

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas PSDKU Program Studi S1 Teknologi Pendidikan (Kampus Kabupaten Magetan)					Kode Dokumen																																																																																																																	
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER																																																																																																																	
Desain Pesan dan Komunikasi Pembelajaran	86203103301	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	1																																																																																																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																																		
	Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd		Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd		KHUSNUL KHOTIMAH																																																																																																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																						
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																																					
	CPL-5	Menguasai konsep teoritis, strategis, dan etis untuk merencanakan, memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan efektif dalam konteks pendidikan melalui desain, pengembangan pengalaman belajar, dan evaluasi yang memanfaatkan metode dan sumber daya berbasis teknologi pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.																																																																																																																					
	CPL-6	Menguasai konsep dasar Informatika, Multimedia, Animasi, Broadcasting, pengetahuan terhadap prinsip desain instruksional, pedagogi, bahan pembelajaran, serta kemampuan berperan, memfungsikan keilmuan teknologi pendidikan dalam proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian pembelajaran di berbagai jalur, jenis dan jenjang pendidikan.																																																																																																																					
	CPL-8	Memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam penguasaan konsep baik secara teoritis, praktis dan etis untuk merancang, mengembangkan, menerapkan produk teknologi pendidikan yang edukatif dan disruptif yang berorientasi pada entrepreneurship.																																																																																																																					
	CPL-9	Mampu mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI), kearifan lokal, dan prinsip edutechnopreneurship secara kreatif, inklusif, dan berkelanjutan dalam merancang, mengembangkan, serta mengimplementasikan inovasi teknologi pendidikan yang adaptif dan berdaya saing global.																																																																																																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																						
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan dan bekerja sama dalam tim untuk merancang serta mengevaluasi desain pesan pembelajaran.																																																																																																																					
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menguasai konsep teoretis, strategis, dan etis desain pesan serta komunikasi pembelajaran dalam perencanaan, pengembangan, dan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi pendidikan.																																																																																																																					
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang pesan pembelajaran berbasis multimedia, animasi, dan audiovisual dengan menerapkan prinsip desain instruksional, pedagogi, dan komunikasi pendidikan.																																																																																																																					
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menghasilkan desain pesan yang kreatif, inovatif, dan berorientasi edutechnopreneurship, baik untuk kebutuhan pembelajaran maupun pengembangan produk edukatif disruptif.																																																																																																																					
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI), kearifan lokal, dan prinsip edutechnopreneurship dalam desain pesan pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan berdaya saing global.																																																																																																																					
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																						
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-9</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</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> </tr> <tr> <td>CPMK-3</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> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>	CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9	CPMK-1	✓					CPMK-2		✓				CPMK-3			✓			CPMK-4				✓		CPMK-5					✓																																																																																	
	CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-8	CPL-9																																																																																																																	
	CPMK-1	✓																																																																																																																					
CPMK-2		✓																																																																																																																					
CPMK-3			✓																																																																																																																				
CPMK-4				✓																																																																																																																			
CPMK-5					✓																																																																																																																		
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																							
	<table border="1"> <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> <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> </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> </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> </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> </tr> <tr> <td>CPMK-5</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> </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-5				✓					✓						✓	
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-5				✓					✓						✓																																																																																																								

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini mengkaji dan menerapkan konsep, prinsip, dan keterampilan dalam merancang pesan pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan aspek komunikasi, persepsi, kognisi, dan media. Mahasiswa mempelajari landasan teoretis desain pesan dan komunikasi pembelajaran, proses penyusunan pesan visual, audio, dan audio visual serta teknik pengemasan pesan sesuai karakteristik pesan, sasaran dan tujuan pembelajaran. Penekanan diberikan pada penerapan prinsip desain pesan berbasis teori komunikasi, psikologi belajar, dan desain instruksional, untuk menghasilkan produk pesan pembelajaran yang informatif, menarik, dan memotivasi perubahan perilaku. Melalui pendekatan Model Meta Virtual Project-based Networked Learning (2024) untuk memperkaya pemahaman dan keterampilan mahasiswa. perkuliahan, dengan diskusi, studi kasus, dan proyek desain, mahasiswa mengembangkan kemampuan menganalisis kebutuhan, menentukan strategi komunikasi, memilih media yang tepat, serta memproduksi prototipe pesan pembelajaran. Capaian akhir mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu merancang pesan pembelajaran yang komunikatif, efektif, dan inovatif sesuai perkembangan teknologi pendidikan, baik untuk pembelajaran tatap muka, daring, maupun blended learning.					
Pustaka		Utama :					
		1. Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field. Washington, DC: AECT. 2. Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional Technology and Media for Learning (12th ed.). Pearson. 3. Heinrich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional Media and Technologies for Learning. Merrill Prentice Hall. 4. Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). Principles of Instructional Design (5th ed.). Wadsworth. 5. Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2019). Designing Effective Instruction (8th ed.). Wiley. 6. Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge University Press. 7. Anderson, J. A. (2018). Communication theory: Epistemological foundations. Routledge. 8. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning. Wiley. 9. Fleming, M. L., & Levie, W. H. (1993). Instructional message design: Principles from the behavioral sciences. Educational Technology Publications. 10. Khotimah, K. (2020). Panduan desain grafis. Cerdas Ulet Kreatif. ISBN: 978-602-7534-65-0					
		Pendukung :					
		1. Jurnal Educational Technology Research and Development (ETR&D) 2. Jurnal Computers & Education 3. Journal of Educational Technology & Society 4. Berlo, D. K. (1960). The process of communication: An introduction to theory and practice. Holt, Rinehart and Winston. 5. ToolsHero. (2024, May). Berlo's SMCR model of communication explained. Toolshero. https://www.toolshero.com/communication-methods/berlos-smcr-model-of-communication/ 6. Wrench, J. S., & Punyanunt-Carter, N. M. (2012). An introduction to organizational communication: Rethinking communication. 2012books.lardbucket.org. https://2012books.lardbucket.org/books/an-introduction-to-organizational-communication/ 7. Muyanga, J. A., & Phiri, J. (2021). Assessment of effective communication in international schools in developing countries based on the Berlo's SMCR model. International Journal of Multidisciplinary Research and Publications, 4(1), 6–12. https://doi.org/10.33140/IJMRP.2021.01.001 8. Khusnul Khotimah, Rusijono, & Andi Mariono. (2024). Enhancing Metacognitive and Creativity Skills through AI-Driven Meta-Learning Strategies. International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM), 18(05), pp. 18–31. https://doi.org/10.3991/ijim.v18i05.47705 9. Khusnul Khotimah, Ady Achmad Ali Wahyu. (2019). Reading in The Digital Age: Electronic Storybook as a Teaching Tool for Beginning Readers. Proceedings of the 3rd International Conference on Education Innovation (ICEI 2019). DOI 10.2991/icei-19.2019.47. 10. https://www.youtube.com/@nultimastudio/playlists					
Dosen Pengampu		Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. Djarmiko, S.Pd., M.Ed. Iwan Maulana, M.Pd. Mochamad Kamil Budiarto, M.Pd. Rico Eko Andrianto, M.Pd.					
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	Menganalisis konsep desain pesan & komunikasi pembelajaran dalam era digital	1. Analisis konsep desain pesan pembelajaran 2. Analisis konsep komunikasi pembelajaran 3. Analisis konsep desain pesan dan komunikasi pembelajaran di era digital di bidang teknologi pendidikan	Kriteria: Ketepatan hasil analisis & keterkaitan dengan CPL Bentuk Penilaian : Tes	Ceramah interaktif, diskusi 100 Menit		Materi: Konsep desain pesan & komunikasi pembelajaran dalam era digital Pustaka: Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). Instructional Technology and Media for Learning (12th ed.). Pearson. Materi: Konteks komunikasi pembelajaran serta teori komunikasi kontemporer yang relevan Pustaka: Berlo, D. K. (1960). The process of communication: An introduction to theory and practice. Holt, Rinehart and Winston. Materi: Desain pesan pembelajaran Pustaka: https://www.youtube.com/...	3%

