



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Vokasi**  
**Program Studi D4 Rekayasa Multimedia Edukasi Digital**

Kode  
Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Statistik	9035402011	Mata Kuliah Wajib	T=1	P=0	ECTS=1.59	3	7 Juni 2026
OTORISASI	Pengembang RPS	Kurikulum Nasional	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Endah Laelatul Fitri, S.pd., M.Pd.		Endah Laelatul Fitri, S.pd., M.Pd.			NANDA NINI ANGGALIH	

Model Pembelajaran	Case Study
--------------------	------------

**Capaian Pembelajaran (CP)** **CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**

CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya
CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL-5	Mampu menguasai konsep teoritis analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi di bidang rekayasa multimedia edukasi digital

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

CPMK - 1	Memahami konsep dasar statistik deskriptif dan inferensial untuk pengolahan data pada bidang multimedia edukasi digital.
CPMK - 2	Mengolah, menyajikan, dan menginterpretasikan data penelitian pendidikan dan multimedia menggunakan perangkat lunak statistik.
CPMK - 3	Menganalisis data kuantitatif untuk mendukung evaluasi media, game edukasi, modul digital, dan pengalaman pengguna.
CPMK - 4	Menggunakan teknik statistik untuk pengambilan keputusan berbasis data dalam pengembangan produk multimedia edukasi.
CPMK - 5	Menyusun laporan hasil analisis statistik secara sistematis dan ilmiah.

**Matrik CPL - CPMK**

CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5
CPMK-1	✓				
CPMK-2		✓			
CPMK-3				✓	
CPMK-4			✓		
CPMK-5					✓

**Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**



13							0%
14							0%
15							0%
16							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. 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.**