																																																																																																																							
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu merumuskan bahasa pemrograman yang tepat dalam penyelesaian masalah																																																																																																																							
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>								CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPMK-1	✓			CPMK-2	✓			CPMK-3		✓		CPMK-4			✓																																																																																												
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7																																																																																																																					
	CPMK-1	✓																																																																																																																							
	CPMK-2	✓																																																																																																																							
	CPMK-3		✓																																																																																																																						
CPMK-4			✓																																																																																																																						
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																									
	<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> <tr> <td>CPMK-4</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-4							✓	✓									
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-4							✓	✓																																																																																																																	
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah Dasar Algoritma dan Pemrograman merupakan matakuliah dengan model pembelajaran berbasis project-based yang membahas tentang pendahuluan dan pemahaman terkait logika, algoritma, dasar bahasa pemrograman, struktur program, tipe data, notasi algoritma, kontrol, pengulangan, fungsi, pemrosesan sekuensial, serta soal latihan permasalahan sederhana untuk dapat melakukan analisis suatu permasalahan yang berkaitan dengan logika atau cara berpikir yang kemudian diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman Python.																																																																																																																								
Pustaka	Utama :																																																																																																																								

		1. Downey, Allen B. 2012. Think Python. O'Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA, United States 2. Kulikov, Alexander S., and Pevzner, P. 2018. Learning Algorithms Through Programming and Puzzle Solving. United States of America: Active Learning Technologies.					
		Pendukung :					
Dosen Pengampu		Miftahur Rohman, S.T., M.T. Pradini Puspitaningayu, S.T., M.T., Ph.D. Parama Diptya Widayaka, S.ST., M.T. Sayyidul Aulia Alamsyah, 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	Mahasiswa mampu menganalisa konsep dasar logika dan algoritma, struktur dasar, ciri-ciri algoritma, dan sifat algoritma	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep logika dan algoritma 2. Ketepatan dalam menjelaskan peran dari logika dan algoritma yang diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan 3. Menjelaskan logika dan algoritma pada contoh gim	Kriteria: Rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Review pengertian algoritma, Diskusi kelompok algoritma permainan "Flappy Bird" dan "Plant vs Zombie" Presentasi pseudocode permainan "Flappy Bird" dan "Plant vs Zombie" 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas pseudocode gim "Flappy Bird" dan "Plant vs Zombie", mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Dasar logika dan pemrograman Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. C How to Program 7th Edition. United States of America: Pearson Education, Inc.	5%
2	Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar logika dan algoritma dalam diagram alir	1. Ketepatan dalam menjelaskan Declaration, Variabel, dan juga Input/Output 2. Ketepatan menjelaskan logika dan algoritma pada contoh gim 3. Ketepatan dalam mendesain flowchart gim	Kriteria: Rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi kelompok penyusunan algoritma permainan "Flappy Bird" dan "Plant vs Zombie" menjadi flowchart Menggunakan flowgorithm untuk membuat flowchart gim Menjelaskan Declaration, Variabel, dan juga Input/Output 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas flowchart gim "Flappy Bird" dan "Plant vs Zombie", mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Dasar logika dan pemrograman Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. C How to Program 7th Edition. United States of America: Pearson Education, Inc.	5%
3	Mahasiswa mampu menerapkan konsep dasar logika dan algoritma dalam diagram alir	1. Ketepatan dalam menjelaskan Variabel, Tipe Data, dan Operasi Dasar 2. Ketepatan dalam mendesain flowchart skrip interaktif 3. Keberhasilan menuliskan algoritma skrip interaktif dengan bahasa Python	Kriteria: Rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi variabel dan tipe data dasar (integer, float, string, boolean) Praktik operasi aritmatika dan logika Praktik fungsi input() dan print() Membuat skrip interaktif sederhana untuk menerima input dari pengguna dan menampilkan hasil operasi 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas Variabel, Tipe Data, dan Operasi Dasar, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Dasar logika dan pemrograman Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. C How to Program 7th Edition. United States of America: Pearson Education, Inc.	5%