2	Mengidentifikasi model-model & komponen komunikasi pembelajaran	1. Identifikasi model-model komunikasi 2. Identifikasi komponen model komunikasi	Kriteria: Kelengkapan & akurasi hasil identifikasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Diskusi kasus, simulasi model 100 Menit		Materi: Model-model dan komponen komunikasi Pustaka: Berlo, D. K. (1960). <i>The process of communication: An introduction to theory and practice</i> . Holt, Rinehart and Winston. Materi: Model-model dan komponen komunikasi Pustaka: Anderson, J. A. (2018). <i>Communication theory: Epistemological foundations</i> . Routledge.	3%
3	Menerapkan prinsip-prinsip komunikasi pembelajaran	Ketepatan penerapan prinsip	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Diskusi kelompok, microteaching 100 menit		Materi: Prinsip-prinsip komunikasi pembelajaran Pustaka: https://www.youtube.com/... Materi: Prinsip-prinsip komunikasi pembelajaran Pustaka: Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). <i>Principles of Instructional Design (5th ed.)</i> . Wadsworth.	3%
4	Menganalisis penerapan komunikasi verbal & nonverbal berbasis kearifan lokal	Keterampilan verbal & nonverbal	Kriteria: Ketepatan & sensitivitas budaya Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Role play, simulasi		Materi: Komunikasi verbal & nonverbal Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> . Wiley. Materi: Komunikasi verbal & nonverbal Pustaka: https://www.youtube.com/...	3%
5	Menerapkan listening aktif dalam komunikasi pembelajaran	Kualitas mendengarkan aktif	Kriteria: Empati & respon tepat Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Simulasi, peer feedback 100 menit		Materi: Listening aktif dalam komunikasi Pustaka: Mayer, R. E. (2021). <i>Multimedia Learning (3rd ed.)</i> . Cambridge University Press. Materi: Listening aktif dalam komunikasi Pustaka: https://www.youtube.com/...	3%
6	Menganalisis hambatan dan evasi komunikasi	Kemampuan menemukan hambatan	Kriteria: Solusi logis & kontekstual Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Studi kasus, diskusi 100 menit		Materi: Hambatan dan Evasi komunikasi Pustaka: Anderson, J. A. (2018). <i>Communication theory: Epistemological foundations</i> . Routledge. Materi: Hambatan dan Evasi komunikasi Pustaka: <i>Jurnal Educational Technology Research and Development (ETR&D)</i> Materi: Hambatan dan Evasi komunikasi Pustaka: https://www.youtube.com/...	3%

7	Menganalisis prinsip persepsi, memori, kognisi, perubahan perilaku dalam desain pesan	Ketepatan pemahaman prinsip	Kriteria: Ketepatan aplikasi contoh Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Diskusi teori, latihan desain 100 menit		Materi: Prinsip persepsi, memori, kognisi, perubahan perilaku dalam desain pesan. Pustaka: Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). <i>Principles of Instructional Design (5th ed.)</i> . Wadsworth. Materi: Prinsip persepsi, memori, kognisi, perubahan perilaku dalam desain pesan. Pustaka: Fleming, M. L., & Levie, W. H. (1993). <i>Instructional message design: Principles from the behavioral sciences</i> . Educational Technology Publications. Materi: Prinsip persepsi, memori, kognisi, perubahan perilaku dalam desain pesan. Pustaka: https://www.youtube.com/...	5%
8	Menyusun analisis kebutuhan & adaptasi audiens	Kelengkapan analisis audiens	Kriteria: Kesesuaian strategi adaptasi Bentuk Penilaian : Tes	Workshop, simulasi analisis audiens 100 menit		Materi: Analisis kebutuhan & adaptasi audiens Pustaka: Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2019). <i>Designing Effective Instruction (8th ed.)</i> . Wiley.	5%
9	Mengevaluasi konvergensi teknologi komunikasi (AI, VR/AR, multimedia).	Analisis implikasi teknologi	Kriteria: Argumentasi kritis Bentuk Penilaian : Tes	Diskusi panel, kajian literatur. 100 menit		Materi: Konvergensi teknologi komunikasi (AI, VR/AR, multimedia). Pustaka: <i>Journal of Educational Technology & Society</i> Materi: Konvergensi teknologi komunikasi (AI, VR/AR, multimedia). Pustaka: Khusnul Khotimah, Ady Achmad Ali Wahyu. (2019). <i>Reading in The Digital Age: Electronic Storybook as a Teaching Tool for Beginning Readers. Proceedings of the 3rd International Conference on Education Innovation (ICEI 2019)</i> . DOI 10.2991/icei-19.2019.47. Materi: Konvergensi teknologi komunikasi (AI, VR/AR, multimedia). Pustaka: Khusnul Khotimah, Rusijono, & Andi Mariono. (2024). <i>Enhancing Metacognitive and Creativity Skills through AI-Driven Meta-Learning Strategies. International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)</i> , 18(05), pp. 18–31. https://doi.org/...	5%
10	Merancang strategi komunikasi kreatif & inovatif berbasis Artificial Intelligence/edutech	Kreativitas & inovasi strategi	Kriteria: Orisinalitas ide Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Meta VPNL, Workshop proyek, brainstorming 100 menit		Materi: Strategi komunikasi kreatif & inovatif berbasis Artificial Intelligence/edutech Pustaka: <i>ToolsHero</i> . (2024, May). <i>Berlo's SMCR model of communication explained</i> . Toolshero. https://www.toolshero.com/... Materi: Strategi komunikasi kreatif & inovatif berbasis Artificial Intelligence/edutech Pustaka: <i>Jurnal Computers & Education</i>	10%

