



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

Identitas Mata Kuliah		Identitas dan Validasi		Nama	Tanda Tangan
<b>Kode Mata Kuliah</b>	: TP1210	Dosen Pengembang RPS	:	Dr. Agus Efendi., M.Pd.	
<b>Nama Mata Kuliah</b>	: Model Pembelajaran Berbasis Multimedia		:	Dr. Roemintoyo., MPd.	
<b>Jenis Mata Kuliah (Wajib/pilihan)</b>	: Wajib	Koord. Kelompok Mata Kuliah	:	Prof. Dr. Asrowi, M.Pd	
<b>Semester</b>	: 2 (Dua)				
<b>Bobot Mata kuliah (sks)</b>	: 2 SKS				
<b>a. Bobot tatap muka</b>	: 1 SKS				
<b>b. Bobot praktikum</b>	: 1 SKS				
<b>c. Bobot praktek lapangan</b>	:				
<b>d. Bobot simulasi</b>	:				
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	: -	Kepala Program Studi	:	Dr. Triana Rejekiningsih, M.Pd	
<b>Tanggal</b>	: 29 Agustus 2021	Perbaikan ke	:	3	Tanggal: 29 Agustus 2021
<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>					
<b>Kode CPL</b>		<b>Unsur CPL</b>			
<b>Sikap (S)</b>					
CPL – 3 (S)		Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan perubahan berdasarkan Pancasila.			
CPL – 8 (S)		Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik			
CPL – 9 (S)		Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			

<b>Pengetahuan (P)</b>		
CPL – 3 (P)	:	Menguasai teori aplikasi dan konsep umum pengembangan kurikulum, pembelajaran, sumber belajar melalui pendekatan interdisipliner/multidisipliner
<b>Ketrampilan Khusus (KK)</b>		
CPL – 3 (KK)	:	Mampu mengembangkan kurikulum, pembelajaran, sumber belajar melalui pendekatan interdisipliner maupun multidisipliner;
<b>Keterampilan Umum (KU)</b>		
CPL – 1 (KU)	:	Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif melalui penelitian ilmiah, penciptaan desain atau karya seni dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya, menyusun konsepsi ilmiah dan hasil kajiannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam bentuk tesis yang dipublikasikan tulisan dalam jurnal ilmiah yang terakreditasi;
CPL – 2(KU)	:	Mampu melakukan validasi akademik atau kajian sesuai bidang keahliannya dalam menyelesaikan masalah di masyarakat atau industri yang relevan melalui pengembangan pengetahuan dan keahliannya
CPL – 3 (KU)	:	Mampu menyusun ide, hasil pemikiran dan argumen saintifik secara bertanggung jawab dan berdasarkan etika akademik, serta menkomunikasikan melalui media kepada masyarakat akademik dan masyarakat luas;
CPL – 5 (KU)	:	Mampu mengambil keputusan dalam konteks menyelesaikan masalah pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora berdasarkan kajian, analisis atau eksperimental terhadap informasi dan data
CPL – 7 (KU)	:	Mampu meningkatkan kapasitas pembelajaran secara mandiri
CPL – 8 (KU)	:	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data hasil penelitian dalam rangka menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
<b>CP Mata kuliah (CPMK)</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mampu menerapkan teknologi Pendidikan yang berfokus pada pembelajaran berbasis multimedia</li> <li>2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan dan mengembangkan Pembelajaran berbasis multimedia</li> <li>3. Mampu mengambil keputusan yang humanis dalam konteks menyelesaikan masalah pembelajaran berdasarkan kajian analitis terhadap data tentang pembelajaran berbasis multimedia</li> </ol>
<b>Bahan Kajian Keilmuan</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teori – teori belajar</li> <li>2. Model-model pembelajaran di abad 21</li> <li>3. Analisis dan review artikel jurnal ilmiah bidang Pendidikan</li> </ol>
<b>Deskripsi Mata Kuliah</b>	:	Mata kuliah ini membahas tentang Teknologi Pendidikan, Apa yang dimaksud dengan Teknologi Pendidikan ,Pemanfaatan Teknologi Pendidikan berbasis IT dalam pembelajaran, Beberapa Aspek dalam Teknologi Pendidikan Aspek <b>Proses</b> : meningkatkan efektifitas belajar, meningkatkan efesiensi pembelajaran, memperluas kesempatan belajar, serta menserasikan

