

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Otomotif						Kode Dokumen																																																																																													
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																					
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																												
Workshop Menggambar Teknik		2130402006	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=1	P=1	ECTS=3.18	1	1 September 2024																																																																																												
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																													
		Susi Tri Umaroh, S.Pd., M.Pd.			Ferly Isnomo Abdi, S.T., S.Pd., M.T.			FERLY ISNOMO ABDI																																																																																													
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																				
	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-5	Mampu memanfaatkan prinsip-prinsip dasar matematika, sains, mekanika, dan material teknik sebagai landasan dalam analisis, perancangan, dan pengembangan solusi teknis yang aplikatif di bidang keteknikan.																																																																																																			
	CPL-7	Mampu merancang, menganalisis, dan melakukan pengujian serta pengembangan produk bidang otomotif melalui teknologi berbasis komputer terapan dan manufaktur canggih																																																																																																			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																				
	CPMK - 1	Mahasiswa dapat memahami konsep, aturan, dan prinsip gambar teknik sesuai dengan standar industri otomotif (C3)																																																																																																			
	CPMK - 2	Mahasiswa dapat menerapkan prinsip dasar geometri dan perspektif dalam pembuatan gambar teknik sesuai dengan standar industri otomotif (C3)																																																																																																			
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang, menganalisis, dan memecah komponen gambar teknik untuk memahami fungsi dan hubungan antar elemen dalam desain produk otomotif (C4)																																																																																																			
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																				
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td></tr><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></table>								CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓																																																																												
CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7																																																																																																		
CPMK-1	✓																																																																																																				
CPMK-2		✓																																																																																																			
CPMK-3			✓																																																																																																		
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																				
		<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></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></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	Minggu Ke																																																																																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																					
CPMK-1	✓	✓			✓						✓																																																																																										
CPMK-2							✓			✓						✓																																																																																					
CPMK-3			✓	✓		✓		✓	✓			✓	✓	✓	✓																																																																																						
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang pembuatan gambar dari benda nyata, merencanakan gambar, dan keterampilan menggunakan peralatan gambar menggunakan bentuk pembelajaran berupa kuliah, praktik, perencanaan dan menggunakan berbagai metode pembelajaran berupa diskusi kelompok, studi kasus, dan pembelajaran berbasis proyek.																																																																																																				
Pustaka	Utama :		1. 1. Abryandoko, Eko W. 2020. Widina Bhakti Persada Menggambar Teknik. 2. 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin. 3. 3. Sato Takeshi, Sugiarto.1986. Menggambar Mesin. Jakarta: Pradnya Paramita 4. 4. Budijono, Agung Prijo. 2017. Menggambar Teknik. Surabaya																																																																																																		
	Pendukung :		1. www.teachertube.com/video/orthographic-projection-252358 2. https://www.youtube.com/watch?v=h1jRXwISQXs																																																																																																		
Dosen Pengampu	Dr. Agung Prijo Budijono, S.T., M.T. Ir. Ferly Isnomo Abdi, S.T., S.Pd., M.T. Susi Tri Umaroh, S.Pd., 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	Memahami Fungsi, Standar, dan Simbol Gambar Teknik	1. Menjelaskan Pengertian Gambar Teknik 2. Mengidentifikasi Fungsi Gambar Teknik 3. Menjelaskan Peran Gambar Teknik dalam Proses Produksi 4. Memahami Simbol dan Standar Gambar Teknik	<b>Kriteria:</b> 1. Kesesuaian dengan kunci jawaban 2. Latihan soal <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal 3x50	<b>Materi:</b> Pengertian, Fungsi, Peran, Simbol dan Standar Gambar Teknik <b>Pustaka:</b> 1. Abryandoko, Eko W. 2020. <i>Widina Bhakti Persada Menggambar Teknik</i> . <b>Materi:</b> Fungsi, Simbol dan Standar Gambar Teknik <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. <i>Gambar Teknik Mesin</i> . <b>Materi:</b> Pengertian, Fungsi, Peran, Simbol dan Standar Gambar Teknik <b>Pustaka:</b> 3. Sato Takeshi, Sugiarto. 1986. <i>Menggambar Mesin</i> . Jakarta: Pradnya Paramita	5%
2	Mampu menjelaskan berbagai peralatan gambar teknik, konstruksi geometris, dan huruf	1. Ketepatan mengidentifikasi minimal 4 peralatan utama menggambar 2. Ketepatan mengidentifikasi konstruksi geometris 3. Ketepatan mengidentifikasi huruf sesuai standar iso	<b>Kriteria:</b> 1. Kesesuaian dengan kunci jawaban 2. mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal 3x50	<b>Materi:</b> Peralatan Gambar <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. <i>Gambar Teknik Mesin</i> .	5%
3	Mampu membuat geometri	Ketepatan membuat gambar geometri	<b>Kriteria:</b> 1. Kesesuaian dengan kunci jawaban 2. Latihan soal 3. mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal, penugasan 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal, penugasan 3x50	<b>Materi:</b> menggambar geometri <b>Pustaka:</b> 1. Abryandoko, Eko W. 2020. <i>Widina Bhakti Persada Menggambar Teknik</i> .	5%
4	Mampu menjelaskan macam-macam garis dan penggunaannya dalam gambar Teknik	1. Ketepatan menjelaskan macam-macam garis 2. Ketepatan menerapkan garis pada gambar sesuai setandar iso	<b>Kriteria:</b> Kesesuaian dengan rubrik <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal, penugasan 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal, penugasan 3x50	<b>Materi:</b> Garis <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. <i>Gambar Teknik Mesin</i> .	5%
5	Mampu menjelaskan aturan proyeksi piktorial	Ketepatan membuat gambar geometri	<b>Kriteria:</b> 1. Kesesuaian dengan kunci jawaban 2. Latihan soal 3. mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan soal 3x50	<b>Materi:</b> menggambar geometri <b>Pustaka:</b> 1. Abryandoko, Eko W. 2020. <i>Widina Bhakti Persada Menggambar Teknik</i> . <b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. <i>Gambar Teknik Mesin</i> .	5%

6	Mampu Membuat gambar benda dengan aturan proyeksi piktorial	1.Ketepatan membuat gambar dengan aturan proyeksi isometri 2.Ketepatan membuat gambar dengan aturan proyeksi dimetri	<b>Kriteria:</b> 1.kesesuaian dengan rubrik penilaian 2.mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, penugasan project 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, penugasan project 3x50	<b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin.  <b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> <a href="https://www.youtube.com/...">https://www.youtube.com/...</a>	5%
7	Mampu menjelaskan aturan proyeksi orthogonal	Ketepatan membuat gambar geometri	<b>Kriteria:</b> 1.Kesesuaian dengan kunci jawaban 2.Latihan soal 3.mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan dan penugasan 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan dan penugasan 3x50	<b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> 1. Abryandoko, Eko W. 2020. Widina Bhakti Persada Menggambar Teknik.  <b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> <a href="https://www.youtube.com/...">https://www.youtube.com/...</a>	5%
8	Ujian Sub Sumatif	Ketepatan membuat gambar geometri	<b>Kriteria:</b> 1.menyelesaikan soal uss sesuai rubrik penilaian 2.mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	menyelesaikan soal uss 3x50	menyelesaikan soal uss 3x50	<b>Materi:</b> Semua Materi <b>Pustaka:</b> 1. Abryandoko, Eko W. 2020. Widina Bhakti Persada Menggambar Teknik.	10%
9	Tugas proyek	Ketepatan membuat gambar geometri	<b>Kriteria:</b> Kesesuaian dengan rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan dan penugasan 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan dan penugasan 3x50	<b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin.  <b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> <a href="https://www.youtube.com/...">https://www.youtube.com/...</a>	5%
10	Mampu Membuat gambar benda dengan aturan proyeksi orthogonal eropa	Ketepatan membuat gambar dengan aturan proyeksi eropa	<b>Kriteria:</b> 1.Kesesuaian dengan kunci jawaban 2.Latihan soal 3.mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan penugasan 3x50	-Kuliah pengantar dan brainstorming -Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan penugasan 3x50	<b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> <a href="https://www.youtube.com/...">https://www.youtube.com/...</a>  <b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> 1. Abryandoko, Eko W. 2020. Widina Bhakti Persada Menggambar Teknik.	5%
11	Mampu menjelaskan aturan gambar potongan	Ketepatan memahami aturan pembuatan gambar potongan	<b>Kriteria:</b> 1.Kesesuaian dengan kunci jawaban 2.Latihan soal 3.mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah,diskusi, tanya jawab, latihan 3x50	Ceramah,diskusi, tanya jawab, latihan 3x50	<b>Materi:</b> Potongan <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin.	5%

12	Mampu Membuat gambar proyeksi yang dilengkapi dengan potongan	Ketepatan membuat gambar dengan potongan	<b>Kriteria:</b> 1.Kesesuaian dengan kunci jawaban 2.Latihan soal 3.mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah,diskusi, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3x50	Ceramah,diskusi, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3x50	<b>Materi:</b> Potongan <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin.	5%
13	Mampu Membuat gambar 3d ke 2d menggunakan aturan proyeksi dan dilengkapi dengan potongan	Ketepatan membuat gambar geometri	<b>Kriteria:</b> 1.Kesesuaian dengan kunci jawaban 2.Ketepatan membuat gambar 3d ke 2d menggunakan aturan proyeksi dan dilengkapi dengan potongan 3.mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3x50	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3x50	<b>Materi:</b> Potongan <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin.	5%
14	Mampu Membuat gambar 3d ke 2d menggunakan aturan proyeksi dan dilengkapi dengan potongan	Ketepatan membuat gambar 3d ke 2d menggunakan aturan proyeksi dan dilengkapi dengan potongan	<b>Kriteria:</b> 1.Kesesuaian dengan kunci jawaban 2.Ketepatan membuat gambar 3d ke 2d menggunakan aturan proyeksi dan dilengkapi dengan potongan 3.mahasiswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3x50	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3x50	<b>Materi:</b> Proyeksi dan potongan <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin.	5%
15	Mampu mengevaluasi penggunaan proyeksi dan potongan pada gambar	Ketepatan mengevaluasi gambar	<b>Kriteria:</b> Kesesuaian dengan kunci jawaban  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 3x50	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 3x50	<b>Materi:</b> Proyeksi <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin.	5%
16	Ujian sumatif	mampu menyelesaikan soal us	<b>Kriteria:</b> 1.Kesesuaian dengan kunci jawaban 2.Latihan soal 3.mahasiswa mampu menyelesaikan ujian sumatif yang diberikan dan dinilai sesuai rubrik penilaian  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	mampu menyelesaikan soal us 3x50	mampu menyelesaikan soal us 3x50	<b>Materi:</b> Semua Materi <b>Pustaka:</b> 1. Abryandoko, Eko W. 2020. Widina Bhakti Persada Menggambar Teknik.  <b>Materi:</b> Semua Materi <b>Pustaka:</b> 2. Muhammad Khumaedi, Dwi Widjanarko, Andri Setiawan. 2020. Gambar Teknik Mesin.  <b>Materi:</b> Semua Materi <b>Pustaka:</b> 3. Sato Takeshi, Sugiarto. 1986. Menggambar Mesin. Jakarta: Pradnya Paramita	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	12.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	70%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%

4.	Tes	15%
		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 4 Desember 2024

Koordinator Program Studi D4  
Teknologi Rekayasa Otomotif

UPM Program Studi D4 Teknologi  
Rekayasa Otomotif



FERLY ISNOMO ABDI  
NIDN 0012049206



NIDN 0007029702

File PDF ini digenerate pada tanggal 8 Desember 2025 Jam 16:52 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDra Unesa