11	Mengembangkan desain pesan visual	Kualitas desain visual	Kriteria: 1.Prinsip tipografi 2.Prinsip layout 3.Ketersampaian ide/pesan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Meta Virtual Project based Networked Learning 100 menit		Materi: Desain pesan visual Pustaka: Mayer, R. E. (2021). <i>Multimedia Learning (3rd ed.)</i> . Cambridge University Press. Materi: Desain pesan visual Pustaka: Khotimah, K. (2020). <i>Panduan desain grafis. Cerdas Ulet Kreatif</i> . ISBN: 978-602-7534-65-0	10%
12	Mengembangkan desain pesan audio	Kualitas narasi & audio	Kriteria: 1.Kejelasan suara 2.kreativitas ide 3.ketersampaian pesan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Meta Virtual Project based Networked Learning 100 menit		Materi: Desain pesan audio Pustaka: https://www.youtube.com/... Materi: Desain pesan audio Pustaka: Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). <i>E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning</i> . Wiley.	10%
13	Mengembangkan desain pesan audiovisual	1.Kualitas produk audiovisual 2. Ketersampaian pesan	Kriteria: Koherensi pesan & daya tarik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Meta Virtual Project based Networked Learning		Materi: Desain pesan Audio visual Pustaka: https://www.youtube.com/... Materi: Desain pesan Audio visual Pustaka: Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). <i>Instructional Media and Technologies for Learning</i> . Merrill Prentice Hall.	10%
14	Melakukan implementasi & evaluasi desain pesan	Ketepatan evaluasi	Kriteria: Instrumen lengkap & rekomendasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Uji coba produk, peer review 100 menit		Materi: Implementasi & evaluasi desain pesan Pustaka: Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2019). <i>Designing Effective Instruction (8th ed.)</i> . Wiley.	10%
15	Menyajikan produk akhir desain pesan inovatif	Kualitas produk & presentasi	Kriteria: Inovasi, keterkaitan AI/kearifan lokal Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Meta VPNL 100 menit		Materi: Desain pesan inovatif berbasis AI/edutech Pustaka: <i>Journal of Educational Technology & Society</i>	10%
16	Merefleksikan capaian & prospek pengembangan desain pesan.	Kedalaman refleksi	Kriteria: Relevansi dengan profesi & globalisasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Meta VPNL, Refleksi individu, diskusi 100 menit		Materi: Prospek pengembangan desain pesan Pustaka: <i>Journal of Educational Technology & Society</i>	7%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	7%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	62%
3.	Penilaian Portofolio	5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	6%
5.	Tes	20%
		100%

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.

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 26 Oktober 2025

Koordinator Program Studi S1
Teknologi Pendidikan (Kampus
Kabupaten Magetan)



KHUSNUL KHOTIMAH
NIDN 0004067904

UPM Program Studi S1 Teknologi
Pendidikan (Kampus Kabupaten
Magetan)



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 12:14 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