		dengan kondisi dan kebutuhan; Aspek <b>Sumber</b> : sumber daya manusia, ajaran, sarana prasarana serta lingkungan ,Aspek <b>Sistem</b> : komprehensif dan sistematis. model pembelajaran yang membahas Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Implementasi pembelajaran berbasis IT
<b>Basis Penilaian</b>	:	Penilaian kognitif/ pengetahuan Aktivitas partisipatif (case method)
<b>Daftar Referensi</b>	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Maswan,dkk.Teknologi Pendidikan,Pustaka Pelajar,Jogyakarta</li> <li>2. UNJ. Mozaik Teknologi Pendidikan,UNJ.Jakarta</li> <li>3. Ishak Abdulhak,dkk, Teknologi Pendidikan, Rosda ,Bandung</li> <li>4. Benny A Pribadi,Model Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta</li> <li>5. Norman, Lifelong learning in action,kogan Page,London</li> <li>6. Patrick Griffin,dkk.Assesment and teaching of 21st century skills</li> <li>7. Bernie Trilling dkk.21st century skills,Jose Bass, London</li> <li>8. Ronghual Huang,dkk.Educational Technology primer for the 21st century,Springer,London</li> <li>9. Clark, Ruth Colvin and mayer, Richard E. (2008).E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of Multimedia learning, 2nd ed. San Francisco, CA: John Wiley &amp; Sons, Inc</li> <li>10. Alessi and Trolip. (2001). Multimedia for learning: Methods and development. Boston Allyn and Bacon.</li> <li>11. Lee, William W and Owens, Diana L. (2004). Multimedia-based instruction design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions, 2nd ed. San Francisco, CA: John Wiley &amp; Sons, Inc.</li> <li>12. Budiyanto, Tigowanti, effendi. 2017. The Influence of E-learning Use to Student Cognitive Performance and Motivation in Digital Simulation Course. Indonesian Journal of Informatics Education. Issue 1, Vol 2. 41-48</li> </ol>

Tahap	Kemampuan akhir/ Sub-CPMK (kode CPL)	Materi Pokok	Referensi (kode dan halaman )	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*				
				Luring	Daring			Basis penilaian	Teknik penilaian	Indikator, kriteria, (tingkat taksonomi)	Bobot penilaian	Instrumen penilaian
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1.	Memahami sistem perkuliahan, materi, dan tugas-tugas yang akan ditagih.	1. Identifikasi sistem kontrak mata kuliah 2. Proses dan tugas dalam mata kuliah 3. Sistem penilaian dalam perkuliahan	1,2,3,4,5,6,7,8	-	Ceramah dan tanya jawab,	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Berdiskusi tentang: 1. Sistem kontrak mata kuliah 2. Proses dan tugas dalam mata kuliah 3. Sistem penilaian dalam perkuliahan	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Partisipasi	1. Mengidentifikasi sistem kontrak mata kuliah 2. Memahami proses dan tugas dalam mata kuliah 3. Memahami sistem penilaian dalam perkuliahan	0%	Terlampir
2.	Menjelaskan Konsep Teknologi pendidikan	1. Pengertian teknologi pendidikan 2. Tujuan mempelajari teknologi pendidikan 3. Ruang lingkup teknologi pendidikan 4. Fungsi teknologi pendidikan 5. Sejarah teknologi pendidikan	1,2,3	Ceramah/ tanya jawab/ penugasan / presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Berdiskusi tentang: 1. Pengertian teknologi pendidikan. 2. Tujuan mempelajari teknologi pendidikan. 3. Ruang lingkup pembelajaran 4. Fungsi pembelajaran Berbasis Multimedia 5. Sejarah pembelajaran berbasis Multimedia	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Tes tulis  Observasi  Partisipasi	1. Menjelaskan Pengertian teknologi pendidikan. 2. Menentukan tujuan manajemen pendidikan. 3. Menyebutkan ruang lingkup teknologi pendidikan dan pembelajaran berbasis Multimedia 4. Menjelaskan fungsi pembelajaran berbasis Multimedia 5. Mencermati Multimedia Pembelajaran berbasis Multimedia	5%	Terlampir

