

		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 Penyusunan																																																																																																				
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 I Dr. Syaiputra W.M Diningrat, M.Pd I Arqoma Nurveda Carreza, S.I.Kom., M.Pd.		Hirnanda Dimas Pradana			Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.																																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																											
	CPL-5	Mampu menguasai konsep teoritis desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi di bidang kurikulum dan teknologi pendidikan																																																																																																										
	CPL-6	Mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran desain komunikasi visual, , animasi, broadcasting , dan informatika																																																																																																										
	CPL-7	Mampu menerapkan kaidah ilmiah untuk menghasilkan desain, media, teknologi, serta evaluasi pembelajaran dan program pelatihan berbasis teknologi informasi dan komunikasi																																																																																																										
	CPL-9	Mampu menghasilkan produk-produk kreatif bidang teknologi pendidikan yang edukatif dan mendesiminasikan ke masyarakat pengguna																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																											
	CPMK - 1	Mampu menunjukkan sikap ilmiah,kritis,dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dan 3 dimensi																																																																																																										
	CPMK - 2	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Analis Pendidikan dalam mengembangkan media animasi 2 dan 3 dimensi																																																																																																										
	CPMK - 3	Mampu memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus dalam bidang teknologi pendidikan untuk mengembangkan media animasi 2 dan 3 dimensi																																																																																																										
	CPMK - 4	Mampu menghasilkan outcome berupa peningkatan kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai pengembang teknologi pendidikan dan guru animasi 2 dan 3 dimensi																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																											
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td><td>CPL-9</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>							CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-9	CPMK-1		✓			CPMK-2	✓				CPMK-3	✓				CPMK-4		✓	✓	✓																																																																											
CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-9																																																																																																								
CPMK-1		✓																																																																																																										
CPMK-2	✓																																																																																																											
CPMK-3	✓																																																																																																											
CPMK-4		✓	✓	✓																																																																																																								
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																												
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">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><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></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	Mata kuliah ANIMASI 2 DIMENSI DAN 3 DIMENSI bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada mahasiswa dalam mengembangkan animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Topik utama yang dibahas meliputi prinsip dasar animasi, teknik pembuatan animasi 2D dan 3D, penggunaan perangkat lunak animasi, serta penerapan animasi dalam berbagai media. Manfaat bagi mahasiswa antara lain meningkatkan kreativitas, kemampuan teknis dalam bidang animasi, serta mempersiapkan mahasiswa untuk karir di industri kreatif seperti film, iklan, dan game development.																																																																																																											
Pustaka	Utama :																																																																																																											

1. Len Unsworth. 2020. Learning from Animations in Science Education. Springer Cham 2. Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. 3. Rao Heidmets. 2022. The Animation Textbook. CRC Press Taylor and Francis Group 4. Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa							
Pendukung :							
1. Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi. Yogyakarta: Graha Ilmu 2. Ruslan, Arief. 2016. Animasi: Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia							
Dosen Pengampu		Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., 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		Bantuk 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	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi, diskusi kelompok, dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi Pustaka: Rao Heidmets. 2022. The Animation Textbook. CRC Press Taylor and Francis Group Materi: Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi Pustaka: 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	1.Mampu mengklasifikasikan jenis animasi 2 Dimensi dan 3 dimensi 2.Menjelaskan konsep dasar animasi 2 Dimensi dan 3 dimensi	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi, diskusi kelompok 4 X 50	- -	Materi: perkembangan industri film animasi Pustaka: Herliyani, Elly. 2014. Animasi Dua Dimensi . Yogyakarta: Graha Ilmu. Materi: Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi Pustaka: 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	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Presentasi, diskusi kelompok, dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: Konsep Animasi 2 dan 3 Dimensi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa Materi: Storyboard Dan Karakter Animasi Pustaka: Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i>	5%
4	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar pembuatan storyboard	1. Dapat menyebutkan langkah - langkah pembuatan storyboard 2. Mampu menjelaskan fungsi panel dalam storyboard dan peran script dalam mendukung narasi visual	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Penggunaan Media Video Pembelajaran 4 X 50	-	Materi: Perkembangan teknologi media Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	3%
5	Mahasiswa dapat memahami teknik modeling dalam pengembangan storyboard	Ketepatan dalam menjelaskan Teknik Modeling 2 Dimensi dan 3 Dimensi	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: storytelling dan karakter Pustaka: Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i>	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	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: storytelling dan karakter Pustaka: Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course.</i>	12%

