

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Program Studi S1 Sains Data					Kode Dokumen																																																																																																																				
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																										
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																			
Pemrograman Dasar	4920203003	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=1	ECTS=4.77	1	24 Agustus 2025																																																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																				
	Hasanuddin Al-Habib, S.Si., M.Si		Dr. Atik Wintarti, M.Kom			YULIANI PUJI ASTUTI																																																																																																																				
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-20	Memiliki kemampuan (pengelolaan) manajerial tim dan kerja sama (team work), manajemen diri, mampu berkomunikasi baik lisan maupun tertulis dalam berbagai konteks profesional.																																																																																																																								
	CPL-24	Mampu mendesain, mengembangkan, dan mensimulasikan aplikasi teknologi multi-platform yang relevan dengan kebutuhan industri.																																																																																																																								
	CPL-26	Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan sains data khusus dalam bidang pengetahuan tersebut secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.																																																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																									
	CPMK - 1	Memahami konsep dan teori dalam pemrograman komputer																																																																																																																								
	CPMK - 2	Merancang algoritma dan menerapkannya pada program komputer																																																																																																																								
	CPMK - 3	Menuliskan program komputer dengan bahasa pemrograman python																																																																																																																								
	CPMK - 4	Menunjukkan kerja sama dan tanggung jawab atas proyek yang dikerjakan bersama tim																																																																																																																								
CPMK - 5	Mampu mendesain penyelesaian masalah komputasional menggunakan pendekatan aplikasi teknologi yang relevan dengan kebutuhan industri																																																																																																																									
Matrik CPL - CPMK																																																																																																																										
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-20</td><td>CPL-24</td><td>CPL-26</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><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr></table>	CPMK	CPL-3	CPL-20	CPL-24	CPL-26	CPMK-1	✓			✓	CPMK-2	✓				CPMK-3				✓	CPMK-4		✓			CPMK-5			✓																																																																																											
CPMK	CPL-3	CPL-20	CPL-24	CPL-26																																																																																																																						
CPMK-1	✓			✓																																																																																																																						
CPMK-2	✓																																																																																																																									
CPMK-3				✓																																																																																																																						
CPMK-4		✓																																																																																																																								
CPMK-5			✓																																																																																																																							
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></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	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											✓		✓		✓	✓																																																																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini bertujuan utama untuk mengajarkan konsep-konsep dasar serta teknik untuk membuat program komputer menggunakan paradigma berorientasi obyek. Kajian materi meliputi dasar pemrograman, bentuk kondisi, pengulangan, fungsi, class, GUI, operasi file yang diarahkan pada project pembuatan program secara berkelompok untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sains data.																																																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																																																									
	1. Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT 2. William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education																																																																																																																									
	Pendukung :																																																																																																																									

		1. Swaroop, C. H. 2013. A Byte of Python . Packt Publishing 2. Shaw, Z. 2014. Learn Python The Hard Way 3rd Edition . Addison-Wesley 3. Puspitasari, R. 2022, Modul Pembelajaran Pemrograman Dasar. (In Press) 4. Software Programming: Python 3 (www.python.org)					
Dosen Pengampu		Dr. Atik Wintarti, M.Kom. Dr. Elly Matul Imah, M.Kom. Ike Fitriyaningsih, M.Si Harmon Prayogi, M.Sc. Dr. Heri Purnawan, S.Si., M.Si. Hasanuddin Al-Habib, M.Si. Riskyana Dewi Intan Puspitasari, M.Kom. Sabrina Amelialevi, S.Kom., M.Kom. Fadhilah Qalbi Annisa, S.T., 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	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar algoritma terstruktur	1.Mahasiswa mengenal sejarah bahasa pemrograman 2.Mahasiswa mengenal konsep dasar pemrograman 3.Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplementasikan logika pemrograman dan flowchart 4.Mahasiswa dapat menjelaskan kembali penggunaan Variabel, Statement, dan Operator dalam Pemrograman 5.Mahasiswa mampu mendefinisikan tipe data yang sesuai dalam kebutuhan komputasional	Kriteria: Tugas: Membuat algoritma untuk penyelesaian kasus Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanyakan, mengeksplorasi. Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: Konsep dasar pemrograman Pustaka: Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT Materi: Pemrograman Python, Tipe Data, Variabel, Pustaka: William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education	1%
2	Mengintegrasikan kontrol program seleksi untuk menyelesaikan suatu kasus	1.Mendefinisikan sintaks if-else untuk menyeleksi suatu kondisi 2.Mendefinisikan switch case dengan kondisi yang bertipe data integer 3.Mendefinisikan switch case dengan kondisi yang bertipe data karakter. 4.Membuat program sederhana yang memuat sintaks if-else untuk menyelesaikan permasalahan dengan kondisi tertentu	Kriteria: Tugas: Latihan soal logika if-else Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi. Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: Kontrol seleksi Pustaka: Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT Materi: Nested if-else Pustaka: William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education	1%