3.	Menjelaskan konsep dasar pembelajaran berbasis Multimedia	1. Pengertian pembelajaran berbasis Multimedia 2. Mendiskripsikan perkembangan paradigma pembelajaran berbasis Multimedia 3. Mendiskripsikan konsep pembelajaran berbasis Multimedia dari berbagai pandangan 4. Mendiskripsikan peran dan fungsi pembelajaran berbasis Multimedia	1,2,3,4,7	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Berdiskusi tentang 1. Pengertian pembelajaran berbasis Multimedia 2. Konsep-konsep pembelajaran berbasis Multimedia 3. Perkembangan paradigma pembelajaran berbasis Multimedia 4. Peran dan fungsi pembelajaran berbasis Multimedia 5. Mendeskripsikan pembelajaran berbasis Multimedia	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Tes tulis  Partisipasi  Tes lisan	1. Menjelaskan pengertian pembelajaran berbasis Multimedia 2. Menjelaskan konsep-konsep pembelajaran berbasis Multimedia 3. Menjelaskan perkembangan paradigma pembelajaran berbasis Multimedia 4. Menjelaskan peran dan fungsi pembelajaran berbasis Multimedia 5. Mendeskripsikan pembelajaran berbasis Multimedia	5%	Terlampir
4.	Menjelaskan perbedaan pembelajaran berbasis Multimedia dan non Multimedia	1. Pengertian pembelajaran berbasis Multimedia dan non Multimedia 2. Perbedaan pembelajaran berbasis Multimedia dan non Multimedia 3. Menyintesis konsep pembelajaran berbasis Multimedia dan non Multimedia	1,2,3,4,7	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Berdiskusi tentang: 1. Pengertian pembelajaran berbasis Multimedia dan Non Multimedia 2. Perbedaan pembelajaran berbasis Multimedia dan Non Multimedia 3. Menyintesis konsep pembelajaran berbasis Multimedia dan Non Multimedia	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Tes tulis  Partisipasi  Tes lisan	1. Mendeskripsikan manajer dan pemimpin sekolah 2. Membedakan manajer dan pemimpin sekolah 3. Menyintesis konsep pemimpin dan manajer	5%	Terlampir

5.	Menjelaskan Teori KognMultimediaif Konstruktivistik dalam pembelajaran berbasis Multimedia	<p>1. Manajemen Teori Kognitif Multimediaif Konstruktivistik dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p> <p>2. Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p> <p>3. Manajemen Peserta Didik dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p> <p>4. Manajemen Sarana dan Prasarana dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p> <p>5. Manajemen Budaya dan Lingkungan Sekolah dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p>	1,2,3,6,7	Ceramah/tanya jawab/pengasasan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Berdiskusi tentang 1. Manajemen Teori Kognitif Multimedia Konstruktivistik dalam pembelajaran berbasis Multimedia 2. Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan dalam pembelajaran berbasis Multimedia 3. Manajemen Peserta Didik dalam pembelajaran berbasis Multimedia 4. Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam pembelajaran berbasis Multimedia Budaya dan lingkungan sekolah dalam pembelajaran berbasis Multimedia	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Tes tulis  Partisipasi  Tes lisan	<p>1. Menjelaskan manajemen teori kognitif Multimedia Konstruktivistik dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p> <p>2. Mendeskripsikan manajemen Pendidik dan tenaga kependidikan dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p> <p>3. Mendeskripsikan manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p> <p>4. Menjelaskan manajemen Hubungan Sekolah dan masyarakat dalam pembelajaran berbasis Multimedia</p> <p>5. Menjelaskan manajemen Budaya</p>	5%	Terlampir
----	--	---	-----------	---	--------------------------------------	-------------------------------	--	---	---	--	----	-----------

