

	<b>Universitas Negeri Surabaya</b> <b>Fakultas Teknik</b> <b>Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias</b>					<b>Kode Dokumen</b>																																																	
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>																																																							
<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																
MPK-Desain Program	1000003060		T=3	P=0	ECTS=4.77	6	7 Mei 2026																																																
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																																	
	TIM MBKM		TIM MBKM			NIA KUSSTIANTI																																																	
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																						
	<b>CPL-2</b>	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																					
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																					
	<b>CPL-4</b>	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																						
	<b>CPMK - 1</b>	Mampu mendesain dan menganalisis program																																																					
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																						
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">CPMK</td> <td style="width: 25%;">CPL-2</td> <td style="width: 25%;">CPL-3</td> <td style="width: 25%;">CPL-4</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>					CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPMK-1	✓																																											
	CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4																																																			
	CPMK-1	✓																																																					
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																							
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 15%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="width: 85%;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </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> </table>					CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																
CPMK	Minggu Ke																																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																							
CPMK-1																																																							
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Merencanakan dalam bentuk desain suatu program																																																						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																						
		1. Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta																																																					
<b>Dosen Pengampu</b>	<b>Pendukung :</b>																																																						
		1. Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta																																																					
	Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes. Biyan Yesi Wilujeng, S.Pd., M.Pd. Dindy Sinta Megasari, S.Pd., M.Pd. Novia Restu Windayani, S.Pd., M.Pd.																																																						

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian:</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
2	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian:</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
3	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian:</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
4	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian:</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%

5	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
6	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Portofolio	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	10%
7	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	10%
8	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
9	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%

10	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
11	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
12	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
13	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%
14	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	10%

15	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	10%
16	Mampu mendesain dan menganalisis program	Ketepatan rancangan dan desain suatu program	<b>Kriteria:</b> Tepat >65  <b>Bentuk Penilaian</b> : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Diskusi 2 x 50		<b>Materi:</b> Desain program <b>Pustaka:</b> <i>Pribadi, Beny A. 2026. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Penerbit Kencana, Jakarta</i>	5%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	75%
2.	Penilaian Portofolio	20%
3.	Tes	5%
		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 studinya 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.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

