

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas PSDKU Program Studi S1 Informatika (Kampus Kabupaten Magetan)					Kode Dokumen																																																												
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																	
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																											
Kecerdasan Buatan	5521403015	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	3	7 Desember 2025																																																											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																												
	Durrotun Nashihin, M.Sc.		Durrotun Nashihin, M.Sc.			BONDA SISEPHAPUTRA																																																												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																	
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																
	CPL-5	Mampu menganalisis persoalan computing yang kompleks untuk mengidentifikasi solusi pengelolaan proyek teknologi bidang informatika/ilmu komputer dengan mempertimbangkan wawasan perkembangan ilmu transdisiplin																																																																
	CPL-10	Kemampuan mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis computing multi-platform yang memenuhi kebutuhan organisasi																																																																
	CPL-11	Mampu mengimplementasikan kebutuhan computing dengan mempertimbangkan berbagai metode/algorithm yang sesuai																																																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																	
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Artificial Intelligence serta peranannya dalam menyelesaikan masalah nyata.																																																																
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu membedakan dan mengimplementasikan problem solving agent dengan pendekatan brute force dan greedy (contoh TSP).																																																																
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang knowledge-based agent untuk menyelesaikan permasalahan Wumpus World.																																																																
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menerapkan fuzzy logic untuk menangani ketidakpastian dalam pengambilan keputusan.																																																																
	CPMK - 5	Mahasiswa dapat menerapkan teknik-teknik kecerdasan buatan dalam pengembangan sistem yang dapat beradaptasidengan kebutuhan pengguna dan kondisi lingkungan yang berubah-ubah																																																																
	CPMK - 6	Mahasiswa mampu mengimplementasikan algoritma regresi (linear regression, decision tree) pada permasalahan terapan.																																																																
	CPMK - 7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan algoritma klasifikasi (logistic regression, decision tree dan KNN) pada data nyata.																																																																
	CPMK - 8	Mahasiswa mampu menerapkan metode clustering (K-Means, hierarchical clustering) dan dimensionality reduction (PCA) untuk analisis data.																																																																
	CPMK - 9	Mahasiswa mampu merancang solusi berbasis reinforcement learning, deep learning, dan deep reinforcement learning untuk kasus tertentu.																																																																
	CPMK - 10	Mahasiswa mampu berkolaborasi dalam proyek berbasis AI serta mengomunikasikan hasil implementasi dan evaluasi solusi multi-platform sesuai kebutuhan dunia industri.																																																																
	CPMK - 11	Mengevaluasi pemahaman, penerapan, dan integrasi konsep Artificial Intelligence melalui ujian tertulis berbasis kasus nyata.																																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																																	
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-11</th> </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> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-7</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-8</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-9</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-10</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-11</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> </table>						CPMK	CPL-4	CPL-5	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-11			
CPMK	CPL-4	CPL-5	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-11				✓																																																														
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><tr><td>CPMK-11</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-11								✓								✓
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-11								✓								✓																																																																																																																																																																																																														
Deskripsi Singkat MK	Membahas konsep dan implementasi AI mulai dari problem solving agent, knowledge-based reasoning, fuzzy logic, machine learning (supervised, unsupervised, reinforcement), hingga deep learning.																																																																																																																																																																																																																													
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																																																																																													
	1. Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition. Pearson Higher Ed. 2. James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). An introduction to statistical learning: with Applications in R. Springer Nature. 3. Zhang, A., Lipton, Z. C., Li, M., & Smola, A. J. (2023). Dive into deep learning. 4. Santoso, J. T. (2023). Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Yayasan Prima Agus Teknik (Universitas STEKOM). 5. Sutton, R. S., & Barto, A. G. (2020). Reinforcement learning: An introduction (2nd ed., draft). MIT Press.																																																																																																																																																																																																																													
	Pendukung :																																																																																																																																																																																																																													
	1. Nguyen, H. T., Walker, C. L., & Walker, E. A. (2019). A first course in fuzzy logic (4th ed.). CRC Press.																																																																																																																																																																																																																													
Dosen Pengampu	Ervin Yohannes, S.Kom., M.Kom., M.Sc., Ph.D. Durrrotun Nashihin, M.Sc.																																																																																																																																																																																																																													
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 konsep dasar AI serta mengoperasikan Python di Google Colab.	1.Menjelaskan definisi, ruang lingkup, dan aplikasi AI. 2.Menginstalasi Python dengan benar pada perangkat. 3.Menjalankan Google Colab untuk eksperimen sederhana.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Pengenalan konsep dasar AI Pustaka: Santoso, J. T. (2023). Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Yayasan Prima Agus Teknik (Universitas STEKOM). Materi: Pengenalan konsep dasar AI Pustaka: Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition. Pearson Higher Ed.	3%																																																																																																																																																																																																																							