										dan Lingkungan Sekolah dalam pembelajaran		
6.	Menjelaskan model pembelajaran	1. Pengertian model pembelajaran berbasis Multimedia 2. Pendekatan pembelajaran berbasis Multimedia 3. Strategi pembelajaran berbasis Multimedia 4. Metode pembelajaran berbasis Multimedia	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Berdiskusi tentang: 1. Pengertian model pembelajaran yang terdiri atas 2. Pendekatan pembelajaran berbasis Multimedia 3. Strategi pembelajaran berbasis Multimedia 4. Metode pembelajaran berbasis Multimedia	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Tes tulis  Partisipasi  Tes lisan	1. Menjelaskan pengertian model pembelajaran meliputi 2. Pendekatan pembelajaran berbasis Multimedia 3. Strategi pembelajaran berbasis Multimedia 4. Metode pembelajaran berbasis Multimedia	5%	Terlampir
7.	Melakukan kajian konsep koordinasi, komunikasi dan supervisi pembelajaran berbasis Multimedia	1. Sistem koordinasi dan komunikasi pembelajaran berbasis Multimedia 2. Sistem supervise pembelajaran berbasis Multimedia 3. Implementasi Multimedia dalam pembelajaran	1,2,3,6,7	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Berdiskusi tentang: 1. Kajian konsep koordinasi, komunikasi pembelajaran berbasis Multimedia 2. Supervisi dalam Pembelajaran berbasis Multimedia 3. Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Tes tulis  Partisipasi  Tes lisan	1. Mendeskripsikan sistem koordinasi dan komunikasi Pembelajaran berbasis Multimedia 2. Menjelaskan sistem supervise pembelajaran berbasis Multimedia 3. Implementasi Multimedia dalam pembelajaran	5%	Terlampir

		UTS	1,2,3,4,5,6,7,8		Mengerjakan soal UTS dari materi pokok	1x100 menit	Mengerjakan tes online	Kognitif	Tes Tertulis	Mahasiswa dianggap tuntas mencapai kemampuan akhir apabila mendapat skor 75	20%	Soal essay berbasis masalah
8.	Menjelaskan Langkah pengembangan CAI	Langkah pengembangan CAI mencakup: 1.Analisis 2.Rancangan 3.Pengembangan 4.Implementasi 5.Evaluasi	11	Ceramah/tanya jawab	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Penugasan dan presentasi dan diskusi	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Partisipasi  Tes lisan	Mengidentifikasi Langkah pengembangan CAI: 1.Analisis 2.Rancangan 3.Pengembangan 4.Implementasi 5.Evaluasi	5%	Terlampir
9.	Mengaplikasikan software pembelajaran (Tutorial, Drill, Simulasi games)	Metodologi software pembelajaran (Tutorial, Drill, Simulasi games)	8,9,10,11	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Penugasan dan presentasi dan diskusi	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Partisipasi  Tes lisan	Menjelaskan metodologi software pembelajaran (Tutorial, Drill, Simulasi games)	5%	Terlampir
10.	Menganalisis dan merancang aplikasi pembelajaran Multimedia	Menganalisis dan merancang aplikasi pembelajaran Multimedia	1,2,3,7,9, 10,11	Menganalisis dan merancang aplikasi pembelajaran Multimedia	Menganalisis dan merancang aplikasi pembelajaran Multimedia	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Menganalisis dan merancang aplikasi pembelajaran Multimedia	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif  Praktik	Partisipasi  Tes lisan	Menganalisis dan merancang aplikasi pembelajaran Multimedia	3%	Terlampir
11.	Membuat storyboard untuk software pembelajaran	Materi Pembuatan storyboard untuk software pembelajaran	10,11	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Penugasan dan presentasi dan diskusi	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif  Praktik	Partisipasi  Tes lisan	Membuat storyboard untuk software pembelajaran	2%	Terlampir
12.	Mengaplikasikan HCI dalam Multimedia Pembelajaran	HCI dalam Multimedia Pembelajaran	1,5,6,9, 10, 11	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) :	Penugasan dan presentasi dan diskusi	Pengetahuan  Aktivitas partisipatif	Partisipasi  Tes lisan	Mengaplikasikan HCI dalam Multimedia Pembelajaran	5%	Terlampir