4	Mahasiswa mampu menerapkan konsep Struktur Kontrol: Kondisional (if, elif, else)	1. Ketepatan dalam menjelaskan Variabel, Tipe Data, dan Operasi Dasar 2. Ketepatan dalam mendesain flowchart skrip interaktif 3. Keberhasilan menuliskan algoritma skrip interaktif dengan bahasa Python	Kriteria: Rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi Struktur Kontrol: Kondisional (if, elif, else) Praktik prinsip-prinsip Pernyataan if, elif, else dan operator perbandingan Membuat program yang menggunakan percabangan untuk menentukan hasil dari kondisi tertentu 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas Struktur Kontrol: Kondisional, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Dasar logika dan pemrograman Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition. United State of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%
5	Mahasiswa mampu menerapkan konsep Struktur Kontrol: Kondisional (if, elif, else)	1. Ketepatan dalam menjelaskan Struktur Kontrol: Perulangan 2. Ketepatan dalam mendesain flowchart program 3. Keberhasilan menuliskan algoritma dengan bahasa Python	Kriteria: Rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi Struktur Kontrol: Perulangan (for, while) Praktik prinsip-prinsip Perulangan for dan while, serta pernyataan break dan continue Membuat program yang menghitung jumlah bilangan, rata-rata, atau faktorial menggunakan perulangan 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas Struktur Kontrol: Perulangan, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Dasar logika dan pemrograman Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition. United State of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%
6	Mahasiswa mampu menerapkan konsep Struktur Kontrol: Kondisional (if, elif, else)	1. Ketepatan dalam menjelaskan Struktur Kontrol: Perulangan 2. Ketepatan dalam mendesain flowchart program 3. Keberhasilan menuliskan algoritma dengan bahasa Python	Kriteria: Rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi Pengenalan fungsi dan Kepentingan modularisasi kode Praktik parameter dan pengembalian nilai Membuat program yang memanfaatkan fungsi untuk menyelesaikan tugas tertentu 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas Fungsi, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Dasar logika dan pemrograman Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition. United State of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%
7	Mahasiswa mampu menerapkan konsep Struktur Kontrol: Kondisional (if, elif, else)	1. Ketepatan dalam menjelaskan Struktur Kontrol: Perulangan 2. Ketepatan dalam mendesain flowchart program 3. Keberhasilan menuliskan algoritma dengan bahasa Python	Kriteria: Rubrik penilaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi Pengenalan List & Tuple Praktik operasi dasar list (menambah, menghapus, mengakses elemen), Praktik iterasi pada list Praktik Tuple dan operasi dasarnya Membuat program yang memanipulasi daftar nilai atau data Membuat program yang mengelola data menggunakan tuple 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas List, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Dasar logika dan pemrograman Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition. United State of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%

8	UJIAN TENGAH SEMESTER / MID SEMESTER EXAMINATION	Ketepatan dalam menyelesaikan soal yang telah disediakan dalam waktu yang telah disediakan	Kriteria: Rubrik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Proyek Ujian Tengah Semester (UTS): Aplikasi Manajemen Rutinitas Harian Deskripsi Proyek: Mahasiswa diminta untuk membuat aplikasi manajemen rutinitas harian sederhana menggunakan Python. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan, melihat, mengedit, dan menghapus kegiatan sehari-hari mereka. 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: mengerjakan proyek UTS, mengumpulkan UTS melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Materi Pertemuan 1 - 7 Pustaka: 1. Downey, Allen B. 2012. <i>Think Python</i> . O'Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA, United States	10%
9	UJIAN TENGAH SEMESTER / MID SEMESTER EXAMINATION	1. Ketepatan menjelaskan string manipulation 2. Ketepatan mendesain program string manipulation 3. Ketepatan penggunaan operasi string	Kriteria: Rubrik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi String Manipulation Praktik Operasi pada string (penggabungan, pemotongan, penggantian, pencarian) Membuat program yang mengolah teks dan string 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas List, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Konsep struktur perulangan while dan do-while Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition</i> . United State of America: Pearson Education, Inc.	5%
10	UJIAN TENGAH SEMESTER / MID SEMESTER EXAMINATION	1. Ketepatan menjelaskan string manipulation 2. Ketepatan mendesain program string manipulation 3. Ketepatan penggunaan operasi string	Kriteria: Rubrik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi String Manipulation Praktik Operasi pada string (penggabungan, pemotongan, penggantian, pencarian) Membuat program yang mengolah teks dan string 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas List, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Konsep struktur perulangan while dan do-while Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition</i> . United State of America: Pearson Education, Inc.	5%
11	UJIAN TENGAH SEMESTER / MID SEMESTER EXAMINATION	1. Ketepatan menjelaskan string manipulation 2. Ketepatan mendesain program string manipulation 3. Ketepatan penggunaan operasi string	Kriteria: Rubrik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi String Manipulation Praktik Operasi pada string (penggabungan, pemotongan, penggantian, pencarian) Membuat program yang mengolah teks dan string 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas List, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Konsep struktur perulangan while dan do-while Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition</i> . United State of America: Pearson Education, Inc.	5%

