	Universitas Negeri Surabaya S1 Pendidikan Kimia	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Media Permainan	8420402309		2		27 September 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Dr. Rusly Hidayah, S.Si., M.Pd.	Dr. Sukarmin M.Pd.	UTIYA AZIZAH

Deskripsi Singkat MK	Kajian tentang pengertian, jenis/klasifikasi,fungsi, dasar-dasar pengembangan media, serta dapat memilih, merancang, dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar(kontekstual) dan TIK

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-7	Mampu mendemonstrasikan pengetahuan pedagogik kimia tentang merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran kimia
CPL-9	Mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran, dan mengembangkan media pembelajaran kimia dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Menjelaskan ciri permainan dan jenis-jenisnya
CPMK-2	Menganalisis persyaratan permainan dapat dijadikan sebagai media permainan
CPMK-3	Memberikan pertimbangan memilih permainan sebagai media pembelajaran
CPMK-4	Menentukan langkah-langkah mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran kimia
CPMK-5	Melakukan penilaian permainan sebagai media pembelajaran

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-7	CPL-9
CPMK-1	✔	
CPMK-2	✔	
CPMK-3	✔	
CPMK-4		✔
CPMK-5		✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

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											✔	✔	✔	✔	✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Ismail, Andang. 2006.Education Games. Yogyakarta: Pilar Media
2. Indriana, Dina. 2011.Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press
3. Suger, Steven & Suger, Kim Kostoroski. 2002.Primery Games Experiential Learning Activities for Teaching. San Francisco: John Willy & Sons, Inc.
4. Ancok, Djamaluddin. 2003.Outbound Management Training (cetakan keempat). Yogykarta. UII Press.
5. _____. 1982.Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Pendukung :

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan pengertian permainan sebagai permainan	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian permainan	Mahasiswa mampu menuliskan dua pengertian permainan	Tatap muka DIskusi			5%
2	Menjelaskan aktivitas sebagai permainan	Mahasiswa dapat mendeskripsikan ciri permainan	Mahasiswa dapat menuliskan deskripsi ciri permainan	Tatap muka DIskusi			5%
3	Mengelompokan permainan dan bukan permainan	Mahasiswa mampu mengelompokan permainan dan bukan permainan	Mahasiswa mampu menuliskan penggolongan permainan dan bukan permainan	Diskusi Tatap muka			5%
4	Menjelaskan manfaat permaian dalam pembelajaran	Mahasiswa mampu menguraikan tentang manfaat permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menjelaskan keunggulan bila permainan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran	Diskusi Tatap muka Tugas			5%
5	Membedakan belajar sambil bermaian dan bermain sambil belajar	Mahasiswa dapat membedakan pernyataan belajar sambil belajar dengan bermain sambil belajar	Mahasiswa dapat membedakan pernyataan belajar sambil belajar dengan bermain sambil belajar dalam tulisan	Diskusi Tatap muka Tugas			5%
6	Menjelaskan untuk memilih permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran	Mahasiswa dapat menjelaskan cara memilih permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menjelaskan secara lisan maupun tertulis dalam memilih permainan yang dapat digunakan sebagai media	Diskusi Tatap muka Tugas Demonstrasi			5%

7	Menentukan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat menjalaskan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat mendeskripsikan kekhasan permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kimia	Diskusi Tatap muka Tugas			10%
8	media permainan kimia	UTS	UTS	UTS			
9	Merancang permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat merencanakan membuat permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menghasilkan desain rencana permainan sebagai media pembelajaran	Diskusi Tatap muka Tugas merancang			10%
10	Membuat permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat merealisasi permainan sebagau media pembelajaran berdasar desain yang telah disusun	Mahasiswa dapat membuat permainan sebagai media pembelajaran kimia	Diskusi Tatap muka Tugas/proyek			10%
11	Menilai permainan sebagai media pembelajaran yang sudah dikembangkan	Mahasiswa dapat menilai/memutuskan jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat memberikan pertimbangan suatu permainan sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran	Diskusi Tatap muka Tugas			5%
12	Menentukan aspek dan kriteria penilaian permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menentukan kriteria penilaian permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat memilih atau menentukan kriteria sebagai media pembelajaran kimia	Diskusi Tatap muka Tugas			5%
13	Memilah dan menentukan instrumen penilaian permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat memilih instrument untuk menilai permainan sebagai media pembelajaran	Mahasiswa dapat menentukan instrument penilaian suatu permainan sebagai media pembelajaran	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur			10%
14	Menentukan atau menuliskan hubungan karakteristik siswa dengan kebutuhan permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa menuliskan hubungan karakteristik siswa dengan kebutuhan permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat menuliskan hubungan karakteristik siswa dengan kebutuhan permainan sebagai media pembelajaran kimia	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur			10%
15	Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa mampu menuliskan Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia	Mahasiswa dapat menuliskan Kekhasan media permainan sebagai media pembelajaran kimia.	Diskusi Tatap muka Tugas terstruktur Latihan/simulasi			10%
16	media permainan kimia	UAS	UAS	UAS			

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.