2	Menganalisis problem solving agent dengan strategi brute force dan greedy.	1.Menguraikan konsep problem solving agent. 2.Membandingkan perbedaan brute force dan greedy. 3. Mengimplementasikan solusi TSP sederhana dengan Python.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Problem Solving Agent Pustaka: <i>Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition. Pearson Higher Ed.</i> Materi: Problem Solving Agent Pustaka: <i>Santoso, J. T. (2023). Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Yayasan Prima Agus Teknik (Universitas STEKOM).</i>	3%
3	Merancang dan mengimplementasikan knowledge-based agent pada kasus Wumpus World.	1.Menjelaskan prinsip knowledge-based agent. 2.Mendesain aturan logika sederhana untuk Wumpus World. 3.Menguji program Wumpus World berbasis input-output.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Knowledge, Reasoning, and Planning Pustaka: <i>Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition. Pearson Higher Ed.</i>	3%
4	Menerapkan fuzzy logic untuk menyelesaikan masalah dengan ketidakpastian.	1.Menjelaskan konsep dasar fuzzy logic. 2.Membuat himpunan fuzzy dan aturan inferensi. 3. Mengimplementasikan fuzzy logic pada kasus sederhana.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Uncertainty Knowledge and reasoning Pustaka: <i>Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition. Pearson Higher Ed.</i> Materi: Fuzzy Logic Pustaka: <i>Nguyen, H. T., Walker, C. L., & Walker, E. A. (2019). A first course in fuzzy logic (4th ed.). CRC Press.</i>	3%

5	Menjelaskan konsep dasar machine learning dan teknik pembagian data.	1. Menjelaskan konsep supervised, unsupervised, reinforcement, dan deep learning. 2. Menguraikan perbedaan regresi, klasifikasi, clustering, dan RL. 3. Menerapkan teknik data splitting (train, validation, test).	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Introduction to Statistical Learning Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature.	3%
6	Mengimplementasikan algoritma regresi untuk memecahkan kasus terapan.	1. Menjelaskan konsep linear regression dan decision tree regression. 2. Mengolah dataset untuk analisis regresi. 3. Mengimplementasikan model regresi menggunakan Python.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Supervised Learning (Regression) Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature.	3%
7	Mengimplementasikan berbagai algoritma klasifikasi pada data nyata.	1. Menjelaskan konsep logistic regression, decision tree dan KNN. 2. Menentukan algoritma klasifikasi sesuai jenis data. 3. Membandingkan hasil akurasi beberapa algoritma klasifikasi.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Supervised Learning (Classification) Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature.	3%
8	Mengevaluasi pemahaman mahasiswa melalui ujian tengah semester (UTS).	1. Menjelaskan konsep dasar AI, problem solving agent, dan knowledge-based agent. 2. Menerapkan fuzzy logic serta algoritma supervised learning (regresi & klasifikasi). 3. Menganalisis hasil implementasi berbagai algoritma AI pada kasus sederhana.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Tes	Ujian Tengah Semester 3x50		Materi: Latihan soal Pustaka: Russell, S., & Norvig, P. (2021). <i>Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition</i> . Pearson Higher Ed. Materi: Latihan soal Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature.	10%