12	UJIAN TENGAH SEMESTER / MID SEMESTER EXAMINATION	1.Ketepatan menjelaskan string manipulation 2.Ketepatan mendesain program string manipulation 3.Ketepatan penggunaan operasi string	Kriteria: Rubrik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi String Manipulation Praktik Operasi pada string (penggabungan, pemotongan, penggantian, pencarian) Membuat program yang mengolah teks dan string 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas List, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Konsep struktur perulangan while dan do-while Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition. United State of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%
13	UJIAN TENGAH SEMESTER / MID SEMESTER EXAMINATION	1.Ketepatan menjelaskan string manipulation 2.Ketepatan mendesain program string manipulation 3.Ketepatan penggunaan operasi string	Kriteria: Rubrik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi String Manipulation Praktik Operasi pada string (penggabungan, pemotongan, penggantian, pencarian) Membuat program yang mengolah teks dan string 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas List, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Konsep struktur perulangan while dan do-while Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition. United State of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%
14	UJIAN TENGAH SEMESTER / MID SEMESTER EXAMINATION	1.Ketepatan menjelaskan string manipulation 2.Ketepatan mendesain program string manipulation 3.Ketepatan penggunaan operasi string	Kriteria: Rubrik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi String Manipulation Praktik Operasi pada string (penggabungan, pemotongan, penggantian, pencarian) Membuat program yang mengolah teks dan string 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas List, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Konsep struktur perulangan while dan do-while Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition. United State of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%
15	UJIAN TENGAH SEMESTER / MID SEMESTER EXAMINATION	1.Ketepatan menjelaskan string manipulation 2.Ketepatan mendesain program string manipulation 3.Ketepatan penggunaan operasi string	Kriteria: Rubrik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi String Manipulation Praktik Operasi pada string (penggabungan, pemotongan, penggantian, pencarian) Membuat program yang mengolah teks dan string 2 X 50	Sinkronus: virtual meeting dengan metode seperti Luring. Asinkronus: membaca buku sumber, mengamati contoh, mengerjakan tugas List, mengumpulkan tugas melalui SIDIA. 2 X 50	Materi: Konsep struktur perulangan while dan do-while Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition. United State of America: Pearson Education, Inc.</i>	5%

16	UJIAN AKHIR SEMESTER / FINAL SEMESTER EXAMINATION	Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Kriteria: Rubrik Evaluasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UJIAN AKHIR SEMESTER 2 X 50		Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka: 1. Deitel, Paul, and Deitel, Harvey. 2012. <i>C How to Program 7th Edition</i> . United State of America: Pearson Education, Inc.	20%
----	---	---	--	-----------------------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	62.5%
2.	Penilaian Praktikum	37.5%
		100%

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 29 Februari 2024

Koordinator Program Studi S1
Teknik Elektro



RIFQI FIRMANSYAH
NIDN 0704038901

UPM Program Studi S1 Teknik
Elektro



NIDN 0007078705

VALID

VALID

VALID

VALID