



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Ilmu Pendidikan**  
**Program Studi S1 Teknologi Pendidikan**

Kode  
Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyesuaian
ANIMASI 2 DIMENSI DAN 3 DIMENSI	8620304203	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=4 P=0 ECTS=6.36	3	26 Agustus 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
	Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd   Dr. Syaiputra W.M Diningrat, M.Pd   Arqoma Nurveda Carreza, S.I.Kom., M.Pd.		Hirnanda Dimas Pradana		Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.

<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning
---------------------------	------------------------

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>
----------------------------------	--

<b>CPL-5</b>	Mampu menguasai konsep teoritis desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi di bidang kurikulum dan teknologi pendidikan
<b>CPL-6</b>	Mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran desain komunikasi visual, animasi, broadcasting, dan informatika
<b>CPL-7</b>	Mampu menerapkan kaidah ilmiah untuk menghasilkan desain, media, teknologi, serta evaluasi pembelajaran dan program pelatihan berbasis teknologi informasi dan komunikasi
<b>CPL-8</b>	Mampu menerapkan metode ilmiah dan berpikir reflektif untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan bidang teknologi pendidikan
<b>CPL-9</b>	Mampu menghasilkan produk-produk kreatif bidang teknologi pendidikan yang edukatif dan memasarkan ke masyarakat pengguna

<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
--	--

<b>CPMK - 1</b>	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis, dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dan 3 dimensi
<b>CPMK - 2</b>	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analis Pendidikan dalam mengembangkan media animasi 2 dan 3 dimensi
<b>CPMK - 3</b>	Mampu memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus dalam bidang teknologi pendidikan untuk mengembangkan media animasi 2 dan 3 dimensi
<b>CPMK - 4</b>	Mampu menghasilkan outcome berupa peningkatan kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai pengembang teknologi pendidikan dan guru animasi 2 dan 3 dimensi

<b>Matrik CPL - CPMK</b>	
--------------------------	--

	CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9														
	CPMK-1		✓	✓	✓															
	CPMK-2	✓			✓	✓														
	CPMK-3				✓															
	CPMK-4		✓			✓														

<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	
---	--

		Minggu Ke															
	CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	CPMK-1		✓				✓										
	CPMK-2	✓															
	CPMK-3																
	CPMK-4			✓		✓											

<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini membahas tentang teknik dan prosedur penyajian animasi 2 dimensi dan 3 dimensi untuk komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media komputer dalam tujuan belajar untuk massal maupun individual melalui pembelajaran kolaboratif. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara tanya jawab dan tertulis antara mahasiswa dan dosen.
-----------------------------	--

Pustaka	Utama :		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Len Unsworth. 2020. Learning from Animations in Science Education. Springer Cham</li> <li>2. Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</li> <li>3. Rao Heidmets. 2022. The Animation Textbook. CRC Press Taylor and Francis Group</li> <li>4. Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</li> </ol>				
	Pendukung :		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi. Yogyakarta: Graha Ilmu</li> <li>2. Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia</li> </ol>				
Dosen Pengampu	Dr. Alim Sumarno, M.Pd. Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. Dr. Atan Pramana, M.Pd. Arqoma Nurveda Carreza, S.I.Kom., M.Pd. Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd. Hirnanda Dimas Pradana, 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	Mampu menjelaskan tentang perkembangan Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Ketepatan pengetahuan tentang perkembangan Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	<b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99)  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi kelompok, dan refleksi 4 X 50	- -	<b>Materi:</b> Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi <b>Pustaka:</b> Rao Heidmets. 2022. The Animation Textbook. CRC Press Taylor and Francis Group  <b>Materi:</b> Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi <b>Pustaka:</b> Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	4%
2	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar pembuatan storyboard	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengklasifikasikan jenis animasi 2 Dimensi dan 3 dimensi</li> <li>2. Menjelaskan konsep dasar animasi 2 Dimensi dan 3 dimensi</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = < 25 (0 - 1,99)  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Presentasi, diskusi kelompok 4 X 50	- -	<b>Materi:</b> perkembangan industri film animasi <b>Pustaka:</b> Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu.  <b>Materi:</b> Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi <b>Pustaka:</b> Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%