3	Mengintegrasikan kontrol program pengulangan for untuk menyelesaikan suatu kasus	1. Mendefinisikan logika berpikir komputasional 2. Membuat program yang memuat if-else untuk menyelesaikan kasus kondisional 3. Mendefinisikan kondisi nested if	Kriteria: Tugas: Latihan soal logika perulangan for Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	3 X 50	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi. Metode: Asynchronous, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif)	Materi: Kontrol pengulangan Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i> Materi: Nested for-while Pustaka: <i>William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education</i>	5%
4	Mengintegrasikan kontrol program pengulangan while loop untuk menyelesaikan suatu kasus	1. Mendefinisikan pengulangan while loop untuk menyelesaikan kasus perulangan 2. Membuat program yang memuat while loop untuk menyelesaikan kasus perulangan 3. Mendefinisikan pengulangan nested while loop 4. Membuat program yang memuat nested while loop untuk menyelesaikan kasus perulangan 5. Mampu menjelaskan fitur break-continue dalam perulangan while loop 6. Mendefinisikan pengulangan for loop untuk menyelesaikan kasus perulangan 7. Membuat program yang memuat for loop untuk menyelesaikan kasus perulangan	Kriteria: Tugas: Latihan soal logika perulangan while Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi. Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: Kontrol pengulangan Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i> Materi: Nested for-while Pustaka: <i>William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education</i>	2%
5	1. Menggunakan string yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi 2. Mampu membaca dan menggunakan file dan exception sebagai data dalam sebuah program	1. Mendefinisikan konstanta string 2. Menggunakan konstanta string 3. Mendefinisikan variabel string 4. Menggunakan variabel string 5. Mendefinisikan fungsi standar string 6. Menggunakan fungsi standar string 7. Mendefinisikan dan mengelola file 8. Mendefinisikan exception dalam sebuah program	Kriteria: Tugas kelas: Manipulasi String, file, dan exception Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi. Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, pemberian tugas. Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: String Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i> Materi: Operasi Tipe Data String Pustaka: <i>William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education</i>	1%

6	1. Menjelaskan, mengimplementasikan dan mengolah koleksi data berbentuk teks sederhana (text files) serta menangani exceptions 2. Menjelaskan dan mengimplementasikan perulangan dalam data text terstruktur	1. Membuat program untuk membuka dan menutup suatu file 2. Membuat program untuk membaca sekaligus menuliskan data ke dalam file 3. Menangani exceptions pada suatu program 4. Membuat program untuk mengimplementasikan for dan while dalam sebuah file	Kriteria: Tugas: Akses File Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi Metode: Asynchronous, praktikum, pemberian tugas. Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50	Materi: Operasi File Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i> Materi: Operasi Write-Read File txt Pustaka: <i>William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education</i>	5%
7	Menggunakan list, tuple, set, dictionary yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi	1. Mendefinisikan list, tuple, set, dictionary 2. Menerapkan list, tuple, set, dictionary dalam perulangan 3. Menggunakan list, tuple, set, dictionary sesuai permasalahan	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, praktek, dan pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: List Pustaka: <i>Swaroop, C. H. 2013. A Byte of Python . Packt Publishing</i> Materi: Set, Tuple, Dictionary Pustaka: <i>Shaw, Z. 2014. Learn Python The Hard Way 3rd Edition . Addison-Wesley</i>	1%
8	Ujian Tengah Semester	Mampu menjawab pertanyaan	Kriteria: Tes Praktikum Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Latihan Soal 2 X 50	Latihan soal di LMS 2x50	Materi: Operasi Fuction Pustaka: <i>William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education</i>	10%