						1x100 menit		Praktik				
13.	Mengevaluasi software pembelajaran	Evaluasi software pembelajaran	8,9,10,11	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Penugasan dan presentasi dan diskusi	Pengetahuan Aktivitas partisipatif Praktik	Partisipasi Tes lisan	Mengevaluasi software pembelajaran	5%	Terlampir
14.	Mengaplikasikan Web based Multimedia learning	Web based Multimedia learning	6,7,9,10	Ceramah/tanya jawab/penggunaan/presentasi	Tugas & Diskusi online sesuai materi	Tatap Muka (TM) : 1x100 menit	Penugasan dan presentasi dan diskusi	Pengetahuan Aktivitas partisipatif Praktik	Partisipasi Tes lisan	Mengaplikasikan Web based Multimedia learning	5%	Terlampir
		UAS	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11	-	Mengerjakan soal UAS dari materi pokok	1x100 menit	Mengerjakan tes online	Kognitif	Tes Tertulis	Mahasiswa dianggap tuntas mencapai kemampuan akhir apabila mendapat skor 75	20%	Soal essay berbasis masalah

## A. PENJELASAN MASING-MASING KOMPONEN

1. Nama program studi : Sesuai dengan yang tercantum dalam izin pembukaan/ pendirian/ operasional program studi yang dikeluarkan oleh Kementerian  
Nama dan kode, semester, sks mata kuliah/modul : Harus sesuai dengan rancangan kurikulum yang ditetapkan.  
Nama dosen pengampu : Dapat diisi lebih dari satu orang bila pembelajaran dilakukan oleh suatu tim pengampu (*team teaching*), atau kelas paralel.
2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah (CPMK) : CPL yang tertulis dalam RPS merupakan sejumlah capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah terkait, terdiri atas sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan. Capaian pembelajaran lulusan yang telah dirumuskan dalam dokumen kurikulum dapat dibebankan kepada beberapa mata kuliah sehingga CPL yang dibebankan kepada suatu mata kuliah merupakan bagian dari usaha untuk memberi kemampuan untuk pemenuhan CPL program studi. Beberapa butir CPL yang dibebankan pada MK dapat direformulasi kembali dengan makna yang sama dan lebih spesifik terhadap MK yang selanjutnya dinyatakan sebagai capaian pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).
3. Kemampuan akhir yang direncanakan di setiap tahapan pembelajaran (Sub-CPMK) : Merupakan kemampuan tiap tahap pembelajaran (Sub-CPMK atau istilah lainnya yang setara) dijabarkan dari capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK atau istilah lainnya yang setara). Rumusan CPMK merupakan jabaran CPL yang dibebankan pada mata kuliah terkait. Tambahkan kode CPL/PLO yang dibebankan pada mata kuliah dalam tiap tahap pembelajaran yang bersesuaian.
4. Bahan Kajian (*subject matter*) atau Materi Pembelajaran : Materi pembelajaran merupakan rincian dari sebuah bahan kajian atau beberapa bahan kajian yang dimiliki oleh mata kuliah terkait. Bahan kajian dapat berasal dari berbagai cabang/ ranting/bagian dari bidang keilmuan atau bidang keahlian yang dikembangkan oleh program studi.  
Materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk buku ajar, modul ajar, diktat, buku teks, artikel penelitian, petunjuk praktikum, modul tutorial, buku referensi, monograf, dan bentuk-bentuk sumber belajar lain yang setara.  
Materi pembelajaran yang disusun berdasarkan satu bahan kajian dari satu bidang keilmuan/keahlian materi pembelajaran lebih fokus pada pendalaman bidang keilmuan tersebut. Sementara itu, materi pembelajaran yang disusun dari beberapa bahan kajian dari beberapa bidang keilmuan/keahlian dengan tujuan mahasiswa dapat mempelajari secara terintergrasi keterkaitan beberapa bidang keilmuan atau bidang keahlian tersebut.  
Materi pembelajaran dirancang dan disusun dengan memperhatikan keluasan dan kedalaman yang diatur oleh standar isi pada SN-Dikti.

Materi pembelajaran sedianya oleh dosen atau tim dosen selalu diperbaharui sesuai dengan perkembangan IPTEK.