3	Mampu menjelaskan Proses Produksi Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Dapat menjelaskan alur dari proses produksi animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	Presentasi, diskusi kelompok, dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i></p> <p><b>Materi:</b> Storyboard Dan Karakter Animasi <b>Pustaka:</b> <i>Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i></p>	5%
4	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar pembuatan storyboard	<p>1. Dapat menyebutkan langkah - langkah pembuatan storyboard</p> <p>2. Mampu menjelaskan fungsi panel dalam storyboard dan peran script dalam mendukung narasi visual</p>	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipatif</p>	Penggunaan Media Video Pembelajaran 4 X 50	-	<p><b>Materi:</b> Perkembangan teknologi media <b>Pustaka:</b> <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i></p>	3%
5	Mahasiswa dapat memahami teknik modeling dalam pengembangan storyboard	Ketepatan dalam menjelaskan Teknik Modeling 2 Dimensi dan 3 Dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> storytelling dan karakter <b>Pustaka:</b> <i>Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i></p>	4%
6	Mahasiswa dapat memahami Teknik Merancang Modelling Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Ketepatan dalam menjelaskan teknik dalam merancang modelling objek animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> storytelling dan karakter <b>Pustaka:</b> <i>Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i></p>	12%

7	Menguraikan tentang alur penulisan cerita yang akan dibuat dalam storyboard	menguraikan indikator cerita yang baik	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Tes</p>	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> indikator cerita yang baik <b>Pustaka:</b> Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i></p>	4%
8	Mahasiswa dapat mengembangkan storyboard	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat mengembangkan storyboard</li> <li>2. Mampu menentukan jenis shot yang tepat dan mengatur komposisi visual dalam setiap panel</li> <li>3. Mampu menambahkan catatan aksi dan dialog yang relevan dalam panel storyboard</li> <li>4. Mampu menentukan timing yang tepat untuk setiap panel dari storyboard</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Tes</p>	Penggunaan Media Video Pembelajaran, dan Tes Pengembangan Storyboard 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> animasi 2 dan 3 dimensi <b>Pustaka:</b> Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi.</i> Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</p>	5%
9	Mengembangkan cerita sederhana	Mahasiswa mampu mengembangkan cerita sederhana	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi, Presentasi, dan Tanya Jawab 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> cerita sederhana <b>Pustaka:</b> Klein, S. B. (2002). <i>Learning: principles and applications (4th ed.).</i> New York: McGraw-Hill Higer Education.</p>	4%
10	Mengembangkan cerita sederhana	Mahasiswa mampu mengembangkan cerita sederhana	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif</p>	Diskusi, Presentasi, dan Tanya Jawab 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> cerita sederhana <b>Pustaka:</b> Klein, S. B. (2002). <i>Learning: principles and applications (4th ed.).</i> New York: McGraw-Hill Higer Education.</p>	5%
11	Mengembangkan 2D Animasi	Memahami kaidah-kaidah animasi 2 dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif</p>	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> animasi 2 dimensi <b>Pustaka:</b> Herliyani, Elly. 2014. <i>Animasi Dua Dimensi.</i> Yogyakarta: Graha Ilmu</p>	5%

12	Mengembangkan 2D Animasi	Dapat mengembangkan animasi 2 dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> animasi 2 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi. Yogyakarta: Graha Ilmu</i></p>	15%
13	Memiliki kemampuan mengembangkan 3D animasi	Memahami kaidah-kaidah animasi 3 dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Aktifitas Partisipasif, Tes</p>	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> animasi 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia</i></p>	5%
14	Memiliki kemampuan mengembangkan 3D animasi	Dapat mengembangkan animasi 3 dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> animasi 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia</i></p>	14%
15	Mengembangkan tugas akhir animasi 2 dan 3 dimensi	Membuat tugas akhir media animasi 2 dan 3 dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> animasi 2 dan 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia</i></p>	5%
16	UAS	Mahasiswa mampu mengembangkan tugas akhir animasi 2 dan 3 dimensi	<p><b>Kriteria:</b> A = 86 - 100 (3,8 - 4,00) A- = 80 - 85 (3,7 - 3,79) B = 75 - 79 (3,6 - 3,69) B = 70 - 74 (3,5 - 3,59) B- = 65 - 69 (3,4 - 3,49) C = 50 - 64 (3,00 - 3,39) D = 25 - 50 (2,00 - 2,99) E = &lt; 25 (0 - 1,99)</p> <p><b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Presentasi produk 4 X 50	- -	<p><b>Materi:</b> animasi 2 dan 3 dimensi <b>Pustaka:</b> <i>Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</i></p>	5%

### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	34.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	49%
3.	Tes	16.5%
		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 2 November 2023

Koordinator Program Studi S1  
Teknologi Pendidikan



Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.  
NIDN 0017087903

UPM Program Studi S1  
Teknologi Pendidikan



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 26 Desember 2024 Jam 19:47 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