9	1.Menggunakan fungsi untuk mengelompokkan sejumlah pernyataan yang sering dipakai 2.Menjabarkan dan merancang class dan namespaces secara sederhana	1.Mampu menjelaskan konsep fuction pada pemrograman 2.Mampu memanggil function dalam sintaks pemrograman 3.Mampu menjelaskan parameter dalam function 4.Mampu menjelaskan konsep return pada function 5.Mampu menjelaskan penggunaan fungsi rekursif 6.Menjelaskan class dan object 7.Mendeklarasikan variabel berupa object	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, praktek, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: Function Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i> Materi: Operasi Fuction Pustaka: <i>William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education</i>	5%
10	Memahami konsep dasar Object Oriented Programming (Abstraction, Encapsulation)	Presentasi ide project dan diskusi	Kriteria: Tugas Kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, praktek, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: Class, Method, and Object Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i> Materi: Implementasi Class, Method, Object Pustaka: <i>William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education</i>	5%

11	Menjelaskan dan merancang fitur kompleks pada class	1.Menjelaskan konsep abstraction 2.Menjelaskan konsep encapsulation 3.Menjelaskan konsep inheritance 4.Menjelaskan konsep polymorphism 5.Menjelaskan konsep aggregation	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, praktek, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: Class, object & method Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i>	2%
12	Menerapkan Grapichal User Interface (GUI)	1.Mampu menjelaskan OOP dan implementasinya 2.Mampu menerapkan class, object, dan konsep dasar OOP di dalam kasus program sederhana	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi Metode: praktek, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50	Materi: Class, object & method Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i>	10%

13	Menerapkan Grapichal User Interface (GUI)	1.Mengenal GUI python 2.Membuat dan memprogram komponen GUI Python	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pendekatan Saintifik: mengamati, menanya, mengeksplorasi Metode: ceramah, diskusi, tanya-jawab, praktek, pemberian tugas Strategi Pembelajaran: aksentuasi pengolahan informasi (kognitif) 3 X 50		Materi: GUI Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i> Materi: Implementasi GUI Pustaka: <i>William F. Punch, Richard Enbody, 2018, Practice of Computing Using Python, The, Global Edition, Pearson Education</i>	2%
14	Merancang program komputer untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan sains data.	1.Mahasiswa mampu menerapkan konsep OOP dalam GUI 2.Mahasiswa mampu menerapkan profil dan konfigurasi.	Kriteria: Laporan perkembangan proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran dilaksanakan secara luring dengan tahapan PJBL sebagai berikut: • Memberikan pertanyaan mendasar terkait urgensi permasalahan yang diangkat dalam pembuatan aplikasi • Menentukan batasan permasalahan dalam pembuatan aplikasi • Jenis abstraksi data dan algoritma yang akan digunakan • Menyepakati jadwal pelaksanaan dalam pengerjaan proyek aplikasi GUI 3 X 50		Materi: Semua Bab Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i>	5%
15	Merancang program komputer untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan sains data.	1.Mahasiswa mampu menerapkan konsep OOP dalam GUI 2.Mahasiswa mampu menerapkan profil dan konfigurasi.	Kriteria: Laporan perkembangan proyek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran dilaksanakan secara luring dengan tahapan PJBL sebagai berikut: • Memantau proses mahasiswa dalam mengimplementasikan dan merealisasikan project melalui presentasi kemajuan dari setiap kelompok dan memfasilitasi mahasiswa dalam diskusi dan tanya jawab seputar pengembangan aplikasi GUI 3 X 50		Materi: Semua Bab Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i>	5%
16	Merancang program komputer untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan sains data.	1.Mahasiswa mampu menerapkan konsep OOP dalam GUI 2.Mahasiswa mampu menerapkan profil dan konfigurasi.	Kriteria: Laporan Akhir Project Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pembelajaran dilaksanakan secara luring dengan tahapan PJBL sebagai berikut: • Mahasiswa mempresentasikan kemajuan dari implementasi dan realisasi project dan mengerjakan tugas modifikasi kode yang diberikan secara langsung 3 X 50		Materi: Semua Bab Pustaka: <i>Kuhlman, D. 2013 . A Python Book: Beginning Python, Advanced Python, and Python Excercises . MIT</i>	40%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	11.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	58.5%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
		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 studinya 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 3 Mei 2024

Koordinator Program Studi S1 Sains
Data



YULIANI PUJI ASTUTI
NIDN 0031077804

UPM Program Studi S1 Sains Data



NIDN 0021059403

File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 18:36 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

VALID