7	Menguraikan tentang alur penulisan cerita yang akan dibuat dalam storyboard	menguraikan indikator cerita yang baik	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Tes	Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: indikator cerita yang baik Pustaka: Aksoy, G. (2012) <i>The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course</i> .	4%
8	Mahasiswa dapat mengembangkan storyboard	1. Dapat mengembangkan storyboard 2. Mampu menentukan jenis shot yang tepat dan mengatur komposisi visual dalam setiap panel 3. Mampu menambahkan catatan aksi dan dialog yang relevan dalam panel storyboard 4. Mampu menentukan timing yang tepat untuk setiap panel dari storyboard	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Tes	Penggunaan Media Video Pembelajaran, dan Tes Pengembangan Storyboard 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dan 3 dimensi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	5%
9	Mengembangkan cerita sederhana	Mahasiswa mampu mengembangkan cerita sederhana	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi, Presentasi, dan Tanya Jawab 4 X 50	- -	Materi: cerita sederhana Pustaka: Klein, S. B. (2002). <i>Learning: principles and applications (4th ed.)</i> . New York: McGraw-Hill Higer Education.	4%
10	Mengembangkan cerita sederhana	Mahasiswa mampu mengembangkan cerita sederhana	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi, Presentasi, dan Tanya Jawab 4 X 50	- -	Materi: cerita sederhana Pustaka: Klein, S. B. (2002). <i>Learning: principles and applications (4th ed.)</i> . New York: McGraw-Hill Higer Education.	5%
11	Mengembangkan 2D Animasi	Memahami kaidah-kaidah animasi 2 dimensi	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dimensi Pustaka: Herliyani, Elly. 2014. <i>Animasi Dua Dimensi</i> . Yogyakarta: Graha Ilmu	5%

12	Mengembangkan 2D Animasi	Dapat mengembangkan animasi 2 dimensi	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dimensi Pustaka: Herliyani, Elly. 2014. <i>Animasi Dua Dimensi</i> . Yogyakarta: Graha Ilmu	15%
13	Memiliki kemampuan mengembangkan 3D animasi	Memahami kaidah-kaidah animasi 3 dimensi	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 3 dimensi Pustaka: Ruslan, Arief. 2016. <i>Animasi: Perkembangan dan Konsepnya</i> . Bogor: Ghalia Indonesia	5%
14	Memiliki kemampuan mengembangkan 3D animasi	Dapat mengembangkan animasi 3 dimensi	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 3 dimensi Pustaka: Ruslan, Arief. 2016. <i>Animasi: Perkembangan dan Konsepnya</i> . Bogor: Ghalia Indonesia	14%
15	Mengembangkan tugas akhir animasi 2 dan 3 dimensi	Membuat tugas akhir media animasi 2 dan 3 dimensi	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Project Based Learning, Presentasi, diskusi kelompok dan refleksi 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dan 3 dimensi Pustaka: Ruslan, Arief. 2016. <i>Animasi: Perkembangan dan Konsepnya</i> . Bogor: Ghalia Indonesia	5%
16	UAS	Mahasiswa mampu mengembangkan tugas akhir animasi 2 dan 3 dimensi	Kriteria: 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) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi produk 4 X 50	- -	Materi: animasi 2 dan 3 dimensi Pustaka: Sumarno, Alim, dkk. 2020. <i>Handout Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi</i> . Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa	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 9 Juli 2025 Jam 16:35 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa