

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Sekolah Pascasarjana Program Studi S2 Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan					Kode Dokumen																																								
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																													
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER																																								
Industri Kreatif dan Bisnis Digital	8310102135		T=2	P=0	ECTS=4.48	3																																								
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																									
	Yeni Anistyasari				Prof. Dr. Ir. Achmad Imam Agung, M.Pd.																																									
Model Pembelajaran	Case Study																																													
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																													
	CPL-9	Mampu menyelaraskan kurikulum S2 Pendidikan Teknologi Kejuruan yang relevan dengan tuntutan perkembangan industri global.																																												
	CPL-10	Mampu merencanakan, menerapkan, dan mengevaluasi program pembelajaran inovatif yang efektif dan efisien pada pendidikan S2 Pendidikan Teknologi Kejuruan yang relevan dengan perkembangan industri global.																																												
	CPL-11	Mampu menerapkan riset terapan untuk inovasi metode pembelajaran kejuruan, optimalisasi teknologi yang relevan dengan industri																																												
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																													
	CPMK - 1	Mampu menerapkan konsep dasar industri kreatif dan bisnis digital dalam pengembangan kurikulum pendidikan teknologi kejuruan (C3)																																												
	CPMK - 2	Menganalisis tren terkini dalam industri kreatif dan bisnis digital untuk integrasi dalam program pembelajaran (C4)																																												
	CPMK - 3	Mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran kejuruan berdasarkan studi kasus nyata (C5)																																												
	CPMK - 4	Menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif dengan mengintegrasikan alat-alat digital dan media kreatif (C6)																																												
	CPMK - 5	Menerapkan metodologi riset terapan untuk mengembangkan solusi inovatif dalam teknologi pembelajaran kejuruan (C3)																																												
	CPMK - 6	Menganalisis dampak teknologi digital terhadap efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran kejuruan (C4)																																												
	CPMK - 7	Mengevaluasi keterampilan kritis dan kreatif mahasiswa dalam menghadapi tantangan industri kreatif modern (C5)																																												
	CPMK - 8	Menciptakan model bisnis digital yang berkelanjutan untuk produk atau layanan edukatif (C6)																																												
	CPMK - 9	Menerapkan prinsip-prinsip desain kreatif dalam pengembangan materi ajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan industri (C3)																																												
	CPMK - 10	Menganalisis dan mengevaluasi pengaruh digitalisasi terhadap perubahan paradigma dalam pendidikan teknologi kejuruan (C4, C5)																																												
	Matrik CPL - CPMK																																													
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-9</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-11</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr> <tr><td>CPMK-6</td><td></td><td>✓</td><td>✓</td></tr> <tr><td>CPMK-7</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-8</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td></tr> <tr><td>CPMK-9</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-10</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr> </tbody> </table>	CPMK	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3		✓		CPMK-4		✓		CPMK-5			✓	CPMK-6		✓	✓	CPMK-7	✓	✓		CPMK-8	✓		✓	CPMK-9	✓	✓		CPMK-10	✓	✓	✓
	CPMK	CPL-9	CPL-10	CPL-11																																										
	CPMK-1	✓																																												
CPMK-2		✓																																												
CPMK-3		✓																																												
CPMK-4		✓																																												
CPMK-5			✓																																											
CPMK-6		✓	✓																																											
CPMK-7	✓	✓																																												
CPMK-8	✓		✓																																											
CPMK-9	✓	✓																																												
CPMK-10	✓	✓	✓																																											
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><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><tr><td>CPMK-6</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-7</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-8</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-9</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-10</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-6						✓											CPMK-7							✓										CPMK-8								✓									CPMK-9									✓								CPMK-10										✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
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-6						✓																																																																																																																																																																																																							
CPMK-7							✓																																																																																																																																																																																																						
CPMK-8								✓																																																																																																																																																																																																					
CPMK-9									✓																																																																																																																																																																																																				
CPMK-10										✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																																																																																																													
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Industri Kreatif Dan Bisnis Digital pada jenjang S2 program studi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, strategi, dan praktik dalam mengembangkan industri kreatif dan bisnis digital. Mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek seperti kreativitas, inovasi, pemasaran digital, manajemen proyek kreatif, serta analisis pasar dalam konteks industri kreatif dan bisnis digital. Ruang lingkup mata kuliah mencakup studi kasus, diskusi, dan proyek praktis untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang dan mengelola bisnis digital yang inovatif dan berkelanjutan.																																																																																																																																																																																																												
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																																																																												
			1. Howkins, J. (2021). The creative economy: How people make money from ideas (2nd ed.). Penguin Books. 2. Hartley, J., Wen, W., & Li, H. (2020). Creative economy and culture: Challenges, changes, and futures for the creative industries. SAGE Publications. 3. Florida, R. (2021). The rise of the creative class: Revisited. Basic Books.																																																																																																																																																																																																										
	Pendukung :																																																																																																																																																																																																												
Dosen Pengampu																																																																																																																																																																																																													
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	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep dasar industri kreatif dan bisnis digital dalam pengembangan kurikulum yang relevan dengan tuntutan industri global.	1. Pengertian konsep dasar industri kreatif dan bisnis digital 2. Kemampuan menerapkan konsep dalam konteks pengembangan kurikulum 3. Relevansi konsep dengan tuntutan industri global	Kriteria: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran aktif melalui diskusi kelompok dan studi kasus.	Diskusi daring tentang penerapan konsep dalam studi kasus terkait	Materi: Pengertian industri kreatif, Pengertian bisnis digital, Hubungan antara industri kreatif dan bisnis digital, Penerapan konsep dalam kurikulum Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%																																																																																																																																																																																																						
2	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep dasar industri kreatif dan bisnis digital dalam pengembangan kurikulum yang relevan dengan tuntutan industri global.	1. Penggunaan konsep dasar industri kreatif dan bisnis digital dalam pengembangan kurikulum 2. Relevansi kurikulum dengan tuntutan industri global	Kriteria: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis proyek.	Diskusi daring tentang penerapan konsep dalam pengembangan kurikulum	Materi: Konsep dasar industri kreatif, Konsep bisnis digital, Pengembangan kurikulum yang relevan dengan industri global Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%																																																																																																																																																																																																						
3	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis tren terkini dalam industri kreatif dan bisnis digital serta menerapkan inovasi dalam program pembelajaran.	1. Analisis tren terkini dalam industri kreatif dan bisnis digital 2. Integrasi inovasi dalam program pembelajaran	Kriteria: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang tren terkini dalam industri kreatif dan bisnis digital	Materi: Konsep tren dalam industri kreatif, Pengaruh tren terkini dalam bisnis digital, Strategi mengintegrasikan inovasi dalam program pembelajaran Pustaka: Handbook Perkuliahan	5%																																																																																																																																																																																																						

4	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis tren terkini dalam industri kreatif dan bisnis digital serta mampu mengintegrasikan inovasi berdasarkan analisis tersebut dalam program pembelajaran.	1. Analisis tren terkini industri kreatif dan bisnis digital 2. Integrasi inovasi dalam program pembelajaran	Kriteria: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang tren terkini dalam industri kreatif dan bisnis digital	Materi: Konsep Analisis Tren, Metode Analisis Tren, Studi Kasus Tren Terkini, Strategi Integrasi Inovasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
5	Mahasiswa diharapkan mampu mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kemampuan kognitif Mengevaluasi (C5) dalam Taksonomi Bloom.	1. Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran kejuruan 2. Analisis efektivitas penggunaan teknologi digital 3. Evaluasi dampak teknologi digital terhadap pembelajaran kejuruan	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang analisis efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran kejuruan	Materi: Pengenalan teknologi digital dalam pendidikan kejuruan, Penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran, Evaluasi efektivitas teknologi digital Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.	1. Kemampuan merancang strategi pembelajaran inovatif 2. Penerapan teknologi digital dalam strategi pembelajaran 3. Relevansi strategi pembelajaran dengan kebutuhan industri kreatif	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang penerapan strategi pembelajaran inovatif dalam industri kreatif	Materi: Trend Teknologi Digital dalam Industri Kreatif, Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi, Implementasi Strategi Pembelajaran Inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan metodologi riset terapan untuk mengembangkan solusi inovatif dalam pendidikan teknologi kejuruan.	1. Kemampuan menerapkan langkah-langkah riset terapan 2. Kemampuan mengumpulkan dan menganalisis data dengan tepat 3. Kemampuan mengembangkan solusi inovatif dalam pendidikan teknologi kejuruan	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan praktik langsung.	Penugasan online memungkinkan, Pembuatan proposal solusi inovatif berdasarkan metodologi riset terapan	Materi: Pengenalan Metodologi Riset Terapan, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Pengembangan Solusi Inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
8	Mahasiswa diharapkan mampu menciptakan model bisnis digital yang berkelanjutan untuk produk atau layanan edukatif.	1. Inovasi dalam model bisnis digital 2. Kesesuaian dengan kebutuhan pasar 3. Kreativitas dalam strategi pemasaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran berbasis proyek.		Materi: Konsep model bisnis digital, Strategi pemasaran digital, Analisis kebutuhan pasar Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
9	Mahasiswa diharapkan mampu menganalisis dampak teknologi digital terhadap proses pembelajaran, serta memahami bagaimana teknologi digital dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.	1. Efisiensi pembelajaran meningkat 2. Efektivitas pembelajaran terukur 3. Analisis teknologi digital dalam pembelajaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Studi Kasus, Presentasi.	Diskusi Online, Penugasan Proyek Online	Materi: Pengenalan Teknologi Digital dalam Pendidikan, Penerapan Teknologi dalam Proses Pembelajaran, Evaluasi Efisiensi dan Efektivitas Pembelajaran Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

10	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan mengevaluasi dan menyesuaikan metode pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.	1. Analisis kebutuhan industri kreatif 2. Evaluasi metode pembelajaran digital 3. Pengembangan strategi pembelajaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran digital dalam industri kreatif	Materi: Analisis Kebutuhan Industri Kreatif, Evaluasi Metode Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran Efektif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan mengevaluasi dan menyesuaikan metode pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.	1. Analisis kebutuhan industri kreatif 2. Evaluasi metode pembelajaran digital 3. Pengembangan strategi pembelajaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran digital dalam industri kreatif	Materi: Analisis Kebutuhan Industri Kreatif, Evaluasi Metode Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran Efektif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan mengevaluasi dan menyesuaikan metode pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.	1. Analisis kebutuhan industri kreatif 2. Evaluasi metode pembelajaran digital 3. Pengembangan strategi pembelajaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran digital dalam industri kreatif	Materi: Analisis Kebutuhan Industri Kreatif, Evaluasi Metode Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran Efektif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan mengevaluasi dan menyesuaikan metode pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.	1. Analisis kebutuhan industri kreatif 2. Evaluasi metode pembelajaran digital 3. Pengembangan strategi pembelajaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran digital dalam industri kreatif	Materi: Analisis Kebutuhan Industri Kreatif, Evaluasi Metode Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran Efektif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
14	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan mengevaluasi dan menyesuaikan metode pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.	1. Analisis kebutuhan industri kreatif 2. Evaluasi metode pembelajaran digital 3. Pengembangan strategi pembelajaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran digital dalam industri kreatif	Materi: Analisis Kebutuhan Industri Kreatif, Evaluasi Metode Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran Efektif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan mengevaluasi dan menyesuaikan metode pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.	1. Analisis kebutuhan industri kreatif 2. Evaluasi metode pembelajaran digital 3. Pengembangan strategi pembelajaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran digital dalam industri kreatif	Materi: Analisis Kebutuhan Industri Kreatif, Evaluasi Metode Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran Efektif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan mengevaluasi dan menyesuaikan metode pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.	1. Analisis kebutuhan industri kreatif 2. Evaluasi metode pembelajaran digital 3. Pengembangan strategi pembelajaran	Kriteria: Rubrik Penilaian Hasil Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pembelajaran aktif melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi.	Diskusi daring tentang evaluasi metode pembelajaran digital dalam industri kreatif	Materi: Analisis Kebutuhan Industri Kreatif, Evaluasi Metode Pembelajaran Digital, Strategi Pembelajaran Efektif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	19%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	6.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	46.17%

3.	Penilaian Portofolio	46.17%
		99.01%

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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 24 Desember 2024

Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



Prof. Dr. Ir. Achmad Imam
Agung, M.Pd.
NIDN 0018066802

UPM Program Studi S2
Pendidikan Teknologi Dan
Kejuruan



Dr. Farid Baskoro, S.T., M.T.
NIDN 0023058603



File PDF ini digenerate pada tanggal 16 April 2025 Jam 17:04 menggunakan aplikasi RPS OBE SiDia Unesa