5. Metode Pembelajaran : Pemilihan bentuk dan metode pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan yang diharapkan telah ditetapkan dalam suatu tahap pembelajaran sesuai dengan CPL. Bentuk pembelajaran berupa: kuliah, responsi, tutorial, seminar atau yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, bentuk penelitian, bentuk pengabdian kepada masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara. Sementara itu metode pembelajaran berupa: diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, yang dapat secara efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.
- Penggunaan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) dan atau pembelajaran proyek berbasis kelompok (*team-based project*) atau kombinasi keduanya sangat diutamakan (baca lebih lanjut penjelasan di bagian bawah)**
- Bentuk pembelajaran terikat ketentuan estimasi waktu belajar mahasiswa yang kemudian dinyatakan dengan bobot sks.
- Bentuk pembelajaran luring, daring dan/atau bauran dirancang sesuai dengan karakteristik mata kuliah dan dituliskan dengan jelas untuk memudahkan identifikasi materi dan media yang bersesuaian.
6. Waktu : Waktu merupakan takaran beban belajar mahasiswa yang diperlukan sesuai dengan CPL yang hendak dicapai. Waktu selanjutnya dikonversi dalam satuan sks, dimana **1 sks setara dengan 170 menit per minggu per semester**. Kemudian, **1 semester terdiri dari 16 minggu** termasuk ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS).
- Penetapan lama waktu di setiap tahap pembelajaran didasarkan pada perkiraan bahwa dalam jangka waktu yang disediakan rata-rata mahasiswa dapat mencapai kemampuan yang telah ditetapkan melalui pengalaman belajar yang dirancang pada tahap pembelajaran tersebut.
7. Pengalaman belajar mahasiswa dalam bentuk tugas : Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester, adalah bentuk kegiatan belajar mahasiswa yang dinyatakan dalam tugas-tugas agar mahasiswa mampu mencapai kemampuan yang diharapkan di setiap tahapan pembelajaran. Proses ini termasuk di dalamnya kegiatan penilaian proses dan penilaian hasil belajar mahasiswa.
8. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian : Penilaian mencakup prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.

**Kriteria** menunjuk pada standar keberhasilan mahasiswa dalam sebuah tahapan pembelajaran. Tambahkan tingkat taksonomi sesuai kedalaman dan keluasan materi untuk memudahkan identifikasi tingkat kesulitan soal/tugas

**Indikator** merupakan unsur-unsur yang menunjukkan kualitas kinerja mahasiswa.

**Bobot** penilaian merupakan ukuran dalam persen (%) yang menunjukkan persentase penilaian keberhasilan satu tahap belajar terhadap nilai keberhasilan keseluruhan dalam mata kuliah.

9. Daftar referensi

: Berisi buku atau bentuk lainnya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran mata kuliah sesuai bahan kajian (*subject matter*).

## B. PENJELASAN METODE DAN PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Kriteria metode pembelajaran di dalam kelas: harus menggunakan salah satu atau kombinasi dari metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran proyek berbasis kelompok (*team-based project*).
  - a. Metode kasus (*case method*)
    - 1) mahasiswa berperan sebagai "protagonis" (**pemeran utama**) yang berusaha untuk memecahkan kasus;
    - 2) mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk memberi solusi, rekomendasi solusi dengan **diskusi kelompok** untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi; dan
    - 3) Mahasiswa berdiskusi secara aktif; sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengobservasi, memberi pertanyaan, dan mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi.
  - b. Pembelajaran proyek berbasis kelompok (*team-based project*):
    - 1) kelas dibagi menjadi **kelompok lebih dari 1 (satu) mahasiswa** untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang ditentukan;
    - 2) kelompok diberikan **masalah nyata** yang terjadi di masyarakat atau **pertanyaan kompleks**, kemudian diberikan ruang untuk membuat rencana kerja dan model kolaborasi;
    - 3) setiap kelompok mempersiapkan **presentasi/karya akhir** yang ditampilkan di depan dosen, kelas, atau audiens lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif; dan
    - 4) dosen **membina setiap kelompok selama periode pekerjaan proyek** dan mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam kolaborasi.
    - 5) Pembelajaran proyek berbasis kelompok dituntut keluaran berupa portofolio.
2. Kriteria evaluasi: 50% (lima puluh persen) dari bobot nilai akhir **harus berdasarkan kualitas partisipasi** diskusi kelas (*case method* dan/ atau presentasi akhir pembelajaran proyek berbasis kelompok (*team-based project*)).
3. Rencana Pembelajaran
  - a. Metode pembelajaran
    - 1) Metode pembelajaran case method (CM) dan/atau team based project (TBP) dapat dilakukan secara daring maupun luring pada kolom 5 dan atau 6
    - 2) Durasi pelaksanaan metode sesuai dengan beban belajar yang direncanakan pada kolom 7
    - 3) Bentuk dan metode pembelajaran lain ada pada penjelasan RPS butir e
  - b. Pengalaman belajar
    - 1) Deskripsi tugas dalam bentuk kasus untuk *case method* dan/atau masalah nyata untuk *team based project* dituliskan dalam kolom 8
    - 2) Instrumen dan teknik penilaian sesuai dengan metode yang digunakan dituliskan pada kolom 10

- 3) Kriteria penilaian dilampirkan dalam bentuk rubrik sesuai metode pembelajaran yang digunakan. Misalnya: penilaian makalah kelompok, presentasi dan diskusi individu dan/atau kelas
- 4) Kriteria, indikator, dan bobot penilaian ada pada penjelasan RPS butir h.

#### 4. Penilaian

##### a. Teknik dan Instrumen Penilaian:

- 1) Teknik penilaian: observasi, unjuk kerja, hasil karya, proyek, penilaian sikap, tes, portofolio dan penilaian diri.
- 2) Instrumen penilaian: penilaian proses dalam bentuk rubrik dan/atau penilaian hasil dalam bentuk portofolio atau karya desain
- 3) Penilaian sikap menggunakan teknik penilaian observasi
- 4) Penilaian penguasaan pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus dilakukan dengan merupakan kombinasi dari berbagai teknik dan instrumen penilaian
- 5) Hasil akhir merupakan integrasi hasil dari berbagai teknik dan instrumen penilaian yang digunakan

##### b. Rubrik: merupakan panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diinginkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari hasil kinerja belajar mahasiswa. Rubrik terdiri dari dimensi yang dinilai dan kriteria kemampuan hasil belajar mahasiswa ataupun indikator capaian belajar mahasiswa

- 1) Rubrik holistik adalah pedoman untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua kriteria
- 2) Rubrik deskriptif/analitik memiliki tingkatan kriteria penilaian yang dideskripsikan dan diberikan skala penilaian atau skor penilaian.
- 3) Rubrik deskriptif memiliki tingkatan kriteria penilaian yang dideskripsikan dan diberikan skala penilaian atau skor penilaian.

##### 5. Portofolio: merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan capaian belajar mahasiswa dalam satu periode tertentu. Macam portofolio diantaranya

- a. Portofolio perkembangan, berisi koleksi artefak karya mahasiswa yang menunjukkan kemajuan pencapaiannya sesuai dengan tahapan belajar yang telah dijalani.
- b. Portofolio pameran/*showcase* berisi artefak karya mahasiswa yang menunjukkan hasil kinerja belajar terbaiknya.
- c. Portofolio komprehensif, berisi artefak seluruh hasil karya mahasiswa selama proses pembelajaran

### Contoh-contoh Rubrik:

#### Contoh: Penilaian Presentasi

Dimensi	Bobot	Nilai	BxN	Komentar (catatan anekdotal)
Penguasaan materi	30%			
Ketepatan menyelesaikan masalah	30%			
Kemampuan komunikasi	20%			
Kemampuan menghadapi pertanyaan	10%			
Kelengkapan peraga/presentasi	10%			
Nilai akhir	100%			

#### Contoh Rubrik Holistik

Grade	Skor	Indikator
Sangat Baik Sekali	$\geq 85$	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan dan inovatif
Sangat baik	80 - 84	Rancangan yang disajikan sistematis, menyelesaikan masalah, dapat diimplementasikan, tapi kurang inovatif
Baik	75 - 79	Rancangan yang disajikan tersistematis, menyelesaikan masalah, namun kurang dapat diimplementasikan
Cukup	70 - 74	Rancangan yang disajikan tersistematis namun kurang menyelesaikan permasalahan
Kurang	65 - 69	Rancangan yang disajikan tersistematis namun tidak menyelesaikan permasalahan
Sangat kurang	60 - 64	Rancangan yang disajikan kurang tersistematis
Sangat Kurang Sekali	$< 60$	Rancangan yang disajikan tidak teratur dan tidak menyelesaikan permasalahan

#### Contoh: Rubrik Analitik

DEMENSI	SKALA				
	Sangat Baik $\geq 81$	Baik 61-80	Cukup 41-60	Kurang 21-40	Sangat Kurang $< 20$
<b>Organisasi</b>	terorganisasi dengan menyajikan fakta yang didukung oleh contoh yang telah dianalisis sesuai konsep	terorganisasi dengan baik dan menyajikan fakta yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan.	Presentasi mempunyai fokus dan menyajikan beberapa bukti yang mendukung kesimpulan	Cukup fokus, Namun bukti Kurang mencukupi untuk digunakan dalam menarik kesimpulan	Tidak ada organisasi yang jelas. Fakta tidak digunakan untuk mendukung pernyataan.
<b>Isi</b>	Isi mampu menggugah pendengar untuk mengembangkan pikiran.	Isi akurat dan lengkap. Para pendengar menambah wawasan baru tentang topik tersebut.	Isi secara umum akurat, tetapi tidak lengkap. Para pendengar bisa mempelajari beberapa fakta yang tersirat, tetapi mereka tidak menambah wawasan baru tentang topik tsb	Isinya kurang akurat, karena tidak ada data faktual, tidak menambah pemahaman pendengar	Isinya tidak akurat atau terlalu umum. Pendengar tidak belajar apapun atau kadang menyesatkan.
<b>Gaya Presentasi</b>	Berbicara dengan semangat, menularka	Pembicara tenang dan menggunakan	Secara umum pembicara tenang, tetapi dengan	Berpatokan Pada catatan, tidak ada ide yang	Pembicara cemas dan tidak nyaman, dan membaca

	n semangat dan antusiasme pada pendengar	intonasi yang tepat, berbicara tanpa bergantung pada catatan, dan berinteraksi secara intensif dengan pendengar. Pembicara selalu kontak mata dengan pendengar.	nada yang datar dan cukup sering bergantung pada catatan. Kadang kadang kontak mata dengan pendengar diabaikan.	Dikembangkan di luar catatan, suara monoton	berbagai catatan daripada erbicara. Pendengar sering diabaikan. Tidak terjadi kontak mata karena pembicara lebih banyak melihat ke papan tulis atau layar.
--	--	---	---	---	--

### Contoh Portofolio: Review artikel

No	Aspek Penilaian Skor	Artikel 1		Artikel 2		Artikel 3	
		Tinggi 6-10	Rendah 1-5	Tinggi 6-10	Rendah 1-5	Tinggi 6-10	Rendah 1-5
1.	Artikel berasal dari journal terindek dalam kurun waktu 3 tahun terakhir.						
2.	Artikel berkaitan dengan tema dampak polusi industri						
3.	Jumlah artikel sekurang-kurangnya membahas dampak polusi industri pada manusia dan lingkungan						
4.	Ketepatan meringkas isi bagian-bagian penting dari abstrak artikel						
5.	Ketepatan meringkas konsep pemikiran penting dalam artikel						
6.	Ketepatan meringkas metodologi yang digunakan dalam artikel						
7.	Ketepatan meringkas hasil penelitian dalam artikel						
8.	Ketepatan meringkas pembahasan hasil penelitian dalam artikel						
9.	Ketepatan meringkas simpulan hasil penelitian dalam artikel						
10.	Ketepatan memberikan komentar pada artikel journal yang dipilih						
Jumlah skor tiap ringkasan artikel							
Rata-rata skor yang diperoleh							