9	Menerapkan metode clustering dan dimensionality reduction untuk analisis data.	1. Menjelaskan konsep clustering dan PCA. 2. Mengimplementasikan K-Means dan hierarchical clustering. 3. Menerapkan PCA untuk reduksi dimensi dataset.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Clustering and Dimensionality Reduction Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature.	3%
10	Merancang solusi berbasis reinforcement learning pada kasus tertentu.	1. Menjelaskan prinsip reinforcement learning. 2. Mendesain agent sederhana dengan reward dan punishment. 3. Mengimplementasikan RL untuk permasalahan dasar.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Introduction of Reinforcement Learning Pustaka: Sutton, R. S., & Barto, A. G. (2020). <i>Reinforcement learning: An introduction (2nd ed., draft)</i> . MIT Press.	3%
11	Mengimplementasikan deep learning dan deep reinforcement learning pada kasus terapan.	1. Menjelaskan arsitektur neural network serta perbedaan RL dan deep RL. 2. Mendesain model deep learning dan agent deep RL dengan framework Python. 3. Melatih, menguji, dan mengevaluasi performa model maupun agent pada dataset/kasus tertentu.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok dan praktik langsung melalui tools pengembangan. 3x50		Materi: Deep Learning Pustaka: Zhang, A., Lipton, Z. C., Li, M., & Smola, A. J. (2023). <i>Dive into deep learning</i> . Materi: Deep Reinforcement Learning Pustaka: Sutton, R. S., & Barto, A. G. (2020). <i>Reinforcement learning: An introduction (2nd ed., draft)</i> . MIT Press.	3%
12	Merancang Proyek Kolaboratif Berbasis AI sesuai Kebutuhan Nyata	1. Mengidentifikasi masalah nyata yang relevan untuk proyek. 2. Mendesain solusi AI berbasis algoritma yang sesuai. 3. Menyusun rencana kerja dan pembagian peran dalam tim proyek.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-based learning, diskusi kelompok dan demonstrasi. 3x50		Materi: A Study Case Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature. Materi: A Study Case Pustaka: Zhang, A., Lipton, Z. C., Li, M., & Smola, A. J. (2023). <i>Dive into deep learning</i> .	10%

13	Mengimplementasikan Solusi AI dalam Proyek Kolaboratif Tim.	1.Mengintegrasikan algoritma ke dalam solusi proyek. 2.Menyusun dataset serta melakukan pra-pemrosesan data. 3.Melakukan uji coba awal sistem berbasis AI.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-based learning, diskusi kelompok dan demonstrasi. 3x50		Materi: A Study Case Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature. ----- Materi: A Study Case Pustaka: Zhang, A., Lipton, Z. C., Li, M., & Smola, A. J. (2023). <i>Dive into deep learning</i> .	10%
14	Melakukan Pengujian, Validasi, dan Penyempurnaan Solusi AI.	1.Melakukan pengujian dan validasi sistem AI dengan skenario terapan. 2.Mengevaluasi hasil performa solusi dengan metrik yang sesuai. 3.Menyempurnakan sistem berdasarkan hasil pengujian.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-based learning, diskusi kelompok dan demonstrasi. 3x50		Materi: A Study Case Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature. ----- Materi: A Study Case Pustaka: Zhang, A., Lipton, Z. C., Li, M., & Smola, A. J. (2023). <i>Dive into deep learning</i> .	10%
15	Mengomunikasikan dan Mempresentasikan Hasil Proyek AI	1.Menyusun laporan hasil proyek berbasis AI. 2.Menyajikan hasil implementasi melalui media presentasi. 3.Memberikan justifikasi solusi berdasarkan hasil evaluasi.	Kriteria: Nilai performa 1-100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-based learning, diskusi kelompok dan demonstrasi. 3x50		Materi: A Study Case Pustaka: James, G., Witten, D., Hastie, T., & Tibshirani, R. (2021). <i>An introduction to statistical learning: with Applications in R</i> . Springer Nature. ----- Materi: A Study Case Pustaka: Zhang, A., Lipton, Z. C., Li, M., & Smola, A. J. (2023). <i>Dive into deep learning</i> .	20%

16	Mengevaluasi capaian pembelajaran mahasiswa melalui ujian akhir semester.	1. Menjawab soal teori AI dari seluruh materi. 2. Menyelesaikan soal pemrograman sederhana terkait algoritma AI. 3. Mengevaluasi pemahaman mahasiswa melalui studi kasus tertulis.	Kriteria: Ujian Akhir Semester Bentuk Penilaian: Tes	Ujian Akhir Semester 3x50		Materi: Latihan soal Pustaka: Zhang, A., Lipton, Z. C., Li, M., & Smola, A. J. (2023). <i>Dive into deep learning</i> . Materi: Latihan soal Pustaka: Sutton, R. S., & Barto, A. G. (2020). <i>Reinforcement learning: An introduction (2nd ed., draft)</i> . MIT Press.	10%
----	---	--	---	------------------------------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	15%
4.	Tes	20%
		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.
- 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.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 26 Agustus 2025

Koordinator Program Studi S1
Informatika (Kampus Kabupaten
Magetan)



BONDA SISEPHAPUTRA
NIDN 0710038801

UPM Program Studi S1
Informatika (Kampus Kabupaten
Magetan)



NIDN 0003088907

VALID